



Fundación "la Caixa"



CaixaForum Barcelona

Del 1 de diciembre de 2021 al 18 de abril de 2022



La exposición *Homo Ludens* analiza el fenómeno de los videojuegos como industria, medio de comunicación y expresión artística en la sociedad actual

Vida y videojuegos se fusionan en CaixaForum Barcelona

- La exposición *Homo Ludens. Videojuegos para entender el presente*, comisariada por Luca Carrubba y diseñada por el estudio Domestic Data Streamers, propone una mirada antropológica a los videojuegos, un fenómeno cultural, estético y artístico esencial en la cultura de masas contemporánea.
- La muestra analiza los videojuegos como industria, medio cultural y propuesta creativa a partir de ejemplos concretos de videojuegos y obras de arte contemporáneo. Incluye obras de artistas como Bill Viola, Daniel Canogar y la barcelonesa Mónica Rikić, y ofrece un recorrido interactivo e innovador, en el cual el espectador es el protagonista de una experiencia gamificada y participativa.
- La tesis de la exposición constata la existencia de un mundo en el que vida y juego están cada vez más relacionados. De hecho, en la actualidad, jugamos sin darnos cuenta cuando viajamos, cuando aprendemos o incluso cuando nos enamoramos.
- La muestra reúne 58 piezas de 36 creadores, entre videojuegos, fotografías, esculturas, vídeos e instalaciones, y permanecerá abierta hasta el 18 de abril de 2022.

Homo Ludens. Videojuegos para entender el presente. Fechas: Del 1 de diciembre de 2021, a partir de las 16 horas, al 18 de abril de 2022. **Organización y producción:** Fundación "la Caixa". **Comisariado:** Luca Carrubba, director de ArsGames. **Lugar:** CaixaForum Barcelona (Av. Francesc Ferrer i Guàrdia, 6-8).

 [@FundlaCaixa](https://twitter.com/FundlaCaixa) [@CaixaForum](https://twitter.com/CaixaForum) [#HomoLudensCaixaForum](https://twitter.com/HomoLudensCaixaForum)



Barcelona, 1 de diciembre de 2021. La directora general adjunta de la Fundación "la Caixa", **Elisa Durán**; el director de CaixaForum Barcelona, **Lluís Noguera**, y el comisario **Luca Carrubba** han presentado hoy en **CaixaForum Barcelona** la exposición *Homo Ludens. Videojuegos para entender el presente*, una **reflexión sobre el papel central del juego en nuestra cultura a partir del fenómeno de los videojuegos**.

Producida y organizada por la Fundación "la Caixa", la exposición suma 58 piezas de 36 creadores, entre videojuegos y obras de arte, y ofrece una visión plural y crítica del videojuego, que se analiza no solo como producto industrial, sino también como fenómeno cultural, estético y artístico. La exposición está comisariada por **Luca Carrubba**, director de la asociación ArsGames, que se dedica a la investigación y la difusión cultural de los videojuegos, y cuenta con el estudio **Domestic Data Streamers** para el diseño de la museografía y de la experiencia interactiva.

En la actualidad, se calcula que más de 2.500 millones de personas son aficionadas a los videojuegos. El recorrido de la exposición analiza la forma en que los videojuegos están presentes en muchos ámbitos de nuestra sociedad y aborda el papel del **juego como práctica reguladora de la actividad humana** a lo largo de la historia. Más que una historia de los videojuegos, la muestra, para públicos de todas las edades, ofrece una visión sociológica que une cultura y tecnología, e industria y arte.

El contenido de la exposición incluye videojuegos y obras de arte contemporáneo de artistas como **Mónica Rikić, Premio Nacional de Cultura 2021 de la Generalitat de Catalunya, Bill Viola, Daniel Canogar, Hamilton Mestizo, Matteo Bittanti y Robert Yang**, entre otros. En la muestra se abordan temáticas como las mecánicas universales del juego, la industria millonaria del videojuego, su influencia en otras disciplinas como el arte y la ciencia, y la identidad en un mundo donde lo real convive con lo virtual, entre otras cuestiones.

