

VIDEOJUEGOS

LOS DOS LADOS DE LA PANTALLA

Exposición

ESP/ACIO

VIDEOJUEGOS

LOS DOS LADOS DE LA PANTALLA



Fundación
Telefónica

Introducción

En menos de 50 años el videojuego ha expandido sus límites y fronteras dentro y fuera de la pantalla, generando un alto impacto en la cultura y la sociedad, constituyéndose en motor de cambio tecnológico y científico. La exposición “Videojuegos: los dos lados de la pantalla” muestra el extenso territorio que los videojuegos han generado, desplazando fronteras con otras áreas, tecnologías y formas de vida.

En ambos lados de la pantalla podemos ver estas rupturas y avances, desde dentro encontramos, tanto una producción tecnológica que ha sido la punta de lanza de la innovación, como los procesos creativos de diseño gráfico, narrativa, mecánicas, música, doblaje, etc. que dotan de nuevas formas y experiencias al videojuego.

Desde fuera de la pantalla encontramos sus influencias sociales, científicas y artísticas.

La exposición aborda en paralelo las ramificaciones del videojuego en ámbitos muy diversos. Desde las implicaciones económicas y laborales de la industria hasta su capacidad para generar conocimiento colectivo, sus implicaciones socioculturales o su vertiente más artística. Este recorrido pretende aflorar algunas de las cuestiones más relevantes del medio, con el objetivo de generar un espacio de reflexión: ¿cuál es la relación entre el mundo físico y el virtual en el mundo del videojuego? ¿qué impacto tiene en nuestro cerebro? ¿qué nuevas formas de identidad, de ocio y de comunidad está facilitando? ¿se trata de una expresión artística...?

Ficha técnica

Comisaria: **Eurídice Cabañes.**

Embalaje: obras y piezas de montaje embaladas en protección. Cubicaje completo: 80 m³.

9 Cómic.

6 Foam de la cultura en el videojuego.

16 Fotografías de estereotipos de Leo Sang.

10 Impresiones lenticulares de Robbie Cooper.

1 Instalación.

Gráfica procesos creativos.

El montaje requiere equipamiento audiovisual, medios técnicos y personal cualificado para la instalación de audiovisuales y piezas especiales.

Guía digital con contenidos extra, disponible de forma gratuita, descargable para tabletas y móviles.

Existe la posibilidad de incluir también préstamos locales si los hubiera.

Montaje de la exposición 4 -5 días.

i

El número y tamaño del formato de experiencias puede adaptarse a cada espacio expositivo.

Condiciones

Condiciones que asume la sede:

Montaje y desmontaje de la exposición.

Almacenaje de los embalajes durante la exposición.

Transporte especializado I/V de la muestra.

Seguro clavo a clavo.

Producción de materiales de difusión y expositivos.

Fee de préstamos de obra.

Fee de Fundación Telefónica.

Fee de adaptación del diseño expositivo a la sede.

Fee de comisariado + gastos de traslado y estancia del comisariado desde México.

Traslado y estancia de un coordinador de Fundación Telefónica para el montaje y desmontaje de la muestra.

Traslado de la responsable de Fundación Telefónica para la inauguración.

Contacto

María Brancós Barti

Jefa de exposiciones y responsable de colecciones e itinerancias

maria.brancosbarti@telefonica.com

fundaciontelefonica.com

Sandra Gutiérrez Andaluz

Colecciones e itinerancias.

Coordinadora de la exposición

sandra.gutierrezandaluz@telefonica.com

móvil 666 794 160

espacio.fundaciontelefonica.com



Estereotipos

Los videojuegos existe una ideología patriarcal a la que el resto de la sociedad no es ajeno. No se trata de culpar a los juegos, sino de entenderlos como un reflejo de la vida (Rafael Rodríguez Prieto).

El mundo del videojuego no se limita solo a la representación de la industria, sino que constituye uno de los principales agentes socializadores de la cultura del siglo XXI. Por esta razón, cuenta con el poder de perpetuar conductas minoritarias o de dar importancia pesis para promover la igualdad. Según un estudio de Feminist Frequency, en 2011 el 8% de los videojuegos más vendidos tuvieron a mujeres protagonistas. En contraste, datos del estudio de la Entertainment Software Association arrojaron que el 41% de los juegos habituales de videojuegos en los Estados Unidos tienen mujeres.

Los géneros que la mayoría de los videojuegos han perpetuado su origen son estereotipos sociales más discutidos precisamente por su carácter inespertado, inclusivo y hetero-determinados segmentos de la sociedad. En cuanto a los personajes, el sujeto hegemónico es el hombre blanco heterosexual, mientras la mujer aparece como personaje secundario e hipersexualizado. Asimismo, la diversidad racial está infrarrepresentada y los enemigos suelen aparecer como personajes que encarnan velozmente en el imaginario occidental, aunque de modo totalmente insuficiente, empapan a los personajes más diversos. Cultura y sociedad se influyen mutuamente respectivamente, de ahí que algunos teóricos y críticos estén intentando cambiar el modelo predominantemente de videojuegos para lograr un impacto en el mundo real.

