

30 AÑOS DE GAME BOY
EXPOSICIÓN



22 mayo - 11 octubre 2019 **Etopia Centro de Arte y Tecnología**

ETOPIA
center for art
& technology

 **Zaragoza**
AYUNTAMIENTO

Contactos de prensa y comunicación



Sergio Artiaga
Carlota Santabárbara
Juan Pradas

Coordinador: 645145514, info@trazacultura.es
Comisaria: 629186759
Etopia Centro de Arte y Tecnología: 617506301

**Un proyecto de Trazacultura Producción Cultural
para Etopia Centro de Arte y Tecnología - Ayuntamiento de Zaragoza.**



Comisariado: Carlota Santabárbara.

Coordinación técnica y diseño expositivo: Trazacultura Producción Cultural.

Diseño gráfico: Pablo Alonso.

Montaje: Brigadas Municipales de Arquitectura.
Oficiales de Mantenimiento de Etopia Centro de Arte y Tecnología.
Trazacultura.

Agradecimientos: Nintendo España, Centro de Historias de Zaragoza y Fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento.

Hace tres décadas la consola Game Boy se erigía como objeto de deseo cuyo fin era el mero entretenimiento y la evasión de la realidad, un medio para sumergirnos en un ecosistema de multipíxeles y sonidos 8 bits que marcaron nuestra infancia de manera ineludible.

Resulta curioso como ya en el siglo XXI y en ocasión de la efeméride se reúnen en esta exposición a artistas internacionales de distintas disciplinas artísticas que llevan ya años trabajando en la recuperación casi fetiche de la consola Game Boy pero con una intencionalidad muy diferente a la que tuvo en origen, ahora se presenta como canal y medio artístico, de reflexión crítica sobre la realidad y la sociedad que nos rodea.

Fue el 21 de abril de 1989 cuando salió a la venta en Japón esta consola portátil que batiría todos los récords de venta y cuya evolución, en diferentes versiones ha marcado la cultura visual de una generación, su estética, su sonido y los personajes que habitaban su pequeña pantalla. Toda esa estética forma parte de nuestro imaginario colectivo, de un bagaje tecnológico y cultural innegable.

La Game Boy, que en su fase de prototipo se llamaba *Dot Matrix Game*, llegaría a alcanzar los 200 millones de consolas vendidas en

todo el mundo. En esta exposición se reconoce la importancia del componente social de la Game Boy, que por medio del arte sirve de nexo con la realidad, que la modifica reinterpretándola a través del prisma artístico. Se puede observar en las distintas obras cómo esta pequeña consola ha influido de manera decisiva en la génesis de nuestra percepción de la tecnología, hoy obsoleta, pero que nos modificó la mirada, y nuestra capacidad de ver e interpretar la realidad para convertirla en arte.

Existe cierta nostalgia en el discurso, pero desde una actitud irreverente frente al paso del tiempo, dotando a la exposición de cierta resiliencia tecnológica. Sin duda la Game Boy forma parte de nuestra memoria colectiva y constituye en sí mismo un objeto prácticamente de culto *vintage*. En lo tecnológico, forma parte del pasado, pero no debemos olvidar que fue la base para la

construcción de nuestro presente visual a nivel de videojuegos, y por supuesto del futuro tecnológico que estaría por venir.

Los artistas participantes no nos dejan que caiga en el olvido a pesar de la evidente obsolescencia tecnológica, ya que esta no es de tipo funcional, sino que se trata más de una obsolescencia psicológica, que es de algún modo inducida por la novedad de la actualidad, y a pesar de ello, sobrevive.

UNA CONSOLA EN EL MUNDO DEL ARTE

Las creaciones artísticas que aquí se presentan conforman procesos complejos de creación. A lo largo de toda la exposición confluye la tecnología y el arte que satisface necesidades históricas, simbólicas y estéticas. Lo más llamativo es cómo el *telos* de la consola ha cambiado, aquí el juego varía de lo objetivo a lo subjetivo, introduciéndose las variantes de la modificación, lo visual, lo sonoro y las adiciones tecnológicas (por medio del *circuit bending*, introduciendo novedades del mundo de la audio-electrónica, que confluyen en un nuevo resultado, en este caso artístico). A través de los diferentes componentes de la consola y su modificación y adaptación, así como de la combinación, se ha conseguido obtener resultados complejos, comportamientos diferentes a nivel de acción en la pantalla, a nivel estético de resultado y a nivel metafórico y semántico. La Game Boy se ha utilizado como hardware, para generar vídeos, fotografías, música y toda una serie de *circuit bending* (el *circuit bending* es una técnica que consiste en cortocircuitar dispositivos electrónicos de bajo voltaje —alimentados con baterías— con fines creativos) que han generado nuevos modos de interpretar electrónica y visualmente la obsolescencia.