El recorrido de muestra ofrece una **experiencia reflexiva y participativa** en la cual los espectadores actúan como *gamers*, aunque sin jugar en ningún momento con los videojuegos que se exponen. Los visitantes eligen el itinerario que prefieren seguir, como en un videojuego, a partir de una plaza central que funciona como antesala y espacio distribuidor de la exposición. Al inicio de la exposición, cada visitante recibirá un dispositivo —el **Coin**—, un objeto con el que podrá contestar a una serie de preguntas a lo largo del recorrido. A través



de las respuestas a esas preguntas, el sistema configurará un avatar para cada visitante que le identificará con un perfil de *gamer*: desde el más escéptico al más devoto de los videojuegos. En la gran pantalla instalada en la última sala de la exposición, se proyecta una comunidad de avatares que representan, en tiempo real, los perfiles acumulados de todos los visitantes de la exposición.

De esta manera, la exposición aporta una nueva perspectiva en torno al concepto de jugador —que huye del estereotipo del *gamer*— y muestra un mundo videoludificado en el que vida y juego se funden y en el que todos somos, lo creamos o no, jugadores.

La exhibición forma parte de la apuesta de la Fundación "la Caixa" por una línea de programación de exposiciones en torno a **manifestaciones artísticas de la contemporaneidad, la digitalización y el presente y futuro de las tecnologías al servicio del arte, el humanismo y la sociedad**. Entre ellas se encuentra la reciente exposición del colectivo internacional **teamLab**, padres de la tecnología inmersiva, en la que se presentan dos grandes instalaciones que invitan a la cocreación colectiva, con un formato innovador y con gran éxito de público en CaixaForum Barcelona. En el mismo centro, los visitantes pueden acceder a la experiencia ***Symphony***, que de la mano de Gustavo Dudamel y por medio de la tecnología de realidad virtual invita al público a entrar en una orquesta y en el corazón mismo de la música clásica. La exposición *Homo Ludens*, inaugurada en **CaixaForum Madrid**, protagonizará una larga **itinerancia hasta el año 2025** que, después de Barcelona, la llevará a Sevilla, Valencia, Palma, Tarragona, Zaragoza, Lleida y Girona.

Recorrido de la exposición

La exposición se inicia en una sala que da la bienvenida a los visitantes y en la que se puede ver un mural de pantallas que muestra a personas de todas las edades, de frente, jugando a videojuegos. En un mostrador, los visitantes reciben el **Coin**, que les permitirá interactuar con la exposición. Un primer juego de preguntas y respuestas sirve para que los visitantes aprendan cómo funciona el sistema de interacción y permite recoger la información necesaria para poder perfilar a los visitantes y comprender cuál es su relación —o la relación que creen tener— con los videojuegos.

Seguidamente se accede al **lobby central**, un espacio luminoso desde el que **los visitantes pueden acceder a cinco salas que abordan distintas temáticas**. A la entrada y la salida de cada una de las cinco salas podrán



responder a algunos de los dilemas que plantean los videojuegos. Esta plaza central de la exposición está concebida como un distribuidor que permite a los visitantes no solo ver, sino también vivir la exposición como si fuera un videojuego.

Recolección, guerra, configuración, habilidad y simulación

En esta antesala se introduce el primero de los ámbitos de la exposición: «**Jugamos desde siempre**», en el que se explican cinco de las principales mecánicas universales de juego, que simulan actividades humanas: **recolección, guerra, configuración, habilidad y simulación**. Aquí se exponen juegos tradicionales (puzle, canicas, ajedrez, casa de muñecas y mancala) al lado de conocidos videojuegos retro (Tetris, Street Fighter, X-Com, The Sims y Pac-Man).

En la sala «**Jugamos con dinero**» se analiza la capacidad que ha tenido la industria del videojuego de generar un público masivo —con 2.500 millones de personas, un tercio de la población mundial— y un modelo económico estable. En este ámbito se incluye un espacio sobre el lado más visible de los videojuegos, donde se habla de los juegos que han ampliado el público del género a nivel exponencial, como los juegos *free to play*, y del fenómeno de los *eSports*. En el siguiente espacio se habla de la cara oculta de la industria, aquello que no es tan evidente, con obras que tratan aspectos como las prácticas de explotación laboral, las políticas de obsolescencia programada y las adicciones. En este ámbito, por ejemplo, se exponen obras de los artistas **Hamilton Mestizo** y **Matteo Bittanti**, y se proyecta el documental **Gold Farmers**, de **Ge Jin**, que muestra las condiciones laborales de un ignorado sector de la industria del videojuego que desdibuja los límites entre el juego y el trabajo, el consumo y la producción, el mundo virtual y la vida real.

