



CENTRO CULTURAL DE
ESPAÑA EN MÉXICO



LLEGA A CDMX LA EXPOSICIÓN *VIDEOJUEGOS. LOS DOS LADOS DE LA PANTALLA*, UNA MIRADA ENTRE EL MUNDO FÍSICO Y EL VIRTUAL DE LOS VIDEOJUEGOS, DE LA MANO DE FUNDACIÓN TELEFÓNICA MOVISTAR MÉXICO

- Fundación Telefónica Movistar México en alianza con el Centro Cultural de España en México (CCEMx), y el Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes (CENART), presentan en la Ciudad de México esta exposición que, a través de una metáfora de la pantalla, se adentra en las implicaciones económicas, socioculturales, científicas y artísticas de los videojuegos.
- La exposición propone un diálogo intergeneracional con una serie de actividades gratuitas y se presentará en las dos sedes a partir del 11 de marzo y hasta el 29 de mayo de este año, con la curaduría de Eurídice Cabañes.
- La exposición cuenta con una [Galería Virtual](#) que brinda una experiencia paralela en el ecosistema digital, inmersa en la estética de los videojuegos, y que permite interactuar en tiempo real con otros visitantes.

Ciudad de México, 01 de marzo de 2022.- La exposición *Videojuegos. Los dos lados de la pantalla*, que llega a México de la mano de Fundación Telefónica Movistar México –y después de abrirse camino en el Museo Materia del [Centro de Ciencias de Sinaloa](#), con más de 58 mil visitantes presenciales de mayo a septiembre de 2021– ahora podrá visitarse en la Ciudad de México. Una exhibición que invita a recorrer el extenso territorio generado por los videojuegos en las últimas décadas, así como su un alto impacto en la cultura y la sociedad, convirtiéndose en motor de cambio tecnológico y científico. La exposición plantea la interconexión de dos ejes: **Dentro de la pantalla**, que explora el extenso proceso de desarrollo de un videojuego, y **Fuera de la pantalla**, que profundiza en la enorme repercusión e impacto de la industria más allá del mundo virtual. Como factor primordial encontramos las interfaces, elementos que permiten conectar al mundo físico con el virtual. La exposición educativa podrá visitarse en las sedes del Centro Cultural de España en México (**CCEMx**) y el Centro Nacional de las Artes (**CENART**), a partir del 11 de marzo y hasta el 29 de mayo de 2022.

La exposición contará con videojuegos disponibles, dispositivos y un programa *in situ* para proyectarse en la Galería Manuel Felguérez, del Centro Multimedia del CENART, que permitirán al visitante conocer cómo se hace un videojuego, cuáles profesiones y estudios tienen quienes lo hacen, qué relación mantienen con el cine, la música y otras artes, sus implicaciones económicas, laborales, socioculturales e, incluso, su capacidad para generar conocimiento colectivo.

Los visitantes también podrán participar en instalaciones interactivas como *Line Wobbler*, videojuego, compuesto únicamente de un *joystick* y una tira de LED desplegable, en el que transcurre la acción, o como *Perfect Woman*, un título que combina la Kinect y el cuerpo humano y que invita a la reflexión sobre el papel de la mujer en la sociedad actual. Bajo el compromiso



CENTRO CULTURAL DE
ESPAÑA EN MÉXICO



de Fundación Telefónica Movistar de impulsar la cultura digital, la exposición se complementa en el ecosistema digital. La [Galería Virtual](#) de Videojuegos permite a los visitantes digitales recorrer y conocer desde otra perspectiva la exposición, en un entorno inmerso en la estética de los primeros videojuegos, para analizar y explicar los diferentes componentes de la exposición y con la posibilidad de interactuar en tiempo real con otros visitantes.

Eje 1: DENTRO DE LA PANTALLA

Debido al avance de la tecnología y las posibilidades que ofrece, el proceso creativo de un videojuego se ha convertido en algo muy sofisticado. Esta sección aborda la enorme complejidad en el desarrollo de la experiencia del videojuego, explicada a través de distintas piezas, como el diseño de escenarios y de personajes, el guion, la animación, la narrativa, o la música.