Sin duda es la vieja consola la que constituye la base conceptual y estructural para desarrollar los diferentes discursos artísticos, a partir de ella, o entorno a ella la práctica artística ejerce el acto crítico sobre cómo nuestra percepción tecnológica ha variado en treinta años más de lo que jamás podríamos haber imaginado, y es precisamente en esta instancia donde el artista tiene otra oportunidad de resiliar, desobedecer y resistir.

La recreación, reutilización y reciclaje del soporte tecnológico es afrontado desde una visión holística, donde cada detalle por pequeño que sea cuenta, porque forma parte de un sistema semántico de reinterpretación del pasado para generar un nuevo producto artístico, ya no de consumo, sino de deleite estético-crítico.

Además, no deja de sorprender cómo la Game Boy también se ha convertido en un nuevo instrumento musical, generador de sonidos, que atrae al sector de músicos más experimentales y a los interesados en la música *noise*. La música 8 bits que emana de la Game Boy no ha pasado desapercibida en estos últimos años que los nostálgicos de aquella banda sonora que inundó nuestras vidas han querido recuperar para servir de base a la creación musical de toda una tendencia de gran repercusión internacional, sin olvidar su vinculación directa con el ámbito audiovisual y la creación gráfica.

Con esta exposición se pretende viajar al pasado para recrearlo, con cierto carácter evocador de lo que fue para generar nuevos hitos artísticos que actualicen la visión y misión de un artefacto que ya forma parte del pasado, pero de un pasado conectado con el presente, no carente de cierto exotismo y fetichismo, que nos lleva a reflexionar sobre lo que teníamos en las manos hace treinta años y cómo lo vemos tan diferente hoy en día desde la perspectiva del yo presente y el prisma de la creación artística.

CARLOTA SANTABÁRBARA
Comisaria de la exposición

Los artistas humanizan los medios electrónicos, pero al mismo tiempo los mitifican, los transforman en alquimia artística para desplegar la imaginación, expandir la conciencia e inspirar a otros hacia nuevos niveles de creatividad e innovación.

- Edward A Shanken

PISTU EL _ LUJ SU R, JUEL ' P. STU RU. TL. TL

*La obsolescencia jamás supuso el fin de nada.
No es más que el principio.*

- Marshall McLuhan



Pistas sonoras expuestas: **Bit + Beat (2004)**, creado con Nanoloop. | **Monologue (2009)**, creado con Little Sound DJ.

BUBBLYFISH



Haeyoung Kim (a.k.a Bubblyfish) es una artista sonora coreana, performer, artista digital y diseñadora que tiene su base en Nueva York. Su trabajo se centra en experiencias viscerales entorno al sonido, la interacción humana y su contexto sociocultural. Bajo el nombre de Bubblyfish, Haeyoung explora el territorio de los sonidos, la interpretación en vivo y los medios interactivos que integran la participación de la audiencia. En su trabajo musical basado en el 8 bits experimenta con diferentes géneros de música producidos con una Game Boy, explorando los sonidos

y texturas únicos que crea el sistema. Esta experimentación desafía la idea preconcebida del sistema Game Boy como un dispositivo de entretenimiento de juguete retro.

Bubblyfish fue artista en residencia en Harvestworks en 2011. Su trabajo ha sido exhibido en galerías y museos de todo el mundo, incluyendo el Centro de Arte NamJunePaik (NJP) en Corea, Kunsthalle en Austria, Moving Image Museum en Nueva York.



La productora experimental de IDM Bubblyfish utiliza sonidos de tecnología de 8-bits de la temprana generación de Game Boys, como fuentes de sonido que luego ella filtra y manipula con su ordenador durante sus actuaciones. Aunque con formación como pianista clásica, está interesada no sólo en explorar la calidad de los sonidos, sino sus

representaciones culturales. Su álbum debut es un CD-R titulado *Peripheral*, editado en 2006 en el sello *Retinascan*. En 2007, su tema *It's More Fun to Compute*, figuró en el disco tributo a Kraftwerk editado por la inaugural casa Astralwerks bajo el título *8-BIT Operator*.



Walker I, Jean Jacques Calbayrac.

JEAN-JACQUES CALBAYRAC

Este artista francés afincado en Londres, comenzó a trabajar con la fotografía hace más de diez años. Después de completar una máster en fotografía en la Escuela de Imagen Gobelins de París. Trabajó como asistente de varios fotógrafos como Paolo Roversi y Stanley

Greene. Siempre tratando de desarrollar su carrera, encontró pasión en las técnicas fotográficas al borde de la extinción. Desde la Polaroid a *wet plate*, y más recientemente, la Game Boy Camera, las cuales usa para cuestionar el medio en sí mismo y su entorno.