El espacio «**Jugamos creando**» trata sobre los videojuegos como herramienta de progreso y explora su potencial como medio de creación artística, urbanística y científica. Se explica cómo replantea el videojuego prácticas artísticas con el llamado *game art* y cómo ha influenciado el videoarte, cómo impulsa experimentos de diseño urbano colaborativo o establece ejemplos de computación humana aplicada a la ciencia. Se muestra el videojuego como medio para obras de arte contemporáneo, como las piezas de videoarte *Don Federico* y *Sola*, de **Agustina Isidori**, la escultura audiovisual interactiva *La máquina que juega sola*, de **Mónica Rikić**, o *Game Over*, de **Daniel Canogar**. Se analizan también modelos de computación humana, con ejemplos de usos



de los videojuegos cada día más habituales para la búsqueda de tratamientos de enfermedades como el cáncer, el alzhéimer e, incluso, la COVID-19. Las mecánicas propias de los videojuegos se han empleado también para el diseño urbanístico colaborativo, con ejemplos como la reforma del barrio Royal Seaport, en Estocolmo, a partir de **Cities Skylines**, el proyecto Block by Block de la agencia Habitat, de la Organización de las Naciones Unidas, aplicado a la mejora de espacios urbanos en diferentes contextos sociales, y el programa **Craftea**, de ArsGames, que implica a niños y niñas en propuestas para mejorar el espacio público.

El espacio «**Jugamos con la identidad**» analiza el modo en que la vida en línea nos influye a nivel individual y colectivo, dentro y fuera de la pantalla. El mundo digital permite dar vida a versiones alternativas o idealizadas de uno mismo y se convierte en un entorno donde es posible establecer nuevas relaciones sociales y conectar con movimientos sociales y políticos. Por ejemplo, **RuneScape**, uno de los juegos multijugador en línea más longevos, ofrece cada año la posibilidad de participar en una marcha virtual para convertir su mundo fantástico en un escenario que se suma a la celebración mundial del Día del Orgullo LGTBQIA+. Activistas del movimiento **Black Lives Matter** han modificado el videojuego **Fallout 4**, que permite vestir al propio avatar con camisetas y consignas del movimiento.

La sala «**Jugamos con los márgenes**» expone proyectos que rompen con las reglas tradicionales de los videojuegos y ofrecen alternativas al modelo establecido del género. Por ejemplo, el videojuego **The Night Journey**, creado por el célebre artista de videoarte **Bill Viola**, propone la historia del itinerario de un individuo hacia la iluminación marcado por la lentitud; y **Tearoom**, de **Robert Yang**, permite revivir la represión a la comunidad homosexual desde la perspectiva de un joven que busca relaciones casuales intentando evitar a la policía.

Todos jugamos

La sala «**Jugamos sin darnos cuenta**» evidencia que el videojuego está presente en muchos ámbitos de nuestra vida cotidiana y, por lo tanto, se podría llegar a afirmar que, de un modo u otro, todo el mundo juega. El lenguaje, la estética y las mecánicas de los videojuegos están presentes en ámbitos tradicionalmente alejados del juego. Hay aplicaciones que utilizan métodos de gamificación (o ludificación), por ejemplo. En esta sala se muestra **Gaming Life**, un interactivo creado por Luca Carrubba y Domestic Data Streamers, y el



documental **Game Worlds: La videoludificación de lo real**, realizado con el asesoramiento directo y la participación del sociólogo especialista en videojuegos Daniel Muriel.

Por último, en la «**Pantalla final**», los visitantes se encuentran en un espacio diáfano con una gran proyección con la que pueden interactuar. Por fin, después de haber respondido a las preguntas que plantean las diferentes salas, podrán conocer a su avatar y descubrir qué perfil de jugador tienen en este mundo videoludificado. La proyección no solo muestra el perfil individual de cada visitante, sino que, además, muestra una comunidad de avatares que presenta en tiempo real el resultado acumulado de todos los visitantes a su paso por la exposición.

