

Nota de prensa

El Instituto de Arquitectura de Euskadi aborda cómo los videojuegos se relacionan con la construcción de la ciudad en su nueva exposición

2024|10|23

> "La ciudad visible / La ciudad en juego" está formada por 14 proyectos nacionales e internacionales que van del diseño gráfico a la fotografía pasando por la escultura e instalaciones interactivas inmersivas

> La muestra ha sido comisariada por Luca Carrubba y Eurídice Cabañes, co-directores de Ars Games y llega en itinerancia desde CentroCentro en Madrid y podrá visitarse a partir del 24 de octubre hasta el 9 de febrero de 2025

> El viernes 25 de octubre se celebrará un taller a la tarde sobre realidad aumentada que dará paso a una variedad de talleres y actividades que se organizarán hasta el cierre de la exposición

El [Instituto de Arquitectura de Euskadi](#) ha presentado su cuarta exposición de 2024: 'La ciudad visible / La ciudad en juego' que podrá visitarse hasta el próximo 9 de febrero de 2025. La muestra aborda las diferentes formas en las que los videojuegos sirven para la construcción de la ciudad, problematizando y cuestionando su relación desde las diferentes aristas que la conforman.

La ciudad visible / La ciudad en juego llega en itinerancia desde CentroCentro en Madrid, donde se expuso en abril de 2024 y ha sido comisariada por Luca Carrubba y Eurídice Cabañes, co-directores de Ars Games, colectivo afincado en Madrid que lleva más de una década impulsando la transformación social con tecnología combinando arte, pedagogía, filosofía y acción política.

A la presentación han acudido el director de Vivienda, Suelo y Arquitectura del Departamento de Vivienda y Agenda Urbana del Gobierno Vasco, Pablo García Astrain, la Diputada de Cultura, Cooperación y Deportes Goizane Álvarez, el

director del Instituto de Arquitectura de Euskadi José Ángel Medina y los comisarios de la exposición Luca Carrubba y Eurídice Cabañes, co-directores de ArsGames.

Durante la presentación, el director de Vivienda, Suelo y Arquitectura del Departamento de Vivienda y Agenda Urbana del Gobierno Vasco, Pablo García Astrain, ha destacado que “por todos es sabido que las tecnologías van influyendo a lo largo de la historia en la manera de pensar y de proyectar la arquitectura”. En ese sentido, el representante del Ejecutivo vasco ha explicado que “cada época tiene su técnica y su arquitectura, también para imaginar las ciudades y las viviendas del futuro soñado en cada etapa”. En palabras de García Astrain, “en esta exposición se investiga la relación de la tecnología digital con lo urbano y doméstico”, ha añadido, “tanto para el análisis como para el proyecto, también en clave lúdica a través del videojuego como ficción y construcción imaginada o no del espacio habitado”.

Tal y como ha explicado el director del Instituto de Arquitectura, José Ángel Medina, “El Instituto de Arquitectura de Euskadi busca con esta exposición subrayar que sobre arquitectura y ciudad se puede reflexionar y hacer propuestas desde cualquier disciplina, puesto que la arquitectura es un campo que nos afecta de forma directa a todos los habitantes del espacio construido físico y virtual. El Instituto se presenta con esta exposición como un punto de encuentro abierto a públicos más diversos a los que invitamos a ser partícipes de nuestra comunidad”.

Los comisarios de la exposición, Luca Carrubba y Eurídice Cabañes han explicado que “La ciudad visible / La ciudad en juego” está formada por piezas originales y por instalaciones que utilizan la museografía para dotar de un nuevo significado a videojuegos o proyectos relacionados con esta industria.

Se muestran en total 3 serigrafías originales, 13 fotografías in-game, (arte de la fotografía de videojuegos), 2 visualizaciones de datos gráficas, un script informático, una maqueta de gran formato, gran variedad de planos, 6 piezas audiovisuales, 4 instalaciones y una experiencia de realidad virtual.

Estas 14 miradas pretenden compartir con las personas visitantes una perspectiva crítica que amplíe la visión sobre el videojuego más allá de mero objeto de consumo y apuntando a la función transformativa del ludus, el juego, como espacio de creación y reflexión colectiva en torno a la ciudad. La exposición se estructura en cuatro ejes temáticos transversales: **Arquitectura de los espacios de juego, Game Tourist, Gobernanza Lúdica y Ludictaduras.**

En ‘Arquitectura de los espacios de juego’ se muestra cómo los espacios de juego, y sus tecnologías, pueden enseñarnos sobre la arquitectura y el rol que desempeñan en la sociedad. Un ejemplo de ello es el documental ‘Ciudades y

videojuegos: hacia un urbanismo interactivo' de Santiago Bustamante que analiza cómo el videojuego replica y diseña nuevos espacios en un puente entre lo material y lo virtual: ciudades interactivas, colaborativas, imaginadas.