En las fotografías de Calbayrac destaca la baja resolución de las mismas, se trata de fotografías creadas con una Game Boy, casi siempre en blanco y negro, donde adquieren mayor protagonismo los perfiles, las siluetas y las formas, más allá de los detalles de las fotografías. Se trata de la simplificación de la realidad llevada al extremo para poner en relieve un tipo de fenómeno fotográfico que se basa en lo esencial. Se trata de una abstracción casi desfigurada de la realidad, ya que para apreciar las imágenes hay que separarse de la pared, tomar distancia. Esta distancia no es sólo física sino también conceptual en el modo en el que se retratan las personas como si fuesen personajes

de videojuego. Pero como decía Shigeru Miyamoto, el hombre detrás de las series de Mario y Zelda, la mayoría de sus creaciones se basan en su vida y su entorno, por lo que la ficción retratada es la concretización de realidades particulares, al igual que realiza Calbayrac en su fotografía, pero en sentido contrario. Éste lleva las realidades concretas a una ficción visual descontextualizada y elaborada a través de un proceso de abstracción digital.

Una evocación a una realidad ficcionada, aparentemente irreal pero tal vez más real de lo que jamás hubiésemos pensado.



Foto: Alberto Feijoo.

DANIEL CANOGAR

Artista visual cuya vida personal y laboral se ha dividido siempre entre España y Estados Unidos. En cuanto a su producción artística, ha creado numerosas piezas de arte público permanentes con pantallas escultóricas de LED flexibles para diferentes instituciones internacionales, también ha creado obras de arte público de carácter monumental

y diferentes series de vídeo proyecciones sobre monumentos emblemáticos en todo el mundo. Entre sus proyectos expositivos destacan las exposiciones individuales realizadas en Ginebra en 2018; en Madrid en 2017 y 2011, en Pamplona en 2017 y en Lima y Nueva York en 2014.

Game Over

En la serie *Small Data* a la que pertenece, se presentan dispositivos electrónicos abandonados (teléfonos móviles antiguos, impresoras, discos duros, etc.) que reciben proyecciones de manera cenital, las cuales, orientadas con precisión sobre el material escultórico, parecen dar una nueva vida a las tecnologías obsoletas. El artista trabaja como un arqueólogo, encontrando los elementos entre los montones de desecho en chatarrerías y centros de reciclaje (verdaderos cementerios de la electrónica de consumo) para después organizarlos en baldas individuales, como si fueran restos arqueológicos, frágiles, pertenecientes a una época pasada.

Estas obras de arte examinan temas relacionados con la memoria y la identidad. Los objetos de consumo electrónico tienden a convertirse en depositarios de sus recuerdos. El artista intenta revelar las memorias, tanto personales como colectivas, que parecen atrapadas en el interior de las tecnologías. *Small Data* explora la vida y muerte de la electrónica de consumo, y cómo cuando desechamos nuestros dispositivos, también lo hacemos de una pequeña parte de nosotros mismos. *Big Data* hace referencia a las grandes cantidades de información que manejan las corporaciones y los gobiernos sobre los hábitos y la vida privada de las personas, Canogar propone una mirada íntima hacia el aspecto más frágil de la tecnología que domina nuestra sociedad.



PAUL CATANESE

Paul Catanese es un artista norteamericano que se puede considerar un híbrido entre lo que es un artista visual que crea instalaciones, performances, vídeos, sonidos y proyectos. Ha participado en exposiciones en todo el mundo como el Whitney Museum of American Art, el Chicago Cultural Center o el Bangkok Experimental Film Festival. Ha participado en residencias artísticas internacionales y ha obtenido galardones de

distinta índole. En 2014, obtuvo una beca de arte contemporáneo Efroymsen, y en 2019 fue nombrado Artista en Residencia de la Fundación Christian A. Johnson Endeavor en la Universidad de Colgate. Catanese fue presidente del New Media Caucus de 2009 a 2014, y actualmente es profesor asociado y director de estudios de posgrado en arte e Historia del arte en el Columbia College de Chicago.

Recollections Of A Somnambulist (2004)

La obra consiste en una serie de dibujos animados en blanco y negro sobre una red pixelada en la que las figuras parecen oníricas, al rozar entre lo real y lo irreal, como si estuvieran veladas por el sueño. Las siluetas trazadas en la pantalla se mueven

chocándose como en un baile coreografiado por la naturaleza más salvaje, como si las olas chocaran contra los arrecifes o el borde de un continente fuera bañado por las olas. Sin duda esta experimentación animada digital produce toda una reflexión crítica entorno a la dialéctica comunicativa entre el individuo y la naturaleza que habita, desdibujando los contornos y dando a entender una cosmología más profunda que los une. Se genera así una reflexión crítica a la vez que íntima, en la que los límites entre los aspectos físicos de la naturaleza y los aspectos internalizados del individuo se difuminan entre sí.