Actividades innovadoras: desde una jornada rolera al misterio de una pieza desaparecida

De forma paralela a la exposición, CaixaForum Barcelona plantea un nutrido programa de actividades titulado **IDENTIDADES, COMUNIDADES Y MANDATO LÚDICO**, a caballo entre lo físico y lo virtual, coordinado por el experto **Borja Vaz**. Como novedad, estas actividades apostarán por nuevos formatos, como una *game jam* donde se desarrollará una competición para crear un videojuego a partir del videojuego Dreams™, el título de PlayStation®4 que ofrece multitud de posibilidades de edición, y con el que PlayStation® Talents ha desarrollado talleres y actividades en entornos culturales similares. También se llevará a cabo una jornada rolera, así como **talleres** para acercar el mundo profesional del desarrollo de videojuegos al público de CaixaForum. En estos talleres temáticos, el público podrá conocer de primera mano la experiencia de los ponentes en la industria, **la forma en que se crea la música y el sonido en los mundos interactivos**, el proceso creativo para **escribir videojuegos** o los **secretos de un buen diseño jugable**.

También habrá una **sesión con influencers** (con **Loulogio**, **Dayoscript** y **Jen Herranz**) dirigida a establecer un diálogo sobre la experiencia de ser un creador de contenido en España desde un amplio espectro de perspectivas. Además, **Jon Uriarte** y **Roc Herms**, fotógrafos referentes del sector, liderarán una **sesión sobre avatares y el fenómeno de las identidades digitales** en entornos virtuales y en el mundo de los videojuegos junto con la artista electrónica **Mónica Rikić**. Por último, tendrá lugar una actividad extendida en el tiempo que invitará a los presentes a [cruzar fronteras entre el mundo físico y](#)



[virtual para desvelar un misterio](#): el de una pieza perdida en el centro en extrañas circunstancias.

ACTIVIDADES EN TORNO A LA EXPOSICIÓN

CONFERENCIA A CARGO DEL COMISARIO Y LA DIRECTORA CREATIVA: HOMO LUDENS

Miércoles 1 de diciembre, a las 19 horas

Luca Carrubba, comisario de *Homo Ludens*, y **María Fabuel**, directora creativa, introducirán la exposición y su conceptualización. La muestra propone un recorrido por más de cuarenta piezas entre videojuegos y obras de arte, y ofrece una visión antropológica del juego en la que los videojuegos son la expresión contemporánea más extendida.

Luca Carrubba es doctor en Bellas Artes, sociólogo de la comunicación y especialista en tecnología interactiva. A lo largo de su carrera ha colaborado con instituciones como el Centro de Cultura Internacional Tabakalera, el Centro de Cultura Digital de México o el Idartes Bogotá, entre otras. Ha publicado numerosos artículos y ensayos, y ha sido profesor en universidades nacionales e internacionales, como la escuela de diseño ELISAVA o la Pontificia Universidad Javeriana. Carrubba también es codirector de Arsgames, una organización internacional que trabaja en la intersección entre arte, ciencia, tecnología y participación ciudadana con videojuegos, y bajo esta marca desarrolla hoy día todos sus proyectos.

María Fabuel es licenciada en Diseño Industrial y máster en Diseño de Comunicación. Tras unos años trabajando como diseñadora industrial en Italia, pasó al mundo de la comunicación para desarrollarse como directora creativa en las agencias de publicidad CHINA y SCPF. En la actualidad se encarga de la dirección creativa y estratégica en Domestic Data Streamers, tratando de mostrar el lado más humano y emocional de la información y los datos a través del diseño, la tecnología y las experiencias. También es profesora en el Máster de Arte y Creación de la Escola de la Dona y en diferentes másters y programas de Elisava.

VISITA COMENTADA: HOMO LUDENS

DEL 2 DE DICIEMBRE DE 2021 AL 16 DE ABRIL DE 2022

La visita está dirigida por un educador o educadora que, a partir del diálogo con los participantes, presenta los temas claves de la exposición, los contextualiza y resuelve las posibles dudas o preguntas que puedan surgir.



Horarios:
Miércoles y sábados, a las 18.30 h

EL SIGNO DE LOS TIEMPOS: IDENTIDADES Y COMUNIDADES EN LOS ESPACIOS DE JUEGO

Diálogo entre Eurídice Cabañes y Antonio José Planells de la Maza

Jueves 9 de diciembre, a las 19 horas

En esta mesa redonda, la doctora en Filosofía de la Tecnología y codirectora de ARSGAMES, Eurídice Cabañes, y el doctor en Comunicación por la Universidad Carlos III de Madrid y diseñador narrativo en la compañía Alkimia Interactive - THQ Nordic, Antonio José Planells de la Maza, analizarán la relevancia de los videojuegos en el terreno cultural, en un diálogo moderado por el crítico de videojuegos **Borja Vaz**. Harán hincapié en la progresión de los factores de diversidad y de representación en las narrativas modernas, así como en las diferencias antropológicas y geopolíticas entre Oriente y Occidente. También se centrarán en la pulsión comercial de las grandes empresas tecnológicas como condicionante de la libertad creativa de los desarrolladores y en el auge del tribalismo dentro de las comunidades alumbradas al calor de las marcas.