Además, se mostrarán referencias artísticas que inspiran a algunos videojuegos, como las construcciones imposibles de Piranesi, que cobran vida en *Monument Valley*, las referencias geométricas de Mondrian en *Thomas Was Alone* o el paseo basado en el surrealismo daliniano de *Back to Bed*.

Eje 2: FUERA DE LA PANTALLA

Este segundo ámbito profundiza en la compleja relación entre el mundo físico y el virtual, así como en la enorme repercusión que tiene el videojuego más allá de la propia industria, y que modifica la forma en la que nos relacionamos entre nosotros y con el entorno.

La interacción y su capacidad de involucrar al jugador como elemento clave en cada experiencia se refleja como particularidad intrínseca del medio. Asimismo, se plantean otras reflexiones, como la relación entre la identidad real y la virtual. Durante el recorrido se muestra la investigación sociológica de Robbie Cooper, *Alter Ego: Avatars and their Creators*, sobre la identidad física y el avatar de cientos de personas, así como una aplicación interactiva en la que cada visitante podrá crear su propio avatar. También se analizará el fascinante fenómeno de los *eSports*, que en la actualidad generan una audiencia anual de unos 385 millones de espectadores en todo el mundo; y se presentará en el CENART una obra diseñada por el colectivo *Arsgames*, cuyo trabajo se enfoca en el *media art*, la programación y el paradigma tecnocultural.

CONECTANDO AMBOS LADOS DE LA PANTALLA

Esta sección de la exposición conecta estos dos universos a través de las interfaces. A lo largo de la sección se invita a realizar un recorrido desde el nacimiento y la evolución de estos dispositivos, hasta nuevas formas de viajar al otro lado de la pantalla. Cabe mencionar que todas las interfaces expuestas han sido prestadas por el público.

Los visitantes también podrán participar en instalaciones interactivas como *Line Wobbler*, videojuego compuesto únicamente de un *joystick* y una tira de LED desplegable, en el que transcurre la acción, o como *Perfect Woman*, un título que combina la Kinect y el cuerpo humano invitando a la reflexión sobre el papel de la mujer en la sociedad actual.



CENTRO CULTURAL DE
ESPAÑA EN MÉXICO



ACTIVIDADES PARALELAS

En simultáneo, se organizan talleres, conferencias y otras actividades educativas y experimentales vinculadas a la exposición.

Charla virtual | Women in Gamex | Viernes 11 de marzo, 18 h

En el marco del *Mes de las mujeres* y de la exposición *Videojuegos. Los dos lados de la pantalla* se propiciará un diálogo para abordar las narrativas y expresiones a través de los videojuegos, con un enfoque de género. + info. ccemx.org/evento/woman-in-gamex

Sobre Fundación Telefónica

Creemos en un mundo digital y solidario.

En Fundación Telefónica, apostamos por la cultura digital para comprender los cambios y difundir el conocimiento de esta nueva era. A través de formatos digitales, innovadores, creativos y de contenidos de calidad presentamos a la sociedad las últimas expresiones de la cultura y del arte. Nuestros proyectos expositivos, ciclos de debate y reflexión, publicaciones e iniciativas educativas se presentan física y virtualmente.

Trabajamos desde 2003 para ser catalizadores de la inclusión social en la era digital. Con esta visión, buscamos mejorar las oportunidades de desarrollo de las personas a través de proyectos con alma digital, con vocación global, e inclusivos, utilizando la educación, la formación y la divulgación del conocimiento como los vehículos fundamentales para la transformación social. Desarrollamos proyectos educativos, culturales, de empleabilidad y voluntariado que responden a los retos del mundo digital, para que nadie se quede atrás. Estamos presentes en 30 países -España, América Latina, África y Asia.

Además, en nuestros espacios culturales de Madrid, Lima, Buenos Aires, Santiago de Chile y Quito, todos los proyectos tienen su traslación y se complementan en el ecosistema digital. De este modo, nuestra apuesta por la cultura digital tiene también una vocación transformadora global.