Película experimental rodada con Game Boy camera, 1 minutos 47 segundos. *Fotogramas de* **Windshield Baby**.

CLINT ENNS



Videoartista y cineasta canadiense, ha trabajado en colaboración con diferentes festivales de ámbito nacional e internacional, espacios alternativos y pequeñas salas de cine. Su campo de investigación es el cine estructuralista y las matemáticas en el arte.

El trabajo artístico de Clint Enns se basa en la experimentación como proceso creativo, sobre todo con tecnologías obsoletas que se consiguen a bajo coste y con las que se puede experimentar para generar nuevas imágenes.



Windshield Baby (2009)

Este vídeo es un intento de demostrar la naturaleza inherentemente deshumanizada de las imágenes digitales. Es un vídeo realizado a partir de una cámara Game Boy, lo que le permitió la abstracción de las imágenes que narran un accidente automovilístico, de este modo la escena se reinterpreta digitalmente con la cámara, produciendo un nivel de abstracción que reduce la violencia del choque automovilístico mediante los píxeles en movimiento. Estas imágenes, estéticamente muy vinculadas al videojuego, al aplicarles un proceso de repetición se consigue descodificarlas quedando ausente la violencia latente en la realidad captada.

En relación al sonido, fue capturado directamente por la cámara de Nintendo Game Boy. El sonido lúdico de 8 bits está destinado a crear una yuxtaposición con las duras imágenes del accidente automovilístico. A través del sonido se consigue deshumanizar las imágenes, quitando el sentido narrativo a las mismas. Esta obra se vincula a la libertad y la intimidad que ofrece el micro-cine. Unido esto a la proyección en vivo y a la experimentación de la proyección con el espectador algo que también le interesa explorar dentro de su trabajo artístico.



Game Boy Reboot, Cijis Gieskes

GIJS GIESKES



Diseñador y artista industrial, de los Países Bajos, especializado en el diseño de dispositivos electrónicos para uso audiovisual, que a menudo se venden como kits, pero también se ensamblan previamente para dar solución a necesidades de carácter tecnológico o artístico.

Aunque su introducción en la electrónica ha sucedido fruto de la necesidad, más que de una trayectoria académica, ha ido creando diferentes *circuit bending* para modificar y experimentar con los aparatos tecnológicos, como transistores o altavoces.



Game Boy Bricks (2006)

Esta consola de videojuegos era muchas veces llamada “ladrillo” por su forma y su peso. La obra es una imagen formal que trata la perpetuación de una imagen estética aportándole un peso conceptual. Se trata de un ladrillo verídico, moldeado y cocido, creado

con un molde en negativo de una Game Boy real. Tal vez en el futuro no se conserve la tecnología de la Game Boy, pero su imagen como objeto quedaría perpetuada. Es lo que Gieskes considera el símbolo de lo que los arqueólogos podrían encontrarse en el futuro.



Game Boy Reboot (2010)

Consiste en un proceso de *circuit bending* para posibilitar la modificación de la velocidad de la Game Boy. La consola se reinicia con su característico sonido de arranque, pero ambas consolas, dialogan en un espacio temporal acompasado por una diferencia de velocidad buscando la

descoordinación entre ambas consolas para crear un juego dialéctico. Una de ellas va a 4 Mhz y la otra a 4.194304 MHz (que es la velocidad original). Una reflexión autocrítica del tiempo y cómo el marco espacio-temporal se modifica aislándonos en un proceso lúdico de separación de la realidad circundante



Obras presentes en la exposición: **Eutanasia**¹, **Anime**² y **Sondas**³.
Foto: Carolina Martínez.

¹ Música: MaiaKoenig, Vídeo: Violeta Montoya Julian Cohen Rúa.

² Música: MaiaKoenig, Vídeo: Camila Marturano y Mariana Cocaro.

³ Música: MaiaKoenig, Vídeo: Gunka Films.