IDENTIDAD ARTIFICIAL

Diálogo a tres entre Mónica Rikić, Roc Herms y Jon Uriarte

Miércoles 19 de enero, a las 19 horas

La tecnología digital, internet y los videojuegos permiten expandir la identidad más allá del cuerpo. Las fotografías de perfil en las redes sociales o los avatares en los espacios virtuales permiten escoger las formas y las estéticas de construcción de la imagen con la que las personas se presentan ante los demás. Los algoritmos, tras ser entrenados con datos recogidos de la actividad diaria de seres humanos y máquinas, permiten reflejar actitudes, gustos y preferencias personalizadas. En esta conversación entre la artista electrónica y programadora creativa Mónica Rikić, y los fotógrafos Roc Herms y Jon Uriarte, el público tendrá la oportunidad de explorar el espacio de intersección entre la identidad, los videojuegos y la inteligencia artificial. A través del trabajo de Rikić se descubrirá cómo pueden el juego y la programación transformarse en herramientas creativas para reflexionar sobre el impacto social de la tecnología.

LA INSPIRACIÓN MECÁNICA: LOS SECRETOS DE UN BUEN DISEÑO JUGABLE

Taller a cargo de Susana Medina, senior game designer en Outfit7

Sábado 22 de enero, a las 12 horas



Este taller está orientado a personas con interés por el diseño o curiosidad por la industria de los videojuegos. Consta de una parte teórica y de una parte práctica donde se trabajará por equipos. El objetivo es realizar un documento que permita transmitir la idea de un juego y aprender los roles de dirección creativa y diseñador de juego. Para ello, se trabajará en equipo tomando como referencia un juego sencillo que, mediante un proceso de *brainstorming* y trabajo grupal, se adecuará a distintos públicos objetivos, presupuestos y plataformas.

Susana Medina ha trabajado en la industria del videojuego como *game designer* y *level designer* durante más de 18 años en empresas como Rebel Act Studios, Zinkia, Tequila Works, Gameloft o King, desarrollando juegos para PC, XBox, Wii, DS y dispositivos móviles. En 2017 cofundó el estudio Vertical Robot, dedicado a la realidad virtual, donde se ocupó del diseño y la narrativa de los juegos *Daedalus* y *Red Matter*. En la actualidad es cofundadora del estudio Out of the Blue Games, dedicado al desarrollo de juegos narrativos de puzles. Su primer título, *Call of the Sea*, ha recibido una nominación a los BAFTA como mejor juego debut.

GAME JAM: DREAMS®

Sesión en colaboración con PlayStation Talents

Sábado 29 de enero, durante todo el día

De la mano de Gamera Nest, encargada de la gestión y coordinación del programa PlayStation Talents, de Sony, os proponemos una *game jam* a partir de la plataforma Dreams®, en la que se desarrollará una competición para crear un videojuego.

Se trata de una oportunidad única para aprender a crear juegos, música, pinturas o animaciones a través de esta espectacular experiencia creativa del estudio británico Media Molecule. Dreams® es más que un juego, es un universo extraordinario y en constante expansión donde los participantes podrán dar rienda suelta a su creatividad con herramientas innovadoras y fáciles de usar y, además, compartirlo posteriormente con toda la comunidad.

Taller a cargo de **Irene Espejo Fortea** y **Andrea Latorre Martín**, de Gamera Nest.

Gamera Nest es una empresa dedicada a crear narrativas transversales que aúnan la interactividad propia de los videojuegos o de las aplicaciones digitales con áreas como el patrimonio, los museos o las instituciones culturales. Además, sus miembros trabajan con PlayStation España en la gestión y coordinación del programa PlayStation Talents en España y Portugal, así como en la realización de múltiples actividades y acuerdos con empresas de diferentes áreas que quieren contar en sus actividades con la potencia del uso de los videojuegos y de una consola de última generación como es PlayStation. Dentro de esta área, desarrollan diferentes talleres en los que emplean la plataforma Dreams® como herramienta de diseño y desarrollo de videojuegos. Han realizado talleres en ediciones del Madrid Games Week y en



diversos museos, y presentan aquí una buena oportunidad para acercar los videojuegos y, sobre todo, el diseño y desarrollo de estos a todos los tipos de público.

