

Exposición 30 años de Game Boy: Una consola en el mundo del Arte

El original fabricante de *hanafuda* (naipes tradicionales japoneses) Nintendo de 1889, jamás tuvo pensado que, un siglo más tarde, crearía unas máquinas informáticas que son icono de la cultura de masas en sí mismas, y la representación de una sociedad con ganas de experimentar nuevas sensaciones que los transportasen a mundos imposibles a través de pantallas, sonidos electrónicos y mandos con botones.

Tal y como reza el catálogo de la exposición que nos ocupa, *30 años de Game Boy: Una consola en el mundo del Arte*, la pequeña consola portátil de los nipones puesta en venta un 21 de abril de 1989, fue un éxito de ventas a nivel mundial y se convirtió casi instantáneamente en un objeto de deseo, siendo esta última característica todavía vigente en nuestra actualidad, como un objeto fetiche de una época anterior de esplendor de lo digital, de lo intangible, de lo inmaterial.

La muestra creada por Trazacultura_producción cultural para Etopia Centro de Arte y Tecnología de Zaragoza, y comisariada por Carlota Santabárbara, Profesora Asociada del Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Zaragoza y miembro de AACA y AECA, nos invita a descubrir como la materia utilizada para la creación de obras artísticas ha ido cambiando a lo largo de nuestra historia como especie. Como el lienzo ha dejado paso al código, el pixel y lo tecnológico. Así en una exposición que en cierta medida evoca a pioneros artísticos como Duchamp, Warhol u otros visionarios, nos muestra como un objeto de la vida cotidiana puede ensalzarse al nivel de obra Arte, y como de él pueden surgir otras obras derivadas, fruto del deseo de recuperación y no caer en el olvido de ese movimiento social y cultural que fue Game Boy

a nivel mundial, con cierto aire nostálgico pero a la vanguardia de los movimientos de lo *retro* y el *remember*.

La simbiosis entre arte y tecnología fluye constantemente en la espaciosa estancia blanca con detalles verdes, recordando a la pequeña pantalla LCD que tiene esta máquina video lúdica. Las luces de contornos y sombreados duros de la sala evocan a las imágenes pixeladas cuadradas de la época de los ochenta, dando importancia a las diferentes obras expuestas. Aunque el sentido expositivo natural es deambular por todo el contorno de la sala, los reclamos e impactos visuales de las propias obras hacen que éstas se entrecrucen en la mirada del espectador, creando un camino a veces aleatorio pero a la vez de descubrimiento por el interesado en la materia.

Las diferentes obras artísticas propuestas utilizan no sólo la materia en sí de la propia consola, sino también sus componentes técnicos y sus lenguajes informáticos para mostrarnos un mundo nuevo con sabor de antaño. Las modificaciones hardware de la consola, creadas por artistas internacionales y nacionales, generan obras sonoras *chiptune*, fotografías pixeladas en 8 bit, o *circuit bendings* donde se aprovecha la modificación de las placas de la máquina para crear obras gráficas y audiovisuales conceptuales.

Preside la entrada la imponente obra *Unknown Destroyer* (2019) de la artista zaragozana Ira Torres, que a modo introductorio quiere reflejar la relación de la tecnología con nuestras vidas contemporáneas, en un discurso que pretende hacer pensar al visitante el cómo la tecnología crea identidades alternativas, pero también puede desvirtuar nuestra propia realidad. Asimismo, caben destacar las obras de las artistas de la coreana Bubblyfish o la española Raquel Meyers que utilizan el característico sonido 8 bits de la consola japonesa, para crear sus obras conceptuales de imagen y sonido, como si de una performance casi se tratase.

También el francés Jean-Jacques Calbayrac y el español Davit

Ruiz, crean a través del ojo virtual del periférico *Game Boy Camera* una visión del mundo minimalista, pixelada y en blanco y negro, evocando a las composiciones vistas en fotografías colaboradores de renombre como los vistos en la revista Magnum. Manipulando los circuitos físicos internos encontraríamos las obras del norteamericano Paul Catanese, mostrándonos como una pantalla también puede servir como lienzo interactivo de obras pictóricas digitales, o la obra GBG-8 (2015) del ruso Vtol, que nos dispara literalmente con su objetivo para imprimir el momento a través del complemento *Game Boy Printer* modificado.

Game Boy ha sido y siempre será un icono para nuestra cultura de masas, una fuente de inspiración para los nativos digitales que vivieron su esplendor y los que están por venir, un reflejo de como el Arte y nuestra sociedad cambia con el paso del tiempo, pero conserva una base de valores que perdurarán mas allá de la materia.