



En Madrid desde el 29 de noviembre hasta el 31 de mayo de 2020

**Game On**, la mayor exposición internacional sobre la historia y la cultura del videojuego, llega a España de la mano de la Fundación Canal de Isabel II

- Una mirada global al videojuego a través de seis décadas de historia que cierra la programación cultural de la Comunidad de Madrid en 2019
- Más de 400 piezas originales y 150 títulos jugables: desde *Spacewar!*, el primer videojuego, pasando por videoconsolas y ordenadores de diferentes épocas hasta la actualidad
- Las entradas están disponibles en [www.expogameon.es](http://www.expogameon.es)



**Madrid, 27 de noviembre de 2019.-** La Fundación Canal presenta la exposición **Game On. La historia del videojuego 1972-2020**, la mayor muestra internacional sobre la historia y la cultura del videojuego. Por primera vez en España, y en colaboración con el Barbican Centre de Londres, la exposición se podrá ver en Madrid del 29 de noviembre al 31 de mayo de 2020 en la sala de exposiciones del Paseo de la Castellana nº 214.





De Mario a Lara Croft o de *Pong* a *Street Fighter*, a través de más de 400 piezas originales la exposición ofrece una oportunidad única de conocer la fascinante historia de los videojuegos desde los años sesenta hasta las últimas creaciones. *Game On* es además una exposición “donde se ve y se juega”, con más de 150 títulos jugables, desde los primeros videojuegos a los últimos lanzamientos, pasando por títulos tan populares como *Minecraft*, *Sonic the Hedgehog* o *Rock Band*.

La exposición hace un examen exhaustivo de las personas y tecnologías que revolucionaron los videojuegos, explorando desde el proceso de diseño hasta la comercialización de alguno de los juegos más importantes de los últimos tiempos. En un momento en el que el videojuego se ha convertido en la industria cultural con mayor proyección, *Game On* pone el acento en el fenómeno social y cultural que supone el videojuego y su potencia creativa multidisciplinar. Con un diseño expositivo espectacular, *Game On* está pensada para el disfrute de todos los públicos, jugadores, nostálgicos y curiosos de todas las edades.

### Quince secciones temáticas, más de 150 títulos jugables y tres juegos desarrollados por empresas españolas

A lo largo de 2.500 m<sup>2</sup> de espacio expositivo, el visitante podrá realizar un recorrido por **quince secciones temáticas** desde los primeros videojuegos y *arcades*, pasando por juegos de simulación, infantiles, portátiles y multijugador, hasta un repaso por las tecnologías que han ido conformando nuevas posibilidades de juego.

La exposición arranca con **Primeros videojuegos** y **Arcades**, donde se muestra *Spacewar!*, el primer juego, junto a otros antiguos como *Computer Space* y *Pong*, objetos raros y los primeros materiales publicitarios. La sección **Top ten** muestra lo más destacado de la historia de las consolas desde 1972 hasta nuestros días, con máquinas producidas por Atari, Sega, Nintendo, Sony, Microsoft y otras que han llevado el juego al ámbito doméstico en los últimos 30 años.

El apartado **Géneros** ofrece más de 30 juegos de reflexión (rompecabezas, juegos de rol y aventuras), juegos de acción (carreras, disparos y plataforma) y juegos de simulación, según la clasificación establecida por los hermanos Le Diberder. La sección **Juegos infantiles** presenta muchos de los juegos que han sido diseñados para que padres e hijos jueguen juntos.

En la sección **Juegos de simulación** pueden verse algunos de los juegos más importantes de la historia de los videojuegos, diferenciados según simulación deportiva y simulación de la vida real, con ejemplos tan icónicos como *Sim City* o *Gran Turismo*. **Desarrollo y marketing** explora el proceso de creación de los videojuegos y su comercialización a través de títulos tan conocidos como *Los Sims* y *Uncharted*. La facilidad de distribución que conlleva internet y la existencia de herramientas de creación de juegos tan fáciles de usar como Flash o Unity han hecho resurgir el juego *amateur* y su creación, como se puede apreciar en la sección **Juegos independientes**.





El espacio **Juegos portátiles** muestra la evolución de las consolas portátiles desde sus inicios hasta ejemplos tan populares como Game Boy, la primera videoconsola portátil con cartuchos reemplazables u otras tan actuales como la Nintendo Switch. La exposición se abre a **Videuegos en el mundo**, un recorrido por juegos desarrollados en diversos lugares del mundo, desde zonas con gran tradición (Norteamérica, Reino Unido, Japón) a países donde su desarrollo es incipiente (Rusia, Hungría, Corea del Sur e incluso España). Entre los juegos desarrollados en nuestro país, en la exposición hay tres ejemplos: *Gris*, el juego de presentación del estudio barcelonés Nomada; *RiME*, de la madrileña Tequila Works, fundada en 2009 por Raúl Rubio y Luz Sancho, y *Castlevania: Lords of Shadow*, desarrollado por la madrileña MercurySteam.