VIDEOJUEGOS Y COMUNIDADES INFLUYENTES

Charla entre Jen Herranz, Dayoscript y Loulogio

Viernes 4 de febrero, a las 19 horas

Una mesa redonda con Jen Herranz, Dayoscript y Loulogio, tres *influencers* con trayectoria en el comentario y análisis de videojuegos. En este encuentro hablarán sobre sus inicios, lo que los llevó a querer crear contenido, su visión de la industria, el modo de encarar sus proyectos, sus ambiciones, el desarrollo de una marca personal, la evolución del contenido a lo largo del tiempo y la relación que mantienen con sus comunidades. Es una oportunidad para conocer de primera mano el día a día de *influencers* de videojuegos y compartir historias.

Jen Herranz (45.000 seguidores en Twitter) es creadora de contenido, presentadora y reportera especializada en videojuegos y tecnología. Es embajadora de marcas de tecnología como ASUS o Samsung en España. También desarrolla experiencias de realidad aumentada para empresas del sector, como Bethesda, a nivel mundial.

Dayoscript (Jose Altozano) es un *youtuber* (590.000 suscriptores) que, desde 2012, ha estado analizando videojuegos, cine y *anime*. También es periodista de videojuegos desde 2011 y trabaja en páginas como *3DJuegos*, *Eurogamer*, *Mundogamers* o *IGN España*. Sus vídeos son conocidos por la profundidad de su visión crítica.

Loulogio (Isaac Sánchez) es dibujante de cómics, *youtuber* (836.000 suscriptores) y *streamer*. Saltó a la fama en los inicios de YouTube con parodias de anuncios y contenido humorístico. Durante más de diez años se dedicó al espectáculo en internet, teatro y televisión. Junto a Outconsumer, realizó una de las sagas de *gameplay* más reconocidas por la comunidad a través de emblemáticas partidas de *Dark Souls*. Actualmente está centrado en el mundo del cómic y publica nuevas historias cada año.

EL CAMINO DORADO: LA PRAXIS DE ESCRIBIR VIDEOJUEGOS

Taller a cargo de Ángel Luis Sucasas, director narrativo y de cinemáticas en Tequila Works

Sábado 12 de febrero, a las 12 horas

El «camino dorado» es el documento principal que los desarrolladores de videojuegos emplean para definir la historia principal que vivirán sus jugadores. Es un documento que describe al detalle, y con las mismas pretensiones literarias que se pueden encontrar en un guion cinematográfico, cómo se desarrolla el videojuego en sus puzles, combates, cinemáticas o exploración. Durante la actividad, los asistentes



redactarán unas cuantas páginas del camino dorado tras observar una partida guiada del docente.

La actividad comenzará con una partida guiada por un segmento concreto del juego *Ratchet & Clank: Una dimensión aparte* que permite ilustrar en directo el concepto de *camino dorado*. Una vez haya acabado la partida guiada, les propondrá que elaboren su propio documento de *golden path* durante el resto de la actividad siguiendo una estructura similar al nivel que han visto de *Ratchet & Clank*.

LA DIMENSIÓN BINAURAL. MÚSICA Y SONIDO EN VIDEOJUEGOS

Taller a cargo de Eduardo de la Iglesia, lead sound designer en Tequila Works

Sábado 26 de febrero, a las 12 horas

En esta *masterclass* se efectuará un breve repaso de toda la evolución que ha tenido el sonido en el videojuego. Se abordarán diferentes cuestiones, como la importancia del audio en general dentro de los desarrollos en los videojuegos, los aspectos que se deben tener en cuenta a la hora de la comunicación con un compositor y diseñador de audio, los grandes bloques en que se puede dividir el audio de un videojuego y quién se tiene que encargar dentro de cada uno a la hora de poder llevarlos a cabo, y se solventarán diferentes dudas acerca de cómo se trabaja en un estudio de videojuegos con otros departamentos.