+info. www.fundaciontelefonica.com.mx

Sigue nuestra conversación en redes sociales: TW + FB + IG + YT | @FTelefonicaMX

Agradecimiento especial al:

- Centro Mexicano para la Música y las Artes Sonoras, CMMAS.
- Centro de Ciencias de Sinaloa

Contacto Prensa: JeffreyGroup | Laura Rangel <lrangel@jeffreygroup.com>

Sobre el Centro Cultural de España en México

Es una plataforma de promoción y cooperación cultural multidisciplinar innovadora, abierta e incluyente que presenta en México lo mejor del arte, la cultura, las industrias creativas y la ciencia españolas. Su programación está firmemente comprometida con el desarrollo humano como proceso fundamental y su trabajo se realiza de manera colaborativa con agentes locales. Forma parte de la Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID) y de una red de cultura en el exterior con 13 Centros Culturales, 6 Centros Asociados y más de 100 Embajadas que realizan actividades en todo el mundo.



CENTRO CULTURAL DE
ESPAÑA EN MÉXICO



+ info: www.ccemx.org

Redes sociales: Facebook [@ccemx.org](https://www.facebook.com/ccemx.org) / Twitter [@ccemx](https://twitter.com/ccemx) / Instagram [@ccemx](https://www.instagram.com/ccemx) / YouTube [ccemx](https://www.youtube.com/ccemx)

Sobre el Centro Nacional de las Artes

El Centro Nacional de las Artes (Cenart) es una institución dedicada a la difusión, investigación, formación, impulso, debate y enseñanza de las artes.

Genera e impulsa nuevos enfoques y modelos para la educación, la investigación y la difusión de las artes, con énfasis en las expresiones y debates actuales, la interdisciplina artística, y la vinculación del arte con la ciencia y la tecnología; promueve y estimula espacios de confluencia para la formación, la creación, la vida profesional y el desarrollo de públicos, a través de múltiples canales de cooperación académica y artística.

En este contexto, el Centro Multimedia del Cenart tiene como objetivo impulsar el uso de las nuevas tecnologías en la creación artística. Con sus programas sustantivos ha enriquecido durante más de veintisiete años la formación artística a través de un modelo educativo de vanguardia, que fomenta el arte electrónico, el debate y la reflexión sobre diversas áreas del conocimiento relacionadas con la creación artística.

+ info: cmm.cenart.gob.mx

Redes Sociales: Facebook [@Centro.Multimedia.Cenart](https://www.facebook.com/Centro.Multimedia.Cenart) | Twitter [@cmm_cenart](https://twitter.com/cmm_cenart) | Instagram [@cmm_cenart](https://www.instagram.com/cmm_cenart) | Youtube: [@Centro Multimedia](https://www.youtube.com/CentroMultimedia)

¿Por qué hablar en un museo de los videojuegos?

A medida que el confinamiento por COVID-19 avanzaba, la gente recurrió a los videojuegos como otra forma de distracción. Dentro y en torno a los juegos han surgido foros y grupos que han creado comunidades enteras dedicadas a las diversas bases de fans. Conforme entendamos más como los jugadores se benefician de los juegos y desarrollan habilidades que pueden ser valiosas en el mundo real, desde el 2020 las marcas y empresas se han centrado más en estas comunidades, lo que disparará el estigma asociado con los videojuegos.

Los videojuegos han permitido construir conexiones y relaciones digitales durante la pandemia. Los expertos estiman que estas comunidades se fortalecerán en los próximos años.

"El mundo de los videojuegos creció rápidamente en el último año, mientras que la motivación y el comportamiento de los jugadores también evolucionaron significativamente a medida que las interacciones y las conversaciones en línea adquirieron mayor importancia. El tiempo diario dedicado al uso de una consola de juegos aumentó a 1 hora y 12 minutos. Mientras tanto, más de 8 de cada 10 usuarios de internet de entre 16 y 64 años declaran jugar videojuegos en cualquier dispositivo en todo el mundo". Fuente: DIGITAL REPORT 2022: EL INFORME SOBRE LAS TENDENCIAS DIGITALES, REDES SOCIALES Y MOBILE.

<<https://wearesocial.com/es/blog/2022/01/digital-report-2022-el-informe-sobre-las-tendencias-digitales-redes-sociales-y-mobile/>>