Estereotipos

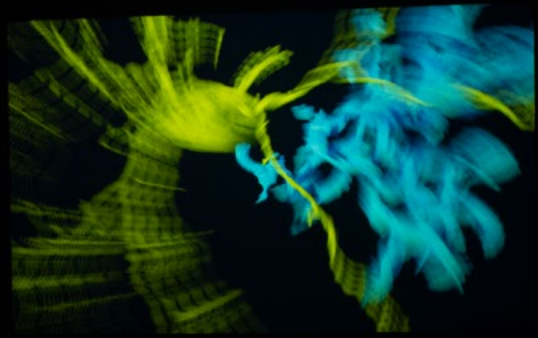
Los videojuegos son un medio de comunicación que ha permitido la creación de mundos virtuales que reflejan y moldean la cultura popular.

Los videojuegos han permitido la creación de mundos virtuales que reflejan y moldean la cultura popular. Los videojuegos han permitido la creación de mundos virtuales que reflejan y moldean la cultura popular.

Los videojuegos han permitido la creación de mundos virtuales que reflejan y moldean la cultura popular. Los videojuegos han permitido la creación de mundos virtuales que reflejan y moldean la cultura popular.









Two individuals in futuristic, metallic suits stand in an urban setting. The suits are highly detailed, with visible joints and a complex, layered design. The background shows a city street with buildings and a clear sky.



A woman with dark hair tied back, wearing a bright yellow long-sleeved shirt, sits at a table. She is holding a glass and looking towards the camera. The table in front of her has several glasses and a small plate.



A woman in a dark, elegant dress stands in a doorway or a narrow hallway. She is looking towards the camera with a slight smile. The lighting is dramatic, highlighting her figure against the dark background.



A close-up portrait of a woman with dark hair and glasses. She is looking directly at the camera with a neutral expression. The background is blurred, focusing attention on her face.



A group of people is walking on a construction site. Scaffolding and structural elements are visible in the background. The scene is outdoors, and the lighting suggests a bright day.



A close-up portrait of a man with a beard and dark hair. He is wearing a dark shirt and looking directly at the camera. The lighting is soft, highlighting his facial features.



A close-up portrait of a man with short, blonde hair. He is wearing a patterned top and looking directly at the camera. The background is a bright, outdoor setting.



A person wearing a cowboy hat is riding a horse in a field. The scene is outdoors, with a clear sky and a fence in the background. The lighting is bright, suggesting a sunny day.



A large crowd of people is gathered outdoors. The scene is busy, with many people visible in the foreground and background. The lighting is bright, and the overall atmosphere is one of a public event or festival.

PROCESOS CREATIVOS EN EL VIDEOJUEGO

Debido al avance de las posibilidades que ofrece la tecnología y a los nuevos estándares de la industria, el proceso creativo detrás del desarrollo de un videojuego resulta enormemente complejo. Aunque su creación puede ir a cargo de una sola persona, los proyectos más ambiciosos suelen contar con un gran equipo conformado por diseñadores, artistas, guionistas, programadores, testers o ingenieros de sonido, entre otros, que se encargan de las distintas áreas que conforman la experiencia, tales como el apartado gráfico, el audio, la historia y las mecánicas de juego. Muchos videojuegos necesitan años de desarrollo antes de lanzarse al mercado.

En la actualidad, la gran variedad de desarrolladores y videojuegos existentes hacen posible que convivan entornos fotorrealistas que apenas pueden distinguirse del mundo real o cinematográfico con propuestas artísticas de todo tipo, inspiradas en estéticas y referencias muy diversas y que dotan a los títulos de personalidades únicas. El componente interactivo otorga al jugador la capacidad de determinar el curso de la historia, convierte la elaboración del guion en un proceso sumamente intrincado, y cuestiones como la animación, el diseño de espacios o las mecánicas de juego dan cuenta de hasta qué punto el potencial de este medio va estrechamente ligado a la innovación tecnológica que permite darle forma.

CONCEPT ART
El concepto artístico define el estilo visual del videojuego y establece la identidad visual de su mundo. Incluye desde el diseño de personajes y entornos hasta la creación de assets reutilizables que facilitan el trabajo de los artistas durante el desarrollo.

SCRIPTING
El guion define la historia y las mecánicas de juego. Incluye desde el desarrollo de la trama hasta la creación de diálogos y eventos que ocurren durante el juego.





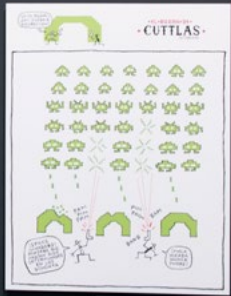
1871
Landscape with Archway
J.M.W. Turner



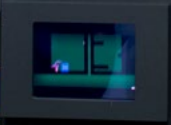
1905
Beach at Capri
J.M.W. Turner



1881
The Horse
John Ruskin



2010
Cuttlas
The Cuttlas Project



2010
The Cuttlas Project
The Cuttlas Project