Eduardo de la Iglesia es un compositor madrileño que a los 22 años de edad empezó a trabajar en el departamento de producción del aclamado videojuego *Commandos 2: Men of Courage*. Desde entonces, con 22 años de experiencia y más de 60 títulos en el mercado, Eduardo ha sido acreditado como compositor y diseñador de audio en videojuegos como *Call of the Sea* (Out of the Blue Games); *Gylt* (Tequila Works); *The last kids on Earth and the staff of Doom* (Stage Clear Studios); *Red Matter* (Vertical Robot); *Yesterday Origins* (Pendulo Studios); *Respawnables Heroes*, *Respawnables* y *Afterpulse* (Digital Legends Entertainment), así como *Young Justice: Legacy*, y *Kick Ass 2: the Game* (Freedom Factory Studios).

JORNADA ROLERA

Sesión de juegos de rol a cargo de Devir

Sábado 5 de marzo, de 10.30 a 14.30 horas

Jugar a rol o interpretar un personaje de Shakespeare parecen ser cosas totalmente distintas, pero en esta jornada a cargo de directores de partida experimentados se demostrará que no lo son. Los participantes tendrán la oportunidad de buscar tesoros en la Tierra Media con la ayuda de elfos y enanos, o de luchar contra criaturas que asolan alguna lejana tierra en Golarion. También podrán viajar mil años en el futuro para perseguir criminales del espacio o seguir la pista de un fugitivo por las calles iluminadas de una metrópolis manejada por corporaciones gigantescas.



Devir es una editora y distribuidora de numerosos juegos de mesa, como Catan o Carcassonne, y de los juegos de rol Pathfinder y El Anillo Único, y asimismo, de juegos de cartas como Magic o Yu-Gi-Oh.

LA MUSA DIGITAL. DIRECCIÓN DE ARTE EN MUNDOS INTERACTIVOS

Taller a cargo de Conrad Roset, artista ilustrador

Sábado 19 de marzo, a las 12 horas

La dirección artística de un proyecto forma parte de su identidad básica, por lo que necesita estar asentada en la fase de preproducción antes de que se inviertan grandes recursos en el desarrollo. Durante la sesión, Conrad Roset abrirá una ventana a su forma de trabajar para dar respuesta a preguntas importantes, como por ejemplo qué elementos se busca destacar, cómo se compenetra el estilo con la tecnología disponible, qué referentes artísticos orientan la línea a seguir o qué se puede hacer para que el juego disfrute de una identidad propia.



TEXTOS DE SALA

Introducción

El juego es una actividad constante en la vida. En *Homo Ludens*, obra esencial para el estudio de lo lúdico, el antropólogo neerlandés Johan Huizinga nos recuerda que la dimensión lúdica es central para entender los procesos de construcción del mundo y de socialización, ya que nos acompaña desde los primeros aprendizajes.

Los videojuegos son la representación más contemporánea de esta dimensión y un tipo de producto polifacético, complejo y popular al mismo tiempo. Esta exposición explora los múltiples territorios en los que el videojuego ha intervenido y los que ha impulsado, estableciendo vínculos con disciplinas y áreas del conocimiento a primera vista distantes.

Por ello, aquí se ofrece una nueva perspectiva en torno al concepto de jugador y se muestra un mundo videoludificado en el que vida y juego convergen cada día más y donde todos los que lo habitamos somos, de un modo u otro, jugadores.

Las obras y los juegos que componen esta muestra trascienden el ámbito estricto del acto de jugar y exponen el fenómeno en tanto que industria, medio cultural y propuesta creativa a través de la cual es posible entender nuestro presente.

Lobby

Jugamos desde siempre

Desde su origen, los juegos han planteado dramatizaciones sobre actividades fundamentales para la humanidad, como la siembra y la recolección agrícola, la guerra o la construcción. Todo juego responde a mecánicas universales que se inspiran en estas actividades y que proporcionan formas de jugar que han estado presentes en todas las civilizaciones humanas.

Si se miran sus raíces antropológicas, los primeros juegos digitales se pueden interpretar como una transposición de estas mecánicas al nuevo medio. Puestos en diálogo con una colección de juguetes tradicionales, los videojuegos muestran claramente su continuidad con la tradición lúdica del pasado.

Jugamos con dinero

La cara visible

El mercado internacional de los videojuegos supera la facturación conjunta de la industria del cine y de la música, un dato que nos da una clara idea de su relevancia



como motor económico. Entre sus fenómenos recientes, los *eSports* representan la expresión más articulada de un sector en continuo crecimiento económico y que desdibuja fronteras establecidas del siglo XX, como la separación entre juego y trabajo o entre atleta y espectador.

