

Nick:

Conexión permanente

Clave:

Recordar Clave

¿Qué puedo hacer en VicioJuegos.com?

OK

¡Regístrate GRATIS!

TODAS | PS3/PS2 | WII | XBOX360 | NINTENDO DS | PSP | PC/MAC | NOSTÁLGICAS | MÓVILES | MI VJ | CONFIGURAR

Ver tu cesta

TIENDA ONLINE

REPORTAJES &gt;&gt; PLAYLIST: JUGANDO CON JUEGOS, MÚSICA, ARTE

¿Hay algún tema del que seas experto y crees que puedes contárselo a los demás?

¿Estás dispuesto a hacer un monográfico sobre un tema de actualidad?

Confecciona tu reportaje, es muy fácil

SECCIONES

PORTADA

NOTICIAS

ANÁLISIS

AVANCES

HUMOR

EDITORIAL

REPORTAJES

TRUCOS

GUÍAS

COMUNIDAD

FOROS

MERCADILLO 14.5w

OPINIÓN

ENCUESTAS

USUARIOS

BASES DE DATOS

JUEGOS

LANZAMIENTOS

TOP JUEGOS

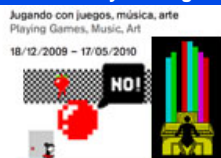
IMÁGENES

VIDEOS

COMPAÑÍAS

REPORTAJE: Playlist: Jugando con juegos, música, arte

PLAYLIST



Jugando con juegos, música, arte  
Playing Games, Music, Art  
18/12/2009 - 17/05/2010

## Playlist: Jugando con juegos, música, arte

El pasado 18 de diciembre asistimos a la inauguración de la exposición *Playlist: Jugando con juegos, música, arte*, ubicada en el espacio Mediateca Expandida de LABoral, Centro de Arte y Creación Industrial situado en la ciudad de Gijón, más concretamente formando parte del entorno de la Universidad Laboral, el epicentro de la cultura en esta tranquila ciudad asturiana. Estará abierta hasta el 17 de mayo de 2010 así que todo el que quiera visitarla tiene unos meses para hacerlo. En esta ocasión somos el único medio de comunicación especializado en videojuegos que estuvo presente y os podemos contar en exclusiva lo que váis a poder ver, aunque no hay nada como darse un paseo por allí y comprobar in-situ las sensaciones que quieren hacernos evocar los autores de las obras allí expuestas. Aquí os vamos a contar por encima qué obras hay allí presentes y los objetivos principales de esta exposición.

Siguiendo la estela de otras exposiciones ya celebradas en el espacio Mediateca Expandida y que no hemos tenido el placer de visitar, como *Gameworld*, *Playware*, *Homo Ludens Ludens* y *Arcadia*; *Playlist* está centrada en la música y en lo audiovisual en general, tomando como inspiración la cultura de los 8 bits, por lo que podremos ver obras creadas con ordenadores y consolas antiguas, o como mínimo inspiradas en ellas. Veremos vídeos realizados con Spectrum, un homenaje a Pong, conciertos realizados íntegramente con Game Boys y otras sorprendentes aplicaciones.

En el acto de inauguración que se celebró en el Paraninfo de la Universidad Laboral estuvieron presentes Rosina Gómez-Baeza, directora de LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, Benjamin Well, comisario jefe y Domenico Quaranta, comisario de la exposición, donde nos contaron sus objetivos e impresiones acerca del arte relacionado con el videojuego. Según Rosina Gómez-Baeza: "Superado ya el debate acerca de la condición artística de los videojuegos, es un hecho que han transformado la realidad cultural de las nuevas generaciones desde los años setenta, convirtiéndose en la principal alternativa de ocio de la mayoría de jóvenes y adultos de hoy. Su versatilidad hace del videojuego no sólo una alternativa de entretenimiento, sino también una poderosa herramienta de creación y de aprendizaje, emisora de valores, sentimientos y sensaciones a la altura de otras disciplinas artísticas". Benjamin Weil especifica más acerca de la exposición: "Desde el punto de vista conceptual, el proyecto aspira a explorar cómo, a través del reciclaje creativo, los artistas van generando nuevas formas y ampliando la vida de máquinas que, de otra manera, no tendrían otro destino que el basurero. Al hacerlo, esos creadores cuestionan además nuestra obsesión por lo nuevo y aprovechan un enorme potencial tecnológico que suele acabar desperdiándose".

