València, 11 de marzo de 2021

La Universitat Politècnica de València presenta la mayor exposición realizada en España sobre la historia de la imagen digital, las consolas y los videojuegos

- La muestra reúne más de setenta consolas históricas, como la Magnavox Odyssey de 1972 -la primera consola de la historia- y se completa con cerca de un centenar de obras audiovisuales con partidas de videojuegos, documentales, anuncios publicitarios, etc.
- Podrá visitarse desde mañana viernes, 12 de marzo y hasta el 7 de mayo en la sala de exposiciones del Rectorado de la UPV. Cuenta también con una versión on line que permitirá disfrutar de ella desde cualquier lugar del mundo

La Universitat Politècnica de València (UPV) acogerá a partir de mañana viernes, 12 de marzo, la mayor exposición realizada en España sobre la historia de la imagen digital, las consolas y los videojuegos. Bajo el título *Consolas, democracia para la imagen digital 1972*-2003, podrá visitarse en la sala de exposiciones del Rectorado de la UPV hasta el próximo 7 de mayo.

La muestra reúne más de setenta consolas históricas −con sus periféricos, manuales y cartuchos respectivos, eleva el número de piezas expuestas a casi trescientas− y cerca de un centenar de obras audiovisuales −partidas de videojuegos, documentales, cine, arte, videoclips, publicidad, películas científicas, etc; ofrece un recorrido histórico desde los orígenes militares de la imagen digital hasta la actual sociedad *gamificada*.

“La imagen digital, por sus orígenes militares, se ve en sus primeros años de vida restringida a un uso militar, posteriormente tecnológico, más tarde científico y, tras estos pasos previos, artístico. Pero todo esto cambia cuando las consolas de videojuegos entran en la narración de los acontecimientos. En esta exposición se relata la trayectoria histórica de la imagen digital a partir del concepto fundamental que vertebra todo el siglo XX: el maquinismo”, destaca Abraham San Pedro, reconocido experto internacional en nuevos medios y comisario de la muestra.

Así, el visitante puede encontrar las obras fundamentales de la imagen digital: desde la primera fotografía escaneada, los primeros gráficos y la primera película generados por ordenador, el primer personaje animado digitalmente, el primer uso de vectores para la animación, el primer escáner tomográfico computerizado o las primeras animaciones 3D, entre otras.

Tal y como explica Abraham San Pedro, esta evolución tecnológica se ve profundamente alterada con la aparición de las consolas y los videojuegos, que pasan a ser el principal motor de innovación tecnológica, llevando a la imagen digital hasta las actuales cotas de hiperrealismo. “Pero, lo que es aún más importante, fueron las consolas las que democratizaron tanto la computación como la imagen digital, pasando de ser elementos elitistas a productos masivos para, finalmente, convertirse en el paradigma social de la actualidad al haber gamificado la sociedad misma”.

Desde la primera consola de la historia hasta la más vendida de todos los tiempos

La rigurosa selección de las máquinas y artefactos expuestos incluye todas las consolas y computadoras orientadas al videojuego que han sido significativas en el periodo 1972-2003: desde la primera consola de la

Área de Comunicación
Edificio Nexus (6G) - Camino de Vera, s/n - 46022 Valencia • Tel. 96 387 78 42 • Fax 96 387 78 49 • prensa@upv.es

historia, la *Magnavox Odyssey* de 1972, hasta la *PlayStation 2* de 2001, la consola más vendida de la historia con 152 millones de unidades. Junto a ellas se exponen auténticas joyas de la historia de los videojuegos como la *Atari Home Pong*, las *Coleco Telstar* -que inundaron el mercado con millones de productos de bajo coste-, la *Atari 2600*- un icono que representa para cualquier generación en sí mismo el concepto videojuego-, la *Microvision* -la primera consola portátil-, la *Vectrex* -la única consola vectorial-, la *Colecovision*, la *Nintendo Famicom*- y su descomunal serie de periféricos que incluyen hasta un robot- la Intellivison –con su generador *Intellivoice* que ofrecía por primera vez voces humanas-, el *Commodore 64* -la microcomputadora más vendida de todos los tiempos con 32 millones de unidades-, el *Amstrad CPC 64*, las *SEGA Master System*, la extravagante *Nintendo Virtual Boy*- el primer intento de adentrar el videojuego en la realidad virtual y que fue un rotundo fracaso cuya producción duró meses- o la *SEGA Dreamcast.*

La exposición de la UPV permite también al visitante disfrutar de videos de un gran número de partidas auténticas de videojuegos históricos -jugadas en su *hardware* original, no en emulaciones actuales- en sus viejos monitores de tubo; y de una proyección de juegos de máquinas Arcade de 1971 a 2003; y analizar la evolución cultural de nuestro mundo a través de una selección de publicidad televisiva de consolas desde 1972 a 2003.

“Y para hacer la visita aún más enriquecedora se exponen manuales de usuario, cartuchos, cajas originales, *overlays,* disquetes, cajas originales de las consolas históricas -extremadamente codiciadas por los coleccionistas- y demás complementos originales de la época. Asimismo, hay un espacio dedicado al libro con publicaciones sobre arte digital, tecnología, gráficos por ordenador, sociología, catálogos, videojuegos”, apunta Abraham San Pedro.

Y entre los artistas incluidos en la muestra están figuras clave de la historia del arte digital, como A. Michael Noll, Georg Ness, Frieder Nake, Herbert W. Franke, Kenneth Knowlton, Edward Zajac, Ivan Sutherland, Stan VanderBeek, Computer Technique Group Japan, John Whitney, Manuel Barbadillo, Manfred Mohr o Nelson L. Max.

Exposición *on line*

Además, mientras dure la exposición, se abrirá al público su versión digital en la red. “En la web consolasimagendigital.org, el usuario encontrará el contenido audiovisual de la muestra en su misma resolución y definición -único caso en el mundo-, pudiendo así repetir o ampliar la visita con material extra que no están en sala, disfrutando de esta experiencia desde cualquier lugar del mundo, algo que -de momento- nadie se atreve a hacer en el ámbito del arte”, destaca Abraham San Pedro.

Horario de la exposición

Consolas, democracia para la imagen digital 1972-2003 se podrá visitar hasta el 7 de mayo en horario de lunes a viernes, de 10 a 14h y de 16 a 20h y los sábados de 10 a 14 horas. El aforo estará en todo momento controlado, atendiendo a la actual situación sanitaria.

Datos de contacto:

Luis Zurano Conches

Área de Comunicación

Unidad de Cultura Científica y de la Innovación (UCC+i)

Universitat Politècnica de València

prensa@upv.es

647 422 347

Antonio Pérez Gómez

Jefe de Servicio del Área de Comunicación
prensa@upv.es
615 418 108