

Proyecto cultural

Páginas 2 a 5 <<<

Laboratorio para el arte

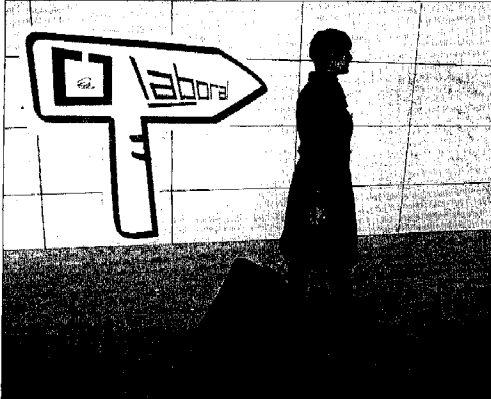
El Centro de Arte y Creación Industrial de Gijón nace como un proyecto pionero e innovador ligado a las nuevas tecnologías ≡ Cuatro exposiciones abren la Laboral en busca de un público con quien interactuar

REPORTAJE

BLANCA A. GUTIÉRREZ
cultura@voz.elperiodico.com
OVIEDO

Puede usted disparar a Andy Warhol, acostarse con un chico/a en público, subirse a un joystick gigante, colocarse unas alas de ángel negras o blancas, según su gusto, susurrarle al oído a un ordenador o, simplemente, echar una partidita a Super Mario Bros. Son sólo algunas de las propuestas del Centro de Arte y Creación Industrial que ayer abrió sus puertas en Gijón bajo el logo de Laboral, un espacio privilegiado, el primero que abre en España dedicado al arte más actual y tecnológico.

El centro, dirigido por Rosina Gómez-Baeza, se estrena con una apuesta fuerte por el arte electrónico y más innovador, que busca la participación del público, y también con la vista puesta en convertirse en un laboratorio de ideas y



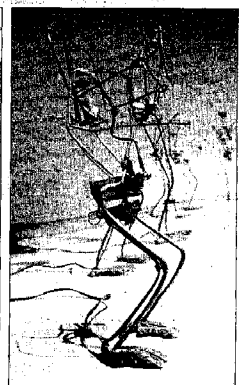
Uno de los pasillos del Laboral (izquierda). El edificio convierte al centro en un lugar privilegiado para estar sobre estas líneas: la particularidad de sus grandes ventanas y los de ellos virtuales. Abajo: un mapa digital para jugar.

MUESTRAS

El ordenador es el gran protagonista en las obras de las primeras muestras

VARIEDAD

Desde un trabajo de Duchamp hasta 10.000 ovejas sobre el papel



creación productiva, un motor para la región. Una filosofía avalada por los comisarios y diseñadores Christiane Paul, Jemima Rellie, Charlie Gere, Carl Goodman, Francisco Crabbifosse, Thomas Lesser, Gerfried Stocker, Quero-Kawamura, José Luis Brea y Patricia Urquiola, participantes en esta primera andadura de Laboral. Las exposiciones inaugurales son toda una declaración de intenciones.

FEEDBACK. Internet, la televisión, el arte cinemático. Todo tiene cabida en una exposición que trata de demostrar que el new media art tiene detrás una larga trayectoria. Objetos de los años 60 conviven con creaciones del nuevo siglo, todo bajo el cuño de la tecnología. 39 trabajos de artistas de todo el planeta. No se asuste, hay para todos los gustos. Ordenadores hackeados crean imágenes proyectadas en la pared, algoritmos que forman lenguajes. Es una primera parte dedicada a programas con dibujos automatizados. Puede hacer una parada en la obra *Escritor en vivo* y usted mismo teclear en una vieja



La comunidad de ordenadores que se comunican entre sí, sobre estas líneas. Arriba, las gafas de buceo interactivas. A la derecha los pequeños robots, llamados niños cornudos.

máquina de escribir letras que se irán comiendo una especie de arañas virtuales. O quizás prefiera coger la pistola luminosa que le permitirá disparar a Andy Warhol en un juego hackeado por Cory Arcangel.

Para experimentar en compañía, la obra de Lygia Clark, dos gafas de

buceo conectadas entre sí, o la propuesta de Paul Sermon, en la que una cama sirve para unir a desconocidos, eso sí en el espacio virtual. Para experiencia, la obra creada en 1966 por Hachiya Kazuhiko: dos personas con unas alas y un visualizador en la cabeza intercambian su

campo de visión, es decir, el ángel negro verá por los ojos del blanco y viceversa.

No faltan los pequeños robots -Niños cornudos, se llaman- de Chico MacMurtrie que interactúan entre sí, la comunidad de ordenadores de David Rokeby capaces de comunicarse oralmente e interactuar con el público, o la escultura gigante de Mary Flanagan, un mando primitivo de videojuego al que subirse y jugar. También están los clásicos del pasado siglo como Sol LeWitt, con uno de sus dibujos murales, o Marcel Duchamp, con seis discos con impresiones litográficas. Son solo algunos ejemplos antes de cambiar a otro espacio.

LABCIBERESPACIOS. Varias salas presentan diez proyectos seleccionados en un concurso internacional, centrados en la animación, que incluyen desde unas botas interactivas, recreaciones en 3-D hasta una obra que llena la pared con 10.000

dibujos de ovejas aportados por trabajadores online.

GAMEWORLD. Una de las apuestas más novedosas que defiende el videojuego como arte. La exposición trata de ser una historia del videojuego y su relación con el mundo real. Decenas de ordenadores en dos grandes salas ponen a disposición del público un largo recorrido por la historia del videojuego, del Tetris al experimental flow, una amplia oferta de diseños de todo el mundo.

ANCLAJES. Las exposiciones en el centro se completan con la intervención de siete artistas asturianos -Pablo Armesto, Maitte Centol, Adolfo Manzano, Juan Carlos Martínez, Natalia Pastor, Avelino Sala y Cuco Suárez- en otros tantos lugares de la región. Es sólo la primera fase. Laboral promete pisar fuerte en un terreno en el que aún no tiene competencia. ■