Por último, Domenico Quaranta nos cuenta que "El formato de la Mediateca Expandida nos ha ayudado a salirnos del modelo de exposición de arte tradicional y a transformar *Playlist* en una experiencia compleja, donde los visitantes pueden escuchar música, aventurarse por la singular atmósfera de un evento de música 8-bit y tocar con sus propias manos las herramientas que los artistas desarrollaron para crear música y visuales para sus actuaciones y que, muchas veces son, en sí mismas, obras de arte".

Pasemos pues a comentar algunas de las obras más importantes expuestas en *Playlist*.

[1] · [2] · [3] · [4] · [5] · [6] · [7] · [8] · [9]

[Página Siguiente >>](#)

PÁSALO >>



### DATOS EDITORIALES

Autor: **CodeRed** (Álvaro Morillas Correa). Publicado el día 2009-12-29 02:55:11.32 por **Hagaren**. Este reportaje otorga al autor 1000 VJs.

[Pincha aquí para leer los comentarios a este reportaje que han hecho los usuarios](#)

Para poder aportar cualquier tipo de contenido a VicioJuegos.com necesitas estar registrado y además haberte conectado.

Elige lo que quieres hacer:

### IMÁGENES



La Universidad Laboral de Gijón



Presentación de la exposición



Domenico Quaranta y VJvisualoop



Jeff Donaldson/noteNdo y André Gonçalves



LABoral Centro de Arte y Creación Industrial

Nick:

Conexión permanente

Clave:

Recordar Clave

¿Qué puedo hacer en VicioJuegos.com?

OK

¡Regístrate GRATIS!

TODAS | PS3/PS2 | WII | XBOX360 | NINTENDO DS | PSP | PC/MAC | NOSTÁLGICAS | MÓVILES | MI VJ | (CONFIGURAR)

Ver tu cesta

TIENDA ONLINE



# ¿Escuchas su corazón?

REPORTAJES >> **PLAYLIST: JUGANDO CON JUEGOS, MÚSICA, ARTE**

¿Hay algún tema del que seas experto y crees que puedes contárselo a los demás?

¿Estás dispuesto a hacer un monográfico sobre un tema de actualidad?

**Confecciona tu reportaje, es muy fácil**

Elige plataforma  
Búsqueda Avanzada >>

SECCIONES

PORTADA

NOTICIAS

ANÁLISIS

AVANCES

HUMOR

EDITORIAL

REPORTAJES

TRUCOS

GUÍAS

COMUNIDAD

FOROS

MERCADILLO

OPINIÓN

ENCUESTAS

USUARIOS

BASES DE DATOS

JUEGOS

LANZAMIENTOS

TOP JUEGOS

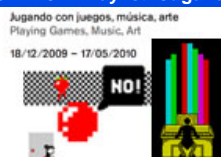
IMÁGENES

VIDEOS

COMPAÑÍAS

REPORTAJE: Playlist: Jugando con juegos, música, arte

# PLAY- LIST



## Tonylight - 6-Bit Noise Generator (2008)

*Un generador de ruido compacto*

Lo que más llama la atención de esta obra es su peculiar aspecto, una caja blanca con lunares rosas. En su interior guarda unos modernos microprocesadores que generan ruido inspirado en los antiguos ordenadores y que se controla por los interruptores y ruedas que se pueden ver en el exterior. Está construido a partir de piezas electrónicas de recambio recicladas. Podéis ver cómo funciona en este vídeo:

IMÁGENES



El 6-Bit Noise Generator de cerca



La instalación del c=64 synth se encuentra totalmente a oscuras



Una captura de pantalla del sintetizador c=64 synth

## Paul Slocum - c=64 synth (2008)

*Un sintetizador dentro de un modesto Commodore 64*

c=64 synth es un software para Commodore 64 capaz de convertir esta obsoleta plataforma en un instrumento musical que el usuario puede tocar como si manejara un teclado. Aquí podéis ver un vídeo demostrativo de lo que puede hacer:

# ¿Escuchas SU corazón?

Nick:

Conexión permanente

Clave:

Recordar Clave

¿Qué puedo hacer en VicioJuegos.com?