Las piezas presentes en 'Game Tourist', en cambio, son un acercamiento a los mundos virtuales que construyen los videojuegos y que permiten tanto explorar y recorrer espacios imaginados como interactuar y explorar lugares existentes desde nuestra casa, permitiendo nuevas formas de relacionarnos con el espacio. A través de fotografías in-game, arte de la fotografía de videojuegos, de artistas como Elise Aubisse y Leo Sang las personas visitantes podrán apreciar la profundidad de los mundos virtuales ya existentes en los videojuegos. Estas piezas revelan que de la misma forma en que la naturaleza, la sociedad y la arquitectura han servido a lo largo de la historia de inspiración en la fotografía ahora también los mundos virtuales se configuran como un nuevo referente para el arte.

En Gobernanza Lúdica se aborda el potencial que tienen los videojuegos para ser espacios desde los que experimentar la toma de decisiones conjunta sobre las ciudades, tratando de generar espacios más sostenibles, ecológicos e inclusivos. En este eje destaca la pieza, *Block 'Hood*, un videojuego donde bajo unas reglas relativamente físicas, se propone al visitante configurar y construir espacios habitables para la comunidad donde se premia el equilibrio, energético, constructivo y social. Recientemente este tipo de juegos han inspirado a los diseñadores a experimentar con la construcción de ciudades virtuales sin temor a causar consecuencias en la vida real. A su vez, estas creaciones han inspirado nuevas perspectivas sobre los diseños del mundo real.

Por último, a través de las piezas artísticas que componen Ludictaduras se plantea cómo se conforma la imposición de dinámicas lúdicas que manipulan sutilmente nuestra conducta y median las formas de habitar, transitar e interactuar con la ciudad y sus habitantes. Las instalaciones abordan cuestiones como ¿quiénes diseñan nuestras ciudades? o ¿Cómo se configuran los modos en que habitamos, vivimos y asimilamos la ciudad?.

En esta parte se expone el videojuego *Sola*, de la artista Agustina Isidori, una impactante pieza que hará sentir en primera persona la realidad a la que muchas mujeres se enfrentan al caminar solas por la noche en la ciudad, y cómo el entorno de la ciudad puede volverse una tierra hostil en función de su propio diseño. Además, esta pieza ejemplifica el poder del videojuego como una herramienta para empatizar con problemáticas concretas que sufren otros colectivos o personas. La acompaña la pieza, *Hyper-Reality*, una obra que nos enfrenta a un futuro distópico extremadamente saturado y comercialista. Con esta obra el diseñador y cineasta Keiichi Matsuda invita a hacerse preguntas como "¿Cuánto juegas cada día sin darte cuenta? ¿Quién decide cómo transitas

la ciudad, Google, Waze? ¿Somos avatares de los algoritmos de las grandes compañías que nos indican por dónde debemos caminar?”

Talleres para jóvenes, visitas y debates

‘La ciudad visible / La ciudad en juego’ estará **abierta hasta febrero de 2025**, tiempo durante el cual se organizarán diferentes actividades que sacarán las reflexiones de la exposición de sus salas. Habrá diferentes debates y encuentros de la mano de expertos en las distintas temáticas que aborda la exposición.

Como en otras exposiciones la didáctica que acompaña a esta exposición ha sido desarrollada por Maushaus, el colectivo responsable del departamento de educación en el Instituto de Arquitectura de Euskadi. Como novedad, los viernes el Instituto de Arquitectura de Euskadi ofrecerá talleres dirigidos a jóvenes y adultos (a partir de 16 años).

El primero de estos talleres, ‘**Realidad aumentada**’, será el **viernes 25 de octubre a las 18h** y será ofrecido por los comisarios de la exposición Luca Carrubba y Eurídice Cabañes, co-directores de Ars Games. El taller propone recrear esta tecnología de manera analógica por medio del dibujo. Estos talleres del viernes se han codiseñado con diferentes profesionales del ámbito de la exposición y tendrán lugar el **26 de octubre, 22 de noviembre, 24 de enero y 7 de febrero**.

Además, se ofrecerán talleres dirigidos a familias los sábados por la mañana los próximos **16 y 30 de noviembre, 14, 27 y 28 de diciembre y el 11 de enero** y se promoverán visitas guiadas bajo demanda así como visitas escolares a la exposición escribiendo al siguiente email: edu@eai.eus.

Sobre el Instituto de Arquitectura de Euskadi

El Instituto de Arquitectura de Euskadi se centra en acercar la arquitectura a la ciudadanía y en fomentar el debate en torno a ella, al urbanismo, el paisaje y el diseño. El centro está impulsado por el Departamento de Vivienda y Agenda Urbana del Gobierno Vasco con la colaboración del Departamento de Cultura, Cooperación, Juventud y Deportes de la Diputación Foral de Gipuzkoa.

Horario: de martes a viernes de 17h a 20h
Sábado de 11h a 14h y de 17h a 20h
Domingo de 11h a 14h

Para más información:

Ane Rotaache Alquiza

601 922 572

contact@eai.eus www.eai.eus