Los **Personajes** de los videojuegos han tenido una importancia especial desde que se lanzó *Pac-Man* en los años 80. Esta sección ofrece una mirada a través de los ojos de algunos de sus creadores, como Shigeru Miyamoto (Mario) o Yuji Naka (Sonic). En el apartado **Cine** se plasman los vínculos entre los dos medios a través de juegos y de carteles de películas.

Con la llegada de la red, el juego multijugador en línea ha cambiado el panorama del videojuego. Esta sección, **Juegos multijugador**, analiza desde los que se juegan en consolas individuales hasta los juegos en línea y LAN. En la sección **La inmersión virtual** la exposición muestra los últimos desarrollos tecnológicos a los que recurren los diseñadores para crear novedosas experiencias como los videojuegos en 3D. A la hora de generar experiencia inmersiva el sonido de un juego tiene tanta importancia como los elementos gráficos. El espacio **Sonido** muestra un conjunto en los que el audio desempeña un papel fundamental.

### Una exposición para todos los públicos

*Game on. La historia del videojuego 1972-2020* abrirá sus puertas el 29 de noviembre y permanecerá abierta hasta el 31 de mayo de 2020 en la Fundación Canal, en su sala del madrileño Paseo de la Castellana nº 214.

La tarifa general de acceso estará entre los 7 y los 11 euros, y contempla descuentos y entradas gratuitas para diferentes colectivos como estudiantes, usuarios del Abono Joven, grupos, menores de edad, personas con discapacidad, pensionistas, mayores de 65 años, miembros de familias numerosas o personas en situación de desempleo.

Las entradas están disponibles en [www.expogameon.es](http://www.expogameon.es)

### Un espectacular proyecto expositivo en un espacio singular

La Fundación Canal ha creado para esta exposición un sorprendente universo basado en los míticos juegos de los ochenta, actualizado al siglo XXI. La ambientación se basa en gráficos vectoriales y colores flúor, códigos propios de aquellos juegos y que continúan siendo el referente estético del mundo del videojuego.





La exposición se ubica en un emplazamiento singular, un área de 2.500 metros de superficie en el depósito subterráneo de agua ubicado en el Parque Cuarto Depósito de Canal de Isabel II. *Game On* es la decimoquinta muestra desde que esta sala fuese acondicionada por Canal como sede para grandes exposiciones de gran formato. Se trata de exposiciones que buscan generar conocimiento y hacer divulgación de figuras, acontecimientos o movimientos cuya aportación sirva como clave de interpretación de la sociedad actual, desde una perspectiva artística, científica y/o histórica. Desde 2004 se han sucedido importantes y exitosas exposiciones en este espacio único: *Guerreros de Xi'an*, *Faraón*, *Roma*, *Escher*, *Alejandro Magno*, *Da Vinci*, *Cleopatra* o la más reciente de *Auschwitz*, entre otras.

De acuerdo a su compromiso medioambiental, la Fundación Canal ha incorporado los criterios de sostenibilidad desde el origen del proyecto expositivo. La museografía desarrollada por el estudio Smart and green design ha minimizado la utilización de materias primas, apostando por sistemas ligeros y modulares de dimensiones estandarizadas que permiten el aprovechamiento integral y no generan desperdicio. Todos los materiales se han seleccionado por sus características altamente respetuosas con el medio ambiente y se ha descartado cualquier elemento contaminante.

La Fundación Canal es la principal herramienta de la responsabilidad social corporativa (RSC) de Canal de Isabel II, la mayor y más antigua empresa pública de la Comunidad de Madrid. Su misión es mejorar las oportunidades de conocimiento de las personas a través de programas divulgativos y actividades de interés general sobre arte, cultura, medio ambiente e innovación, así como apoyar al Canal de Isabel II en la divulgación sobre el ciclo integral del agua y la promoción de la investigación para su uso más eficiente y sostenible.

## DATOS DE INTERÉS



### HORARIOS Y APERTURA AL PÚBLICO:

Desde el 29 de noviembre de 2019 hasta el 31 de mayo de 2020

De lunes a jueves, de 10:00 a 21:00 h, excepto los martes, de 10:00 a 15:00 h.

Viernes, sábados, domingos, festivos y vísperas de festivos, de 10:00 a 22:00 h.

## CONTACTO DE PRENSA



### Acerca Comunicación

Timanfaya Custodio / Clara Valmorisco  
prensa.expogameon@acercacomunicacion.org  
91 299 50 18 / 672 300 897 / 661 674 436

### Fundación Canal (*Game On*)

Beatriz Clemente  
bclemente.externo@fundacioncanal.es  
686 19 57 31