OK

¡Regístrate GRATIS!

TODAS | PS3/PS2 | WII | XBOX360 | NINTENDO DS | PSP | PC/MAC | NOSTÁLGICAS | MÓVILES | MI VJ | CONFIGURAR

Ver tu cesta

TIENDA ONLINE



## ¿Escuchas su corazón?

REPORTAJES >> **PLAYLIST: JUGANDO CON JUEGOS, MÚSICA, ARTE**

¿Hay algún tema del que seas experto y crees que puedes contárselo a los demás?

¿Estás dispuesto a hacer un monográfico sobre un tema de actualidad?

**Confecciona tu reportaje, es muy fácil**Elige plataforma  
Búsqueda Avanzada >>

SECCIONES

PORTADA

NOTICIAS

ANÁLISIS

AVANCES

HUMOR

EDITORIAL

REPORTAJES

TRUCOS

GUÍAS

COMUNIDAD

FOROS

MERCADILLO

OPINIÓN

ENCUESTAS

USUARIOS

BASES DE DATOS

JUEGOS

LANZAMIENTOS

TOP JUEGOS

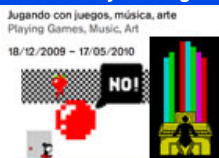
IMÁGENES

VIDEOS

COMPAÑÍAS

REPORTAJE: Playlist: Jugando con juegos, música, arte

# PLAY- LIST



# TECNOLOGÍA EXPANDIDA

### Nullsleep - BBB CHR BOX (2009) y Eat Shit (2008-2009)

*Glitches y corrupción de datos*

BBB CHR BOX es una caja de luz cortada a láser mediante datos CHR corrompidos del juego sin licencia *Bubble Bath Babes* de NES. Eat Shit es una instalación interactiva que explora la corrupción controlada de datos en NES, inspirándose en el Minueto en G de Johann Sebastian Bach. La obra revela una actitud punk en la medida en que tanto el autor como el usuario se dedican a "destruir" un mito de la música clásica.

### VjVISUALLOOP - Protopixel HARDcade (2009)

*Haciendo de VJ retro*

Se trata de una carcasa arcade que integra un software que genera imágenes a una resolución baja y que puede ser controlado por el visitante mediante el joystick y los botones. Se puede ir cambiando el patrón de imágenes que se muestran e incluso la dirección a la que van, todo acompañado de unos sonidos puramente 8-bit. El montaje está realizado en una sala oscura y podemos ver los resultados tanto en la pantalla de la misma máquina como en dos proyectores que muestran las imágenes en las paredes. El autor, VjVISUALLOOP tiene un estilo bastante peculiar pinchando música y vídeo. Podéis ver algunas de sus *performances* en su [página](#).

### Gijs Gieskes - Game Boy Bricks (2006)

*La "Game Boy Ladrillo" se convierte en un ladrillo de verdad para la posteridad*

Como muchos sabréis, el primer modelo de Game Boy recibía el sobrenombre de "ladrillo" debido a su gran tamaño y su forma cuadrangular. A Gieskes se le ocurrió la idea de convertir a la Game Boy en un ladrillo de verdad para luego enterrarla de cara al futuro, para que la información sobre la Game Boy no se perdiera y un arqueólogo pudiera encontrarla y por lo menos preguntarse para lo que servía. Podéis ver más fotos en [esta página](#).