MAIA KOENING

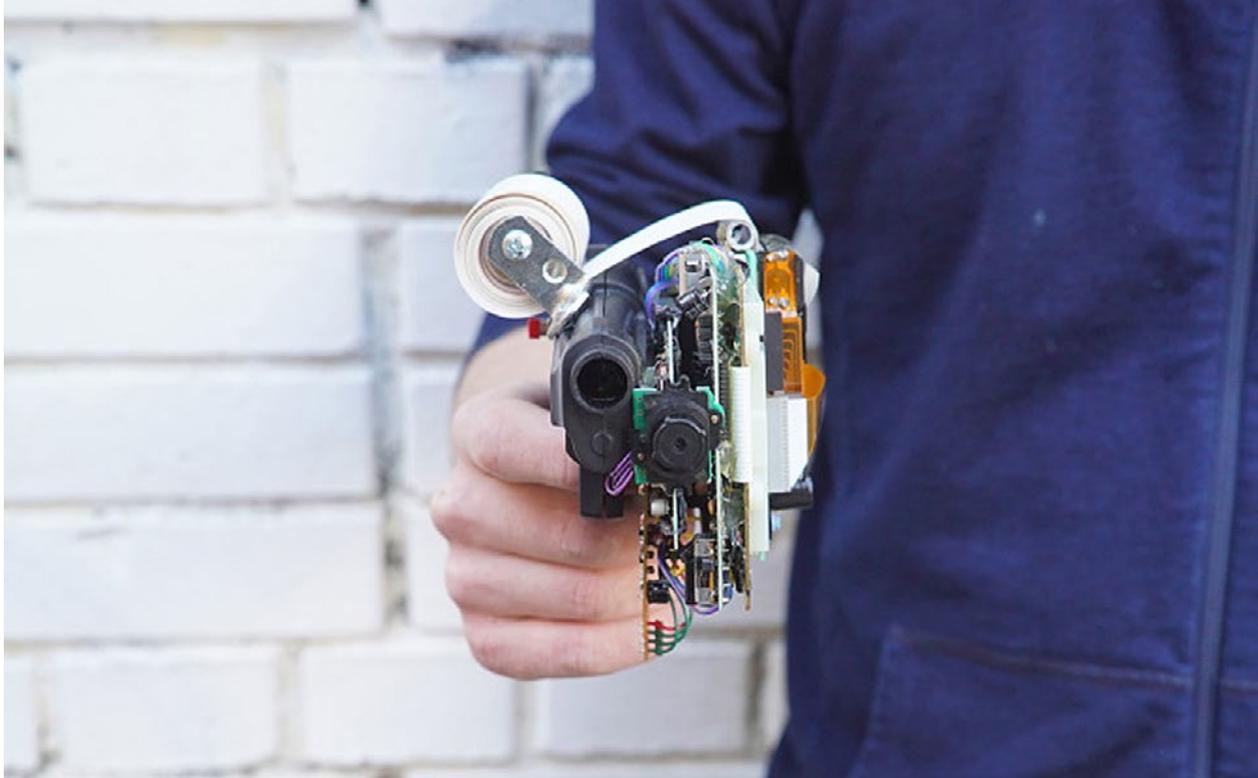


Es una artista argentina experimental que construye sus propios instrumentos e interactúa con sonidos de toda índole, trabaja por el empoderamiento de las mujeres en el mundo de la música electrónica y artes digitales. En esa línea, integra el colectivo Feminoise, que reúne a 130 mujeres de todo Latinoamérica. El origen de su inquietud artística nace con la creación de una banda de chicas punk para reivindicar la posición feminista en un ambiente hostil.

Su cyberfeminismo le ha llevado también a integrarse Sisters Triangla label, donde se promueve el ruido como manifiesto. Ha publicado varios libros, *Los supervivientes* (2007), *Telarañas escupidas de la mente* (2010), y *Katalepsiastral*, (2015). Además, tiene un sello independiente de música: "Sisters Triangla" enfocado a la experimentación con sonido de artistas mujeres, trans, lesbianas, o no binarias.

En el 2010 comenzó su actividad ligada a los retro-games reciclado de juguetes. En el año 2016 realizó una gira latinoamericana por Paraguay, Bolivia, Perú, Ecuador y Colombia llevando a cada ciudad y pueblo la performance sonora también así talleres de sintetizadores electrónicos caseros y conferencias orientadas a las nuevas tecnologías en distintas universidades, medios y centros culturales. En el 2017 participo del FIME (Festival Internacional de música experimental) en Sao Paulo Brasil. En 2018 en el Festival Mutek en Canadá, Montreal.

Feminoise es poner el ojo donde hemos sido (y somos) invisibilizadas(...). Es tomar consciencia de nuestra precariedad y al mismo tiempo de nuestra fuerza. Una fuerza que se hace en lo colectivo, en lo apasionado, en el hacerlo porque sí, porque no nos acobardamos ante nuestra electricidad sonora. Queremos sumar, entrelazar, abrir rumbos y sitios y agujeros y túneles y no únicamente enredarnos en las redes.



Fotos: vtol.cc

::VTOL::



Artista ruso, de carácter transdisciplinario, su trabajo se centra en el arte tecnológico contemporáneo, desde la robótica, las instalaciones y el arte sonoro, poniendo especial énfasis en el vínculo entre los sistemas emergentes y los nuevos tipos de síntesis tecnológica. ::VTOL:: ha mostrado su trabajo de manera internacional en diferentes países, desde Moscú hasta Berlín o Lyon.