En un proceso de continua innovación tecnológica, el videojuego muestra la capacidad de generar un producto de consumo de masas en un mercado global. Esta es la cara visible de una industria que ofrece un espectáculo capaz de atraer, gestionar y retener la atención de millones de jugadores en el planeta.

La cara oculta

La industria del videojuego manifiesta aspectos ambivalentes en su forma de producir y gobernar los procesos creativos que dan vida a los productos. Entre los mecanismos económicos subyacentes a su funcionamiento, es posible evidenciar fórmulas especialmente adictivas tomadas del juego de azar y de las apuestas, así como prácticas de explotación laboral y políticas de obsolescencia programada. El resultado es un complejo entramado de trabajo inmaterial y producción industrial global que relata la cara oculta de la industria.

Jugamos creando

Los videojuegos se han convertido en poderosos instrumentos de creación, investigación y diseño. Hoy en día, se asiste a una explosión de los usos emergentes del videojuego que desborda amplios campos del conocimiento humano. Lo lúdico se diversifica para funcionar como estrategia de creación en ámbitos inesperados.

Con ello se replantean prácticas artísticas como el videoarte, además de propiciar experimentos de diseño urbano colaborativo o de establecer métodos para la computación humana aplicada a la ciencia. El videojuego del siglo XXI es protagonista de un escenario renovado donde converge el arte, la ciencia y la tecnología.

Jugamos con la identidad

La vida en línea representa hoy en día un aspecto importante para millones de personas en el planeta. Participar, jugar y crear en mundos virtuales es una actividad social cotidiana que ya ha superado la dicotomía entre lo virtual y lo real.

Los mundos digitales se presentan como lugares abiertos y libres de juicio donde se da vida a versiones alternativas o idealizadas de uno mismo. Espacios donde todo es posible, incluso establecer amistades y amores, o donde luchar juntos por un mundo mejor. Es en esta relación entre el adentro y el afuera de los mundos virtuales donde se están conformando nuevas identidades y nuevos tipos de relaciones sociales dentro y fuera de las pantallas.



Jugamos con los márgenes

En paralelo a las producciones millonarias, hoy en día los videojuegos representan un lenguaje complejo y, a la vez, al alcance de todas las personas. La posibilidad de crear videojuegos sin necesidad de una inversión económica gracias a la democratización de los medios digitales ha hecho posible la emergencia de una nueva generación de creadores capaz de romper con las reglas establecidas.

Esta creación, que toma vida al margen de la industria, demuestra un carácter artesanal que se postula como alternativa a la homogeneidad del diseño lúdico. Por ello, se convierte en un manifiesto político idealmente dirigido a una nueva ciudadanía de jugadores.

Jugamos sin darnos cuenta

Si, durante las décadas pasadas, el juego digital se relegó al ámbito juvenil y se consideró una práctica cultural de un nicho de la población mundial, hoy en día, la percepción general está cambiando.

Desde la realidad aumentada hasta los dispositivos empleados para la guerra moderna, el lenguaje y la estética de los videojuegos están ocupando amplios sectores de la sociedad mediante una estrategia denominada *ludificación* (o *gamificación*).

Por ello, el videojuego destaca como producto que traspasa las fronteras de su propia industria y que impacta en la cotidianidad de las personas en lo que se refiere a las formas de trabajar, consumir, desplazarse o, incluso, amar.



Homo Ludens.

Videojuegos para entender el presente

Del 1 de diciembre de 2021 al 18 de abril de 2022

CaixaForum Barcelona

Av. Ferrer i Guàrdia, 6-8
08038 Barcelona
Tel.: 93 476 86 00

Horario

De lunes a domingo, de 10 a 20 h

Servicio de Información de la Fundación "la Caixa"

Tel.: 900 223 040
De lunes a domingo, de 9 a 20 h

Área de Comunicación de la Fundación "la Caixa"

Paula Baldrich: 620 17 18 96 / pbaldrich@fundacionlacaixa.org

Josué García: 638 14 63 30 / jgarcial@fundacionlacaixa.org

Sala de Prensa: <https://prensa.fundacionlacaixa.org/es/>

 @ FundlaCaixa @CaixaForum #HomoLudensCaixaForum