[<< Página Anterior](#)
[\[1\]](#) · [\[2\]](#) · [\[3\]](#) · [\[4\]](#) · [\[5\]](#) · [\[6\]](#) · [\[7\]](#) · [\[8\]](#)
[Página Siguiente >>](#)

PÁSALO &gt;&gt;



DATOS EDITORIALES

Autor: [CodeRed](#) (Álvaro Morillas Correa). Publicado el día 2009-12-29 02:55:51.32 por [Hagaren](#). Este reportaje otorga al autor 1000 VJs.

**Pincha aquí para leer los comentarios a este reportaje que han hecho los usuarios**

Para poder aportar cualquier tipo de contenido a VicioJuegos.com necesitas estar registrado y además haberte conectado.

Elige lo que quieres hacer:

**¡Regístrate GRATIS!**

**Conéctate:**

Nick:

Clave:

Conexión permanente:

IMÁGENES



Eat Shit de Nullsleep



La máquina Protopixel HARDcade



Una colección de Game Boy Bricks

## ¿Escuchas SU corazón?

Nick:

Conexión permanente

Clave:

Recordar Clave

¿Qué puedo hacer en VicioJuegos.com?

OK

¡Regístrate GRATIS!

TODAS | PS3/PS2 | WII | XBOX360 | NINTENDO DS | PSP | PC/MAC | NOSTÁLGICAS | MÓVILES | MI VJ | CONFIGURAR

Ver tu cesta

TIENDA ONLINE



¿Escuchas su corazón?



REPORTAJES &gt;&gt; PLAYLIST: JUGANDO CON JUEGOS, MÚSICA, ARTE

¿Hay algún tema del que seas experto y crees que puedes contárselo a los demás?

¿Estás dispuesto a hacer un monográfico sobre un tema de actualidad?

Confecciona tu reportaje, es muy fácil

Elige plataforma  
Búsqueda Avanzada >>

SECCIONES

PORTADA

NOTICIAS

ANÁLISIS

AVANCES

HUMOR

EDITORIAL

REPORTAJES

TRUCOS

GUÍAS

COMUNIDAD

FOROS

MERCADILLO

OPINIÓN

ENCUESTAS

USUARIOS

BASES DE DATOS

JUEGOS

LANZAMIENTOS

TOP JUEGOS

IMÁGENES

VIDEOS

COMPAÑÍAS

REPORTAJE: Playlist: Jugando con juegos, música, arte

PLAY-  
LISTJugando con juegos, música, arte  
Playing Games, Music, Art  
18/12/2009 - 17/05/2010TECNICA  
EXPOSICION

Mike Johnston/Mike in Mono - Alpha Omega (2009), Clive 600 Demo (2009), Delia on Stage (2007), Look + Listen (2004), The Barmouth, Portstewart (2007), The Organist (2007), The Red Square (2006)

Sacándole partido al Spectrum

Mike es un artista norirlandés especializado en sacarle partido a la pequeña maravilla negra de Sinclair, el ZX Spectrum que tanto éxito tuvo en España en los años 80. Como podéis ver, las obras están hechas en su mayoría de 5 años para acá y se trata de "demos" o vídeos realizados con los medios disponibles en un Spectrum (por ejemplo, un máximo de 48 KB de memoria RAM). Lamentablemente no tenemos material audiovisual animado acerca de las demos Alpha Omega, Clive 600 Demo, Look + Listen, The Organist y The Red Square, ya que son cuanto menos interesantes, pero se pueden ver íntegramente en la exposición.

Gebhard Sengmüller (en colaboración con Martin Diamant, Günter Erhart y Best Before) - VinylVideo (1998-2002)

Video psicofónico

¿Cómo sería una psicofonía grabada en vídeo? Probablemente como se ven los vídeos con audio que están almacenados en un disco de vinilo como los de música de toda la vida. El autor junto con sus colaboradores han conseguido desarrollar una tecnología para hacer grabaciones analógicas en un disco y luego reproducirlas en una televisión normal. La imagen se ve borrosa y con interferencias pero eso le hace tener una personalidad especial y da juego a mezclar imágenes como si fuera música simplemente manejando el brazo del tocadiscos. En la misma exposición hay varios discos de vinilo disponibles con distintos vídeos que a su vez son creaciones artísticas y que el visitante puede coger y verlos. Aquí podéis ver un anuncio comercial informativo:

IMÁGENES



Fotograma de la demo The Organist



Fotograma de la demo Look + Listen



La instalación de VinylVideo en la exposición

¿Escuchas  
SU  
corazón?