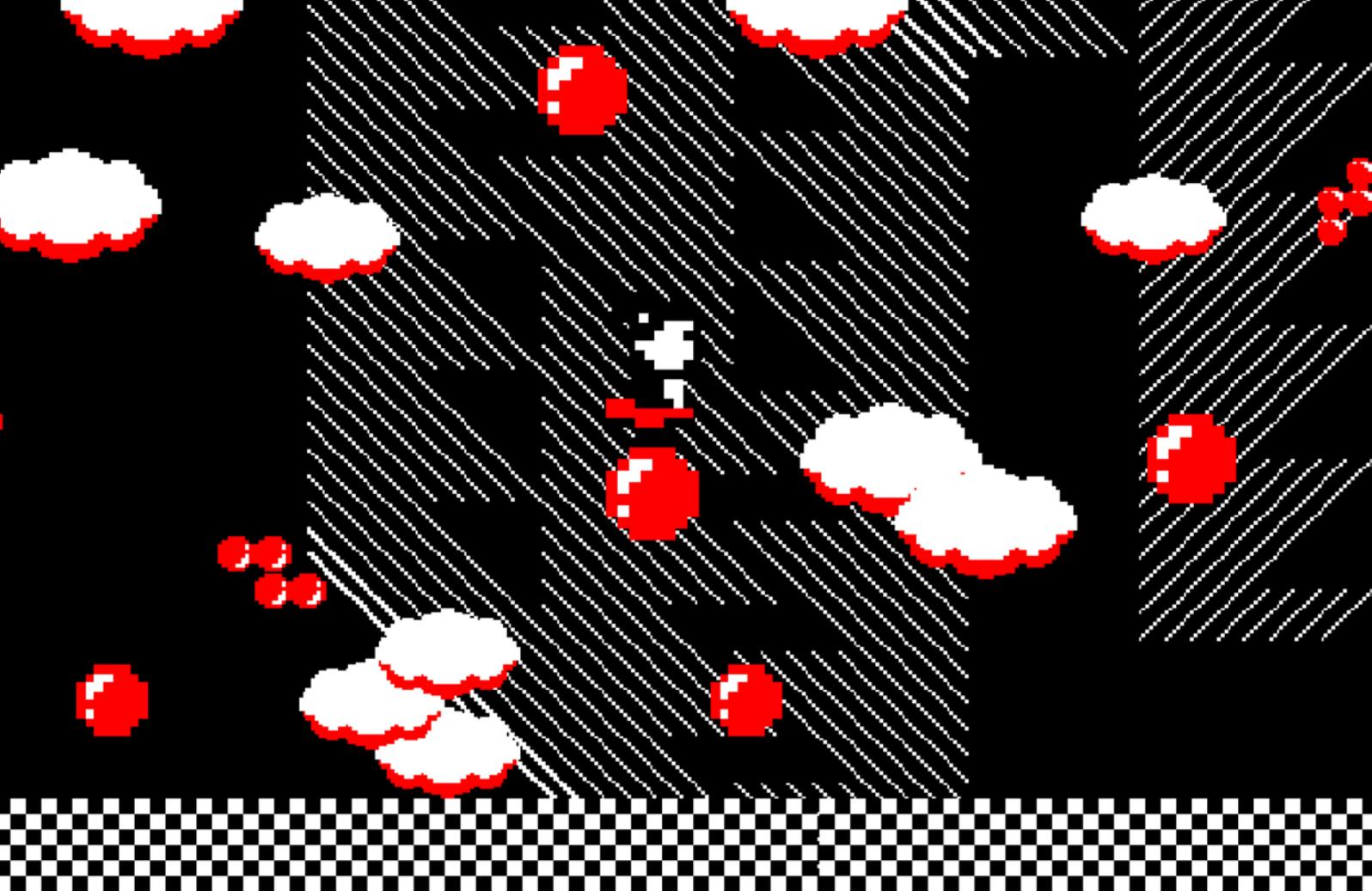
Sobre todo, en festivales de arte electrónico, y museos vinculados a la ciencia y la tecnología. También ha sido galardonado con numerosos reconocimientos y premios como el Sergei Kuryokhin Prize (Rusia, 2013), Prix Cube (Francia, 2014) así como menciones honoríficas en VIDA 16.0 (España, 2014) y Prix Ars Electronica (Austria, 2015 y 2017).



GBG-8 (2015)

Su obra Gbg-8, es una pistola adaptada a un Game Boy que captura e imprime fotos. Funciona conectada a una placa Arduino. Formalmente se asemeja a una pistola que puede ser empuñada como tal con un fin ya no bélico, sino artístico. De este modo se han integrado dos sistemas periféricos de la Game Boy: la Game Boy Camera y la Game Boy Printer, que a través de un sistema óptico y una batería de larga duración se consigue que al oprimir el interruptor se capte la imagen real.

