

‘LA VIDA ES JUEGO’.

El Centro de Historia repasa la evolución de los videojuegos

La inédita exposición, que se inaugura esta tarde, se podrá ver hasta el próximo 21 de febrero.



Varios bocetos de un videojuego.
Foto: NURIA SOLER

Esta noticia pertenece a la edición en papel.



La exposición repasa toda la historia del videojuego desde sus orígenes a la actualidad.
Foto: NURIA SOLER

En el tren, en el autobús, sentado en un banco e incluso andando por la calle. Hoy en día, en cualquier sitio se puede jugar con una videoconsola, ya que caben perfectamente en un bolsillo. En los años 50 y 60 aparecieron los primeros ordenadores digitales que ocupaban una habitación entera. Y no fue hasta el año 1972 cuando aparece la primera consola doméstica de la historia, la Magnavox Odyssey. Se enchufaba a la televisión y no tenía color. Para suplir esta ausencia, el usuario ponía en la pantalla un filtro de color. El aparato iba acompañado de un juego de mesa con el que se iba contabilizando la puntuación. Nada que ver con los últimos modelos del mercado como la Wii y su innovador detector de movimiento.

Una gran evolución que se puede ver en la exposición *La vida es juego. Los videojuegos hoy*, que se inaugura esta tarde, a las 19 horas, en el Centro de Historia de Zaragoza. Uno de los comisarios de la muestra, Luis García y la concejala de Cultura del ayuntamiento de Zaragoza, Pilar Alcober presentaron ayer la cita.

"Lo que se pretende mostrar con esta exposición es que la del videojuego es una industria en alza que mueve mucho dinero y gente, que incluye diseñadores, artistas, creadores, programadores...", indicó Luis García, que aseguró que el objetivo fundamental de la misma es que "tanto el padre como el hijo aprendan divirtiéndose".

CINCO APARTADOS *La vida es juego* está dividida en cinco grandes apartados. El primer bloque, que es el más extenso y el que más curiosidades aporta, está dedicado a la historia de las consolas. En esta parte, el visitante se puede encontrar con aparatos que van desde la citada Magnavox Odyssey, hasta la Xbox 360 pasando por la Master System, la NES, la Megadrive o las portátiles Game Gear y Game Boy, entre otras.

El segundo bloque se centra en el desarrollo de los videojuegos y "en todo el trabajo que hay detrás de cada uno de ellos". Así se puede ver desde los bocetos previos hasta las texturas, las aplicaciones tecnológicas y el *making off* del producto. "Para que salga un producto de unas horas de juego, hay muchísimo trabajo detrás y aquí hemos querido poner una pequeña muestra", señaló García.

La tercera parte está centrada exclusivamente al lanzamiento del producto y es que, explicó García, "el éxito o fracaso de un videojuego se mide por la capacidad de venta que acumula en su primera semana de vida". Como ejemplo, la exposición se centra en el *Call of Duty / Modern Warfare 2*.

El cuarto apartado está dedicado a desmentir los clichés que existen en la sociedad alrededor de este mundo lúdico. Y, para concluir, "no sería concebible una exposición de videojuegos sin poder jugar". Por eso, en la quinta parte el protagonismo recae en el propio visitante y en su habilidad con las consolas. El espectador podrá disfrutar con el *Wii Sports*, el *Rock band* o el *Sing star*, entre otros.

Además, tres juegos compondrán la sección *Serious Game* de la exposición, una disciplina en la que se pretende concienciar al usuario de los grandes problemas que afectan al mundo a través de los videojuegos. Así, se podrá jugar al *September 12*, al *Mac Donall's Videogame* y al *Darfur is Dying*.

Este parte interactiva se completa con el juego *Tron*, un juego interactivo basado en la película en el que el propio jugador se introduce dentro del mundo virtual, como le ocurría al protagonista de la película.

La exposición se podrá visitar desde hoy hasta el próximo 21 de febrero.
Paralelamente a la cita, se realizarán una serie de actividades didácticas con casi mil alumnos.