&lt;&lt; Página Anterior

[1] · [2] · [3] · [4] · [5] · [6] · [7] · [8]  
· [9]

Página Siguiente &gt;&gt;

PÁSALO &gt;&gt;



Nick:

Conexión permanente

Clave:

Recordar Clave

¿Qué puedo hacer en VicioJuegos.com?

OK

¡Regístrate GRATIS!

TODAS | PS3/PS2 | WII | XBOX360 | NINTENDO DS | PSP | PC/MAC | NOSTÁLGICAS | MÓVILES | MI VJ | (CONFIGURAR)

Ver tu cesta

TIENDA ONLINE



## ¿Escuchas su corazón?



REPORTAJES >> **PLAYLIST: JUGANDO CON JUEGOS, MÚSICA, ARTE**

¿Hay algún tema del que seas experto y crees que puedes contárselo a los demás?

¿Estás dispuesto a hacer un monográfico sobre un tema de actualidad?

**Confecciona tu reportaje, es muy fácil**

Elige plataforma  
Búsqueda Avanzada >>

SECCIONES

PORTADA

NOTICIAS

ANÁLISIS

AVANCES

HUMOR

EDITORIAL

REPORTAJES

TRUCOS

GUÍAS

COMUNIDAD

FOROS

MERCADILLO

OPINIÓN

ENCUESTAS

USUARIOS

BASES DE DATOS

JUEGOS

LANZAMIENTOS

TOP JUEGOS

IMÁGENES

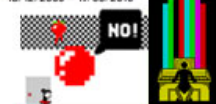
VIDEOS

COMPAÑÍAS

REPORTAJE: Playlist: Jugando con juegos, música, arte

# PLAYLIST

Jugando con juegos, música, arte  
Playing Games, Music, Art  
18/12/2009 - 17/05/2010



**Gijs Gieskes - Eye (2004)**

*Sacándole partido a las Game Boy*

El autor crea un vídeo utilizando como únicos instrumentos la cámara de la Game Boy y una consola Game Boy Advance con salida de vídeo. Como cualquier descripción de lo que se puede ver se queda corta, aquí tenéis el vídeo:

**Mikro Orchestra - Minimal Animal (2005)**

*Dando caña con Game Boy Advance*

Mikro Orchestra es un grupo de música polaco que basa sus actuaciones en el manejo de sus Game Boy Advance de donde sacan sus cañeros conciertos que contrastan con su posición estática siempre fija en la pantalla de sus consolas portátiles. Como muestra, un vídeo de una de sus actuaciones en directo en un programa de televisión de su país:

## ¿Escuchas SU corazón?



Nick:

Conexión permanente

Clave:

Recordar Clave

¿Qué puedo hacer en VicioJuegos.com?

OK

¡Regístrate GRATIS!

TODAS | PS3/PS2 | WII | XBOX360 | NINTENDO DS | PSP | PC/MAC | NOSTÁLGICAS | MÓVILES | MI VJ | CONFIGURAR

Ver tu cesta

TIENDA ONLINE



¿Escuchas su corazón?



REPORTAJES &gt;&gt; PLAYLIST: JUGANDO CON JUEGOS, MÚSICA, ARTE

¿Hay algún tema del que seas experto y crees que puedes contárselo a los demás?

¿Estás dispuesto a hacer un monográfico sobre un tema de actualidad?