Una aportación muy imaginativa a la reutilización de una tecnología ya obsoleta con todavía mucho potencial funcional y estético, en este caso haciendo un juego dialéctico de ideas. No tanto de disparar, como de capturar.



Fotograma de **Follow the Red Dots (2007)**. Obras presentes en la exposición: **Pink Snow**¹, **I WLD DI 4 U**², **Follow the Red Dots**³, **FURIUOSCLUBFOOT**⁴ y **Empath**⁵.

¹ 2010. Music: la belle indifference. Video: Raquel Meyers. Special Thanks: Thorsten S. Wiedemann. Berlin.

² 2008. Video: Raquel Meyers. Music: Jellica& Dr. Dru.

³ 2007. Video: Raquel Meyers. Music: Bubblyfish.

⁴ 2007. Video: Raquel Meyers. Music: Glomag.

⁵ 2016. Music: Corset Lore // tamarayadao.com/corset-lore from the Album 'Graces and Furies', 8bitpeoples.com, KYBDslójd. Drawing by Type In on C64 / Raquel Meyers.

RAQUEL MEYERS



Es una artista multidisciplinar española, (natural de Cartagena y afincada en Bilbao) que define su práctica como mecanografía expandida (KYBDslöjd) con caracteres de texto y retículas. Una fábula contemporánea con tecnologías del pasado tejida con el ordenador Commodore 64 y el parpadeo de las líneas verticales del teletexto.

Un mundo de criaturas míticas y aventuras oníricas donde reina la calma y la temeridad. Fotograma a fotograma, símbolo a símbolo, propone un descenso al país de las maravillas donde el tiempo se detiene y el caos reina.

Raquel Meyers es, junto a otros artistas como NO CARRIER y The C-Men, una de las mejores (y la más conocida) VJ y creadora de contenido de vídeo dentro de la comunidad de música chiptune. Desde 2004 su trabajo ha sido mostrado en centros de arte, galerías y festivales de todo el mundo, desde Barcelona a Tokyo pasando por Melbourne.



Su obra contribuye a demostrar que, en sus vídeos y actuaciones en directo, la estética 8-bit se escoge por algo más que como simple referencia a la sensación retro que proporcionan los antiguos videojuegos. Meyers recurre a los *tiles 8-bit* para crear una inquietante realidad imaginaria y alienígena, habitada por extrañas criaturas y colores lisérgicos.

Sus vídeos constituyen una muestra de su creación videoartística producida en colaboración con otros artistas de la música

chiptune como Bubblyfish, Jellica & Dr Dru, Mitch Wade Cole y Ceephax Acid Crew. La mayoría de ellos son creados a partir de la consola Game Boy como herramienta de creación audiovisual, combinándose con la Commodore 64. Donde las secuencias repetidas de escenas dan sentido a la poética de lo múltiple y donde la música chiptune adquiere un carácter de trascendencia colaborativa más allá de lo formal, la belleza brillante de la metamorfosis de los sonidos y las imágenes.



TORIENA



Artista japonesa de música chiptune. En su obra se aprecia las influencias musicales del reggae y el R&B. Ha realizado conciertos de DJ por todo el mundo. Su ambición es apasionante ya que además de realizar música chiptune, también realiza ilustración, e interpretación, su ambición es ser única pero poliédrica: *quiero ser como un holograma que cambia según tu perspectiva.*

Utiliza la Game Boy como instrumento musical y reproducir sonidos directamente

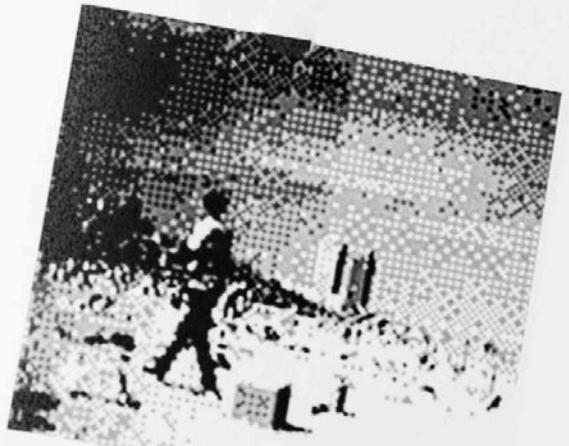
bastante agudos, ya que contrariamente a lo que pueda parecer, la música chiptune, tal y como afirma ella misma, tiene también alma, sólo hay que saber escucharla, el sonido eléctrico es un sonido que no existe en la naturaleza, y por lo tanto considera que es un sonido místico y sexy. A ella le fascinan los sonidos que produce la Game Boy porque salen directamente del chip que contiene, *es como si la consola de videojuegos estuviera gritando para expresar sus propios sentimientos.*



