



Fundación "la Caixa"



CaixaForum Sevilla

Del 30 de junio al 16 de octubre de 2022



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

CaixaForum Sevilla fusiona vida y videojuegos en una exposición

- 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 16 de octubre de 2022.
- Como novedad a partir de este viernes, CaixaForum Sevilla alargará su horario habitual hasta las 22 horas, retrasándose el horario de apertura a las 11 horas. Se trata de una medida especial que funcionará los meses de julio y agosto.

Homo Ludens. Videojuegos para entender el presente. Fechas: Del 30 de junio, a partir de las 16 horas, al 16 de octubre de 2022. **Organización y producción:** Fundación "la Caixa". **Comisariado:** Luca Carrubba, director de ArsGames. **Lugar:** CaixaForum Sevilla (Centro Comercial Torre Sevilla, C/ López Pintado, s/n.)

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



Sevilla, 30 de junio de 2022. La jefa de Contenidos de Exposiciones de Arte de la Fundación "la Caixa", **Carla Tarruella**; el director de CaixaForum Sevilla, **Moisés Roiz**, y el comisario **Luca Carrubba** han presentado este jueves en **CaixaForum Sevilla** 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**. Precisamente como novedad a partir de este viernes, 1 de julio, el centro cultural de la capital andaluza **alargará su horario habitual hasta las 22 horas de la noche**, retrasándose a las 11 horas la hora de apertura. Se trata de una medida especial que funcionará durante los meses de julio y agosto de este año para facilitar el acceso del público a la oferta cultural de CaixaForum Sevilla.

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**. La exposición *Homo Ludens*, inaugurada en **CaixaForum Madrid** y presentada en Barcelona, protagonizará una larga **itinerancia hasta el año 2025** que, después de Sevilla, la llevará a Palma, Girona, Tarragona, Zaragoza, Lleida y Valencia.

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 LGTBQA+. 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 EN TORNO A LA EXPOSICIÓN

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

Jueves 30 de junio, a las 19 horas

Luca Carrubba, comisario de *Homo Ludens*, introducirá 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.

VISITA COMENTADA: HOMO LUDENS

DEL 1 DE JUNIO AL 16 DE OCTUBRE 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

Del 1 de julio al 31 de agosto:

Miércoles, a las 20.30 h

Sábados, a las 21 h

Domingos, a las 11 h

Del 1 de septiembre al 16 de octubre:

Miércoles, a las 18.30 h

Sábados, a las 19 h

Domingos, a las 11 h

COMENTARIOS

Se ruega puntualidad



Esta actividad está disponible reservando como grupo, bajo demanda:

- Precio: 75 € / grupo

- Si lo desean pueden realizar la visita en otros idiomas (inglés y francés)

Para realizar la reserva de grupos, pónganse en contacto con nosotros: 955394302 //

rcaixaforumsevilla@magmaultura.com

SERVICIO DE EDUCADORES

DEL 1 DE JUNIO AL 16 DE OCTUBRE DE 2022

En horarios concretos, el personal educador estará a disposición del público para cualquier duda o comentario sobre la exposición.

Servicio gratuito, incluido con la entrada.

Consultar los horarios en la página web del centro.

PÚBLICO FAMILIAR

El centro propone una visita en que se hablará cómo los videojuegos han ido evolucionando año tras año junto a los jugadores *Homo Ludens*, integrando todos los puntos de vista de personas de distintas generaciones, experiencias u opiniones.

Del viernes 1 de julio al viernes 31 de agosto

Sábados, a las 12, 13.30 y 20 h y domingos, a las 12.30 h

Del jueves 1 de septiembre al jueves 16 de octubre

Sábados, a las 12, 13.30 y 18.30 h y domingos, a las 12.30 h

EDUCAIXA. PÚBLICO EDUCATIVO

CAMPAMENTOS DE VERANO

Del viernes 1 de julio al viernes 2 de septiembre

VISITA COMENTADA HOMO LUDENS

A partir de los 12 años



VISITAS ESCOLARES

Del lunes 12 de septiembre al miércoles 21 de septiembre

VISITAS COMENTADAS Y DINAMIZADAS HOMO LUDENS

Para ESO, Bachillerato y Ciclos Formativos

CICLO DE ARTES VISUALES

Identidades, comunidades y mandato lúdico. Videojuegos y comunidades influyentes

Jueves 22 de septiembre, a las 22 horas

Identidad artificial

Jueves 29 de septiembre, a las 22 horas

TALLERES

LA DIMENSIÓN BINAURAL. MÚSICA Y SONIDO EN VIDEOJUEGOS

Sábado 24 de septiembre, a las 22 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

LA INSPIRACIÓN MECÁNICA: LOS SECRETOS DE UN BUEN DISEÑO JUGABLE

Sábado 1 de octubre, a las 22 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.

LA MUSA DIGITAL. DIRECCIÓN DE ARTE EN MUNDOS INTERACTIVOS

Sábado 8 de octubre, a las 22 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.



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 30 de junio al 16 de octubre de 2022

CaixaForum Sevilla

Centro Comercial Torre Sevilla, C/ López Pintado , s/n.
41092 Sevilla

Tel. 955 657 611 - 955 657 612
icaixaforumsevilla@marmacultura.com

Horario

De lunes a domingo, de 10 a 20 h

JULIO Y AGOSTO: De lunes a domingo y festivos, de **11 a 22 h**

HORARIOS ESPECIALES

Días 23 y 30 de junio: Las exposiciones abren hasta las 22 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"

Cristina Font: 608 582 301 / cristina.font@fundacionlacaixa.org

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

 [@ FundlaCaixa](#) [@CaixaForum](#) [#CaixaForumHomoLudens](#)