Confecciona tu reportaje, es muy fácil



SECCIONES

PORTADA

NOTICIAS

ANÁLISIS

AVANCES

HUMOR

EDITORIAL

REPORTAJES

TRUCOS

GUÍAS

COMUNIDAD

FOROS

MERCADILLO

OPINIÓN

ENCUESTAS

USUARIOS

BASES DE DATOS

JUEGOS

LANZAMIENTOS

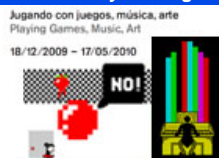
TOP JUEGOS

IMÁGENES

VIDEOS

COMPAÑÍAS

REPORTAJE: Playlist: Jugando con juegos, música, arte

PLAY-  
LIST

Jugando con juegos, música, arte  
Playing Games, Music, Art  
18/12/2009 - 17/05/2010

NO!

LIBRERÍA  
EXPANDIDA

Jeff Donaldson/noteNdo - RESET v2.0 Prepared Nintendo Entertainment Consoles (2009)

*Fallos de la NES provocados*

Esta instalación está colocada dentro de una sala a oscuras donde hay un detector de presencia que se activa cuando un visitante entra. Entonces se activan una serie de efectos audiovisuales aleatorios que se pueden ver en las paredes gracias a unos proyectores conectados a una NES modificada. La obra se inspira en los *glitches* o imperfecciones del sistema específicas del hardware de 8-bits de NES. Los errores desencadenan unos efectos abstractos llenos de color no previstos por los diseñadores de sistemas comerciales.

Tristan Perich - 1-Bit Symphony (2009)

*Música electrónica en una caja de CD, pero sin CD*

Esta obra está incluida completamente en una caja de CD de tipo *slim* que contiene una pila, un interruptor, un chip, un controlador de volumen y una salida para cascos. En la misma exposición se pueden coger los cascos y escuchar la minimalística melodía programada en el chip y que se traslada mediante impulsos eléctricos a los cascos. Estamos hablando de música muy simple pero que alcanza una profundidad sorprendente dados los pocos medios disponibles con el material utilizado. En 2010 1-Bit Symphony se lanzará al mercado por el sello discográfico neoyorquino Cantaloupe Music. Podéis visitar la [página web oficial](#).

Raquel Meyers - Fin (2008), Follow the Red Dots (2007), FuriousClubfoot (2007) y L-V-SC-LD-RTH-ND-TH (2009)

Esta artista audiovisual basa su obra en vídeos donde priman las historias que se intuyen pero que no acaban de quedar claras con una estética 8-bit y personajes extraños, alienígenas. Por ejemplo, en L-V-SC-LD-RTH-ND-TH, una hidra mecánica vive en un mundo post-atómico lleno de bocas y ojos; en Fin, dos alegres corredores son secuestrados por alienígenas. Aquí os mostramos un fragmento de Follow the Dots:

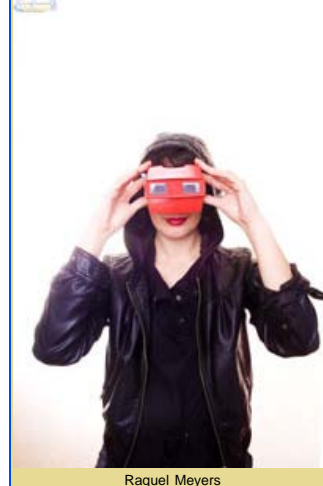
IMÁGENES



Una de las instalaciones de RESET v2.0 de Jeff Donaldson/noteNdo



Dos 1-Bit Symphony están disponibles para ser escuchados en la exposición



Raquel Meyers

¿Escuchas  
SU  
corazón?

[

Nick:

Conexión permanente

Clave:

Recordar Clave

¿Qué puedo hacer en VicioJuegos.com?

OK

¡Regístrate GRATIS!

- TODAS
- PS3/PS2
- WII
- XBOX360
- NINTENDO DS
- PSP
- PC/MAC
- NOSTÁLGICAS
- MÓVILES
- MI VJ
- (CONFIGURAR)

Ver tu cesta

TIENDA ONLINE



## REPORTAJES >> PLAYLIST: JUGANDO CON JUEGOS, MÚSICA, ARTE

Elige plataforma

Búsqueda Avanzada >>

- SECCIONES
- PORTADA
- NOTICIAS
- ANÁLISIS
- AVANCES
- HUMOR
- EDITORIAL
- REPORTAJES
- TRUCOS
- GUÍAS
- COMUNIDAD
- FOROS
- MERCADILLO
- OPINIÓN
- ENCUESTAS
- USUARIOS
- BASES DE DATOS
- JUEGOS
- LANZAMIENTOS
- TOP JUEGOS
- IMÁGENES
- VIDEOS
- COMPAÑÍAS



¿Escuchas SU corazón?