Pulse Fighter (2014)

Ejemplo de un trabajo en el que se combina la música chiptune creada por Toriena con Game Boy y la creación visual de 8 bits de M7kenji. Este sonido es el resultado del software de composición musical Game Boy llamado "LSDJ", el chip de sonido Game Boy que ofrece sólo cuatro canales con sonido

de 4 bits. Dentro de esta restricción sonora, coloca varios elementos en una misma pista de audio para hacer que los oídos del que escuchan, crean que estamos escuchando múltiples sonidos. Utiliza mucho DTM, el Cubase y la fuente de sonido SID que se encuentra en las máquinas ATARI.



Fotos: **Davit Ruiz**

DAVIT RUIZ



Formado en artes gráficas aunque reconoce ser autodidacta en constante evolución. Ha impartido talleres en diferentes instituciones como la Universidad Complutense de Madrid, el El Instituto Europeo del Diseño o la Universidad Carlos III. Su trabajo oscila entre la fotografía comercial, de carácter editorial y publicitaria, y proyectos de corte más personal, documental, mostrando diversos aspectos de la juventud, la ciudad o los cambios sociales, siempre dejando latente la percepción de la realidad filtrada a través de la su propia.

Utiliza el fotolibro como medio artístico, en ocasiones autoeditado, pero siempre como soporte de transmisión de ideas o como canalizador de proyectos, configurando así una herramienta mediante la cual expresar sus pulsiones más personales en cuanto a forma, concepto o lenguaje, utilizando la editorial como herramienta de comunicación , donde la expresión formal queda completamente bajo control.



118 x 112 píxeles (2017)

Fotografías realizadas con una Game Boy. Resulta curioso que un fotógrafo profesional que tiene a su disposición las mejores herramientas a su alcance, decida disparar con una tecnología totalmente obsoleta, sin duda es objeto de reflexión crítica.

La obra de Davit Ruiz no se trata tan sólo de un resultado puramente estético, que por otro lado es ciertamente atractivo, sino

que se trata de alcanzar el placer de realizar un proceso mucho más complejo a nivel técnico, sin existir una aparente necesidad. Consiste en un acto de gallardía y valentía de desplante tecnológico que acontece, aceptando que a veces es preferible lo obsoleto. En este caso la Game Boy es utilizada como medio, no como finalidad, sino que es el canal para crear obras de arte, más allá del resultado final.



Ira Torres. «**New Wave**». Del 10 de enero al 11 de febrero de 2019

Fotos: Marcos Jiménez Lobera. Espacio en blanco. Cultura USJ. <https://actividadesculturales.usj.es/>

IRA TORRES



Artista zaragozana, con formación en Bellas Artes en las universidades de Teruel, Salamanca y Madrid. Ha participado en exposiciones colectivas en diferentes ciudades españolas como en Barcelona en la galería ReCreo, el IACC Pablo Serrano, el Museo Provincial de Zaragoza con la exposición “Más Allá de la Mirada” o en la galería municipal Manolo Alés, en Cádiz. También ha expuesto de manera individual en la Galería Kafell de Zaragoza.

Ha trabajado en el arte urbano dentro de los festivales MulaFest en Madrid o el Festival Asalto en Zaragoza. Ha sido galardonada con varios premios de carácter nacional, como el Premio de pintura de la Fundación Mainel o el premio de pintura Ibercaja Joven.



Unknown Destroyer (2019)

La obra de Ira Torres refleja la presencia de la tecnología en la vida contemporánea, sobre todo en el modo en el que nos relacionamos a través de las redes sociales, plataformas virtuales, videojuegos en *streaming* o aplicaciones.

Unknown Destroyer es una escultura que plantea conceptualmente el diálogo entre lo real y lo virtual en la comunicación actual. Destaca por ello dos elementos en negro sobre la blanca totalidad de la superficie, remarcando así la pantalla rota que sostiene el individuo en la mano y los pasamontañas que cubre la identidad del individuo.

Siendo la Game Boy un icono para la generación de los noventa, se convierte en la materialización de cómo la era digital facilita que podamos adaptar identidades alternativas a las que mantenemos en el mundo real, o desvirtuarlas, proyectando una imagen diferente y distorsionada. El mundo inteligible y el mundo sensible de Platón se hacen eco en esta formulación artística que establece vínculos entre el mundo real y el mundo propiamente virtual. *Unknown Destroyer* trata de derribar los ídolos, que es, en definitiva, la liberación necesaria para la creación.

**UNA
CONSOLA
EN EL
MUNDO
DEL
ARTE**