¿Hay algún tema del que seas experto y crees que puedes contárselo a los demás?  
 ¿Estás dispuesto a hacer un monográfico sobre un tema de actualidad?  
**Confecciona tu reportaje, es muy fácil**

### REPORTAJE: Playlist: Jugando con juegos, música, arte

Don Miller / NO CARRIER - glitchNES (2009)

*Una alfombra para corromper una NES*

glitchNES es un proyecto de software de código abierto para NES, capaz de generar *glitches* gráficos parecidos a los producidos al modificar los cortocircuitos del hardware. Las imágenes se consiguen al corromper deliberadamente la memoria RAM por sobrecarga de la PPU (Unidad de Procesamiento de Imágenes) de la NES. El resultado son unos destellos aleatorios de color y unas formas que van cambiando cada vez que se pulsa un botón, en este caso una alfombra oficial de Nintendo para NES.

Joey Mariano / Animal Style - Juvenile Amplifier (2009)

*Aumentando la potencia de sonido de una Game Boy*

Modificación de la consola de Nintendo para escuchar el sonido de su altavoz amplificado. En esta instalación se puede ir escuchando música procedente de un software de Johan Kotlinski.

Hasta aquí la selección de las obras presentes en la exposición Playlist. Esperamos que os hayan gustado o por lo menos interesado. Las obras de arte están hechas para evocar alguna sensación en el que las observa, así que si alguna lo ha hecho nos daremos por satisfechos. Por nuestra parte queremos decir que estamos encantados de haber acudido a esta inauguración, algo que nos saca de nuestra rutina de acudir a presentaciones de los últimos juegos de alta tecnología, para volver a recordar los orígenes de nuestra industria, revitalizada mediante el arte que se inspira en ella.

Esperamos que si tenéis la oportunidad o estáis cerca de Gijón, visitéis la exposición porque es bastante interactiva e interesante. Además no es muy habitual encontrar arte inspirado en el videojuego, aunque el hecho de que el videojuego sea arte es un debate que suele ser bastante encendido. Para nosotros no cabe duda de que sí lo es si se tiene esa intención, es decir, si un desarrollador de videojuegos quiere que su obra sea artística, inmediatamente lo será.

Si tenéis dudas, comentarios o más información sobre obras o artistas podéis responder en el formulario de aquí debajo (si estás registrado y conectado lo verás) y trataremos de responderos lo mejor que podamos.

<< [Página Anterior](#)      [\[1\]](#) · [\[2\]](#) · [\[3\]](#) · [\[4\]](#) · [\[5\]](#) · [\[6\]](#) · [\[7\]](#) · [\[8\]](#)  
 · [\[9\]](#)

PÁSALO >> [f](#) [t](#) [t](#)

### IMÁGENES



Vista general de la instalación glitchNES



Detalle de la alfombra de Nintendo que al pisarla forma los glitches gráficos



Vista general de la instalación Juvenile Amplifier



Detalle de Juvenile Amplifier donde se pueden ver las conexiones a la Game Boy

**DATOS EDITORIALES**  
 Autor: [CodeRed](#) (Álvaro Morillas Correa). Publicado el día 2009-12-29 02:55:51.32 por [Hagaren](#). Este reportaje otorga al autor 1000 VJs.

[Pincha aquí para leer los comentarios a este reportaje que han hecho los usuarios](#)

Para poder aportar cualquier tipo de contenido a VicioJuegos.com necesitas estar registrado y además haberte conectado.

Elige lo que quieres hacer:

[¡Regístrate GRATIS!](#)

Conéctate:

Nick:

Clave: