El «motor» de la Ciudad de la Cultura se pone en marcha

MARCOS LEÓN

Por la izquierda, Álvarez Areces, Fernández Felgueroso, Carmen Calvo y Rosina Gómez-Baeza, con unas gafas 3D, ante una de las piezas de «Labcyberspaces».

Calvo inaugura Laboral como «la revolución cultural que nos toca hacer»

La ministra de Cultura inauguró el Centro de Arte y Creación Industrial, que recibió la visita de cientos de invitados en su primer día

Gijón, J. C. GEA

Centenares de personas, encabezados por la ministra de Cultura, Carmen Calvo, se dieron ayer un monumental baño de arte interactivo, digital y virtual en los antiguos talleres de la Universidad Laboral. El Centro de Arte y Creación Industrial, que dirige Rosina Gómez-Baeza, inició ayer su andadura con la apertura al público de tres exposiciones y los parabienes de la Ministra, que emblematizó en Laboral «lo que somos los seres humanos, experimentos vivientes» y «la verdadera revolución que nos toca hacer» en este tiempo, manteniendo «las connotaciones propias de Asturias y su pasado industrial y minero».

Carmen Calvo fue recibida a la entrada de los antiguos talleres de la Universidad Laboral por el presidente del Principado, Vicente Álvarez Areces; la alcaldesa de Gijón, Paz Fernández Felgueroso, y una amplia representación institucional de las tres administraciones. Dentro del vestíbulo, decorado por la diseñadora asturiana Patricia Urquiola, aguardaba una multitud, disfrutando, a pesar del calor reinante, del diáfano espacio de recepción proyectado por Andrés Diego Llaca: una larga lista de representantes del mundo cultural, empresarial y artístico asturiano que simbolizaban, en su encuentro bajo el techo de Laboral, la aspiración a fundir bajo el signo de los nuevos lenguajes y tecnologías creatividad artística, industrial y empresarial que busca el nuevo centro de arte.

Ante ellos, Carmen Calvo se felicitó por «haber entregado el proyecto a asturianos que admiro», en referencia al periodista Juan Cueto –padre conceptual del proyecto– y Rosina Gómez-Baeza. La Ministra caracterizó Laboral como sede de un «arte que no sólo apuesta por la belleza sino por la libertad de individuos que no se conforman con ser espectadores».

Y así es. Aunque la abundancia de público impidió que las condiciones fueran las óptimas para sumirse en el chaparrón de incitaciones que recibe el visitante de Laboral, la propia Ministra tuvo tiempo, por ejemplo, de teclear en la hipnótica máquina de escribir de «Life Writer», pieza de Christa Sommerer y Laurent Mignonneau en la que cada golpe de tipo genera una letra virtual que poco después es devorada por un enjambre de bichitos con vida digital propia. A su alrededor, el público se empeñaba en el manejo de un «joystick» gigante que sólo puede ser manejado colectivamente, o se dedicaba a tontear en una cama con la proyección de otra persona, que a su vez ocupaba otra cama en otro punto del inmenso recinto de más de 14.000 metros cuadrados que se ha habilitado en los talleres.

Del recorrido ministerial y de la apertura del nuevo centro de arte, que aspira a convertirse en referencia mundial tal y como recordaron todas las autoridades presentes, fueron testigos también decenas de periodistas acreditados, que recibieron una exhaustiva información sobre un proyecto que suscitó gran interés en todos ellos. Un encuentro celebrado por la mañana en el Paraninfo de la Ciudad de la Cultura sirvió como primer contacto con el centro, sus responsables y los comisarios de las distintas exposiciones. Quizás el más expresivo de ellos fue el alemán Gerfried Stocker, que, tras confesar su «escepticismo» inicial, confesó: «Viajo mucho, y no puedo recordar ningún otro lugar donde se puedan montar tantas exposiciones con la calidad y la cantidad de visiones del mundo del "media-art". Es un proyecto vital».

> Gómez-Baeza: «El camino que hay que seguir no es fácil, pero apuesto por él como proyecto de vida»

Igualmente entusiasta lucía Rosina Gómez-Baeza, aunque la ex directora de Arco puso también una nota de cautela al admitir que «el camino que hay que seguir no es fácil, aunque creo en él y apuesto por él como proyecto de vida».

Por su parte, Jorge Fernández León, vicepresidente de la Fundación Laboral y responsable directo de la materialización del proyecto, se refirió al nuevo centro de arte como el «motor de la Ciudad de la Cultura», el conjunto de instalaciones educativas, culturales y de ocio que concentra la recién reinaugurada Universidad Laboral.

La inauguración concluyó con una «espicha contemporánea» ofrecida en la nave que ocupará destinada al «Lab_Café», el complejo gastronómico y hostelero que decorará también Patricia Urquiola y que no abrirá sus puertas hasta el próximo año.

La Ministra se mostró «de acuerdo» con la protesta pro enseñanzas artísticas

Profesores de arte y música protestaron contra el recorte de horas en el recinto

Gijón, J. C. G.

El contrapunto de la euforia institucional en la jornada inaugural de ayer lo pusieron los profesores de asignaturas artísticas de Primaria y Enseñanza Media, que recorrieron el centro vistiendo camisetas y repartiendo adhesivos contra la supresión de horas lectivas para plástica y música prevista por el Principado. Algunos de ellos señalaban la «contradicción» existente entre la inversión en centros de arte como el que ayer se inauguró en Gijón y el recorte de enseñanzas artísticas.

Nuria Blanco, una de las afectadas, consiguió poner sus reivindicaciones en conocimiento de la ministra de Cultura, que admitió ante ella, en mitad del estruendo de la exposición «Feedback», que la situación descrita por la profesora le parecía «un horror».

Poco después otra alumna pormenorizaba aún más a Carmen Calvo, en presencia del presidente del Principado, las demandas de los movilizados, con las que Calvo se mostró por dos veces «de acuerdo». Mientras tanto, sus compañeros, que en todo momento mantuvieron una actitud tranquila y silenciosa, recababan firmas y repartían impresos con el mensaje «No al bloqueo educativo de música y plástica». Para no desentonar con el entorno de nuevas tecnologías e interactividad, el mensaje incluye direcciones de internet para informarse sobre la situación de los docentes y sus reivindicaciones: http://personales.ya.com/euterpe/Plataforma/manifiestoyfirmas.pdf y otra /manifiestoypersonalidades.pdf.

MARCOS LEÓN

Profesores de enseñanzas artísticas, ayer, a la entrada de Laboral.

El «motor» de la Ciudad de la Cultura se pone en marcha

«FEEDBACK»

ÁNGEL GONZÁLEZ

Dos usuarios en la cama de «Telematic Dreaming», de Paul Sermon.

Procesos abiertos, no objetos cerrados

Gijón, J. C. G.

«Feedback» («Retroalimentación») suministra un contexto general para buena parte de lo que se quiere mostrar, investigar y producir en Laboral. Sus comisarios, Christiane Paul, Jemima Rellie y Charlie Gere, han intentado mostrar en las salas 1A, 1B y 1C que el «arte reactivo a instrucciones, "inputs" o su entorno» –es decir, el arte que reacciona ante estímulos externos, sean o no humanos– no es cosa del presente. Sin ánimo de exhaustividad histórica pero sí de representatividad, esta extensa selección de piezas –desde Duchamp o Moholy-Nagy hasta la creación digital contemporánea– permite al visitante crear vida artificial con una máquina de escribir, intervenir con mensajes en una maqueta virtual de Laboral, compartir cama con un desconocido que yace en otra cama, o disparar –de forma virtual– contra un Andy Warhol, un Papa o el coronel del «Kentucky Fried Chicken». En otros casos son los propios ordenadores los que «conversan» entre sí en pos de consensos, o los robots los que se perturban aleatoriamente. El proceso abierto, no el objeto cerrado, es lo que cuenta.

«GAMEWORLD»

MARCOS LEÓN

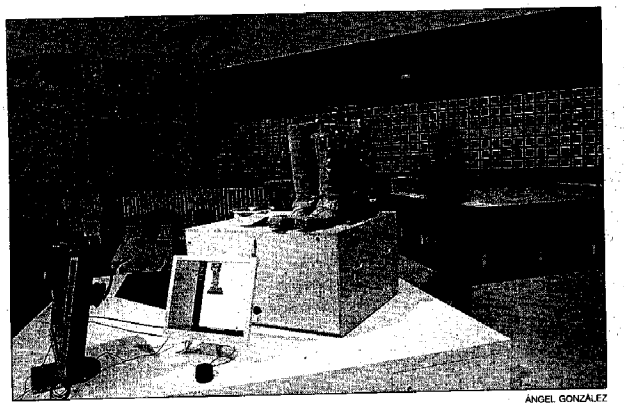
Un aspecto general de la sala Plataforma 2 con visitantes a la exposición «Gameworld».

Mucho más allá del matamarcianos

Gijón, J. C. G.

Los videojuegos no sólo han generado una industria de ocio e influido en códigos de todo tipo, desde el cine hasta la moda: sobre todo han creado un mundo paralelo que ya forma parte del mundo real. Ésa es la tesis central de «Gameworld», la exposición comisariada por Carl Goodman, subdirector del Moving Image Museum de Nueva York. La muestra se divide en dos áreas: la sala Plataforma 1, compendia los videojuegos más influyentes, según una lista elaborada por cualificados «jugones» estadounidenses; Plataforma 2 es una apasionante muestra del impacto cultural del videojuego, que salta de la pantalla a la realidad –como en juegos «reales» basados en sus correspondientes virtuales–, que influye con su estética al arte o abre nuevas vías a la contestación política en el interior de mundos virtuales como el programa «on-line» que utiliza el Ejército estadounidense para reclutar efectivos. Pero la mejor plasmación de la filosofía de «Gameworld» es la creación de una Laboral virtual, conectada a otros centros artísticos mundiales, con el mismo programa del célebre videojuego «Doom 3».

«LABCYBERSPACES»



ÁNGEL GONZÁLEZ

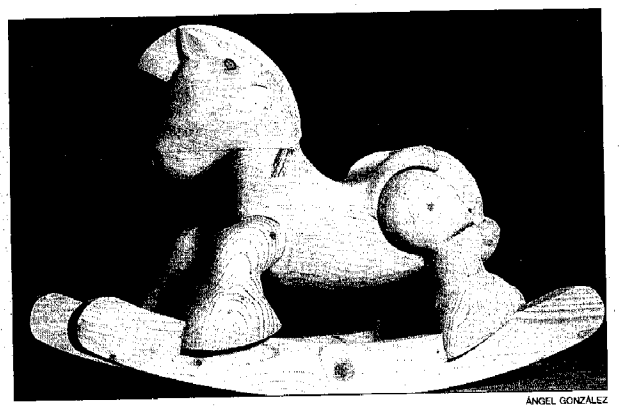
Un aspecto de «Labcyberspaces» con la pieza «Seven mile boots» en primer plano.

Creadores y cocreadores se citan en Internet

Gijón, J. C. G.

Tal como advertía ayer Alex Aadriansens, jurado del concurso «Labcyberspaces», la muestra que reúne los diez trabajos premiados en un certamen mundial es, más que una exposición, la «representación de una exposición». El verdadero ámbito donde tienen residencia y sentido los trabajos seleccionados es internet, espacio y foro interactivo para el que han sido creados; en realidad, se trata más bien de «incitaciones» –dijo Aadriansens– para entrar en las correspondientes páginas web y sumarse a los procesos, normalmente de creación colectiva, pero también de difusión de información políticamente «cargada», que propone cada uno de estos trabajos. Desde algunas de ellas –como desde la asturiana «Deconstructed Music #1» del colectivo RAN– se pueden componer piezas musicales y visuales; desde otras, perfeccionar una operación de crítica a la propiedad intelectual, o visitar cada una de las 10.000 ovejas dibujadas a cambio de 0,02 euros por otros tantos autores del planeta. Lo interesante es comprobar que la red de redes lo es también para la creación compartida.

«EXTENSIONES/ANCLAJES»



ÁNGEL GONZÁLEZ

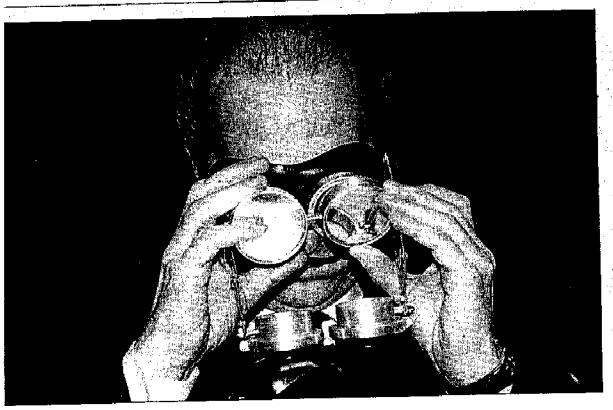
Pieza de Adolfo Manzano que se instalará en Pravia.

Arte asturiano para extender por Asturias

Gijón, J. C. G.

La Laboral aspira a ser heredera de una tradición profundamente asturiana de artes aplicadas e industriales que se quebró gravemente durante la crisis de los años sesenta y setenta, y también a extender su actividad por todo el territorio asturiano. Esas dos premisas han sido asumidas por el asturiano Francisco Crabiffosse para el comisariado de «Extensiones/Anclajes», una exposición en dos tiempos que ha invitado a un grupo de artistas asturianos a intervenir en distintos puntos del Principado. La primera de las dos fases de esta muestra que busca «extender» el centro de arte y «anclarlo» en otros lugares «off-Laboral» –como se ha denominado este apartado del programa– mostrará trabajos de Pablo Armesto (parque del Príncipe, Covadonga), Maite Centol (Fundación José Cardín e iglesia de San Juan de Amandi, Villaviciosa), Adolfo Manzano (plaza del Ayuntamiento, Pravia), Juan Carlos Martínez (rotonda, Luanco), Natalia Pastor (capilla de los Dolores, Grado), Avelino Sala (Museo Marítimo e iglesia de Santa María, Luanco) y Cuco Suárez (Valnalón, Langreo).

El «motor» de la Ciudad de la Cultura se pone en marcha



MARCOS LEÓN

la izquierda, un visitante con unas peculiares gafas de «Dialogue: Goggles», y a la derecha, la ministra Carmen Calvo, ante una joven inmersa en el juego virtual de la «Inter-discommunication machine».

Los primeros visitantes del centro alternaron diversión y asombro

Las exposiciones «Gameworld» y «Feedback» tumbaron prejuicios sobre la frialdad del arte digital y multimedia

Gijón, J. C. G.

«Aquí hay que conseguir que, or encima de todo, la gente se ivierta», comentaba hace unos ías una de las personas que onocen bien los entresijos del uevo Centro de Arte. Y lo cierto s que, a pesar de que el discurso eórico es a menudo inseparable le mucho de lo que se puede ver n Laboral, también hubo quien o pasó en grande.

En «Gameworld», por ejemplo, había bofetadas para jugar a n trasunto de aquel ping-pong ligital de los setenta, pero manejando directamente dos pantallas sobre un eje metálico. Y más de uno jugaba al clásico «Space Invaders», los «marcianitos» de toda la vida, matando con el propio dedo a un enjambre alienígena proyectado sobre uno de los muros del recinto. También mereció atención la selección de videojuegos clásicos –desde «Tetris» hasta «Mario 3» pasando por «Doom»– y delicias recientes como el «FlOw», un preciosó juego experimental.

En otras áreas del recinto, como en «Feedback», varios jugadores se empeñaban en manejar un gigantesco joystick, o se calzaban por parejas unas gafas de realidad virtual con alitas de ángel incluidas para moverse viendo el punto de vista ajeno. Una declaración de humildad.

Pero quizá la instalación que más llamó la atención y más diversión produjo en los que la usaron y la contemplaron fue, también en «Feedback», la pareja de camas que ofrece la posibilidad de compartir el lecho con alguien, conocido o desconocido, sin contacto físico real, reparos morales o consecuencias indeseadas. Más de uno pensó en la comercialización.

Rutas por la Laboral revisitada

Sacrificio arquitectónico

JAVIER MORÁN

Un profundo y significativo contraste se ha dado entre las sendas jornadas inaugurales de la Laboral-Ciudad de la Cultura y de la Laboral-Centro de Arte y Creación Industrial.

El jueves, día gélido, en la plaza mayor de la Laboral sonaron campanas, se escuchó a una soprano, se desplegaron estandartes con las palabras «pronto llegará» –lema innegablemente apocalíptico–, y, acompañados por un triste oboe, artistas acrobáticos realizaron danzas aéreas bajo los veinte pares de arcos de la iglesia de Luis Moya, de quien la leyenda dice que el día que se retiraron las cimbras sobre las que se construyó la cúpula elíptica del templo, el arquitecto se colocó debajo para demostrar que aquellos miles de ladrillos iban a comportarse como se esperaba (una leyenda falsa, por cierto, como tantas acerca de la Universidad Laboral).

Ayer, la inauguración del Centro de Arte fue más multitudinaria que la del día anterior. El ambiente era cálido y de interiores. El colorido de lo expuesto no tenía nada de grisura, y había más modernos y gente interesante por metro cuadrado que en la jornada precedente.

El jueves, intencionadamente o no, daba la impresión de que el edificio promovido por el falangista José Antonio Girón de Velasco todavía le sigue pesando demasiado al Principado, promotor de las remodelaciones en el conjunto de Moya.

Puede que sea una rémora de larga duración esa piedra arenisca de los muros, frente a las pieles de acero, vidrio, o incluso de titanio, de la arquitectura contemporánea. Puede que una traza herreriana torture las miradas actuales mucho más que lo minimalista, lo cinético o lo deconstructivo. Puede que las columnas de granito y los capiteles corintios de un edificio que llegó a estar fuera del tiempo repelan a las sensibilidades acostumbradas a la arquitectura de las estrellas.

La Universidad Laboral, repetimos, pesa demasiado.

En cambio, dio la impresión de que el Principado rompía ayer la pana en el Centro de Arte, ministra de Cultura incluida, que vino a decir que estaba encantada porque las nuevas instalaciones gijonesas no le habían costado un euro a la Administración central –a la que todo pedigüeño cultural se dirige–, y, sin embargo, allí estaba ella, Carmen Calvo, coronado los discursos inaugurales e interactuando en el ciberespacio durante el recorrido de las autoridades.

Y este romper la pana, y ese estar encantados con el Centro de Arte nos parece causado –aparte de los méritos intrínsecos de este proyecto– por el hecho de que en las nuevas instalaciones todo parece de nuevo cuño, incluso el espacio sobre el que se asientan, y que no es otro que el de los talleres que concibió Moya para la Laboral. Pero la fábrica original de dichos talleres es ahora casi irreconocible, empezando porque han sido cegados sus ventanales, pues el baño de luz que Moya perseguía para esos espacios es incompatible con el mundo de las pantallas cibernéticas, como cuando uno, en día soleado, corre los cortinones para ver mejor el televisor o la pantalla del ordenador. Las termas de Caracalla, en las que Moya dijo haberse inspirado para diseñar las características cubiertas de talleres de la Laboral, también son historia.

MARCOS LEÓN

Dos esforzadas usuarias de un joystick gigante.

Pero, pese a su cubrimiento, se percibe claramente que los ventanales de esa cubierta siguen siendo de aluminio. Son los mismos, o similares, a los que se colocaron hace unos años a causa del deterioro de los originales de hormigón. Pero los de aluminio eran una solución provisional, como rezaba la licencia municipal expendida entonces por el Ayuntamiento de Gijón, que establecía una condicional para que, en cuanto fuera posible, se restauraran los ventanales al modo primigenio. Junto a esta licencia, la municipalidad gijonesa puso el grito en el cielo a causa del aluminio, ya que quien perpetraba la sustitución era la Administración central, de la que entonces dependía la Laboral y que a la sazón era de signo político contrario.

Por lo demás, en los mentideros arquitectónicos se comenta que el autor del proyecto del Centro de Arte no reconoce como suyo el edificio ahora rematado. De hecho, ni participó en la dirección de obra. La transformación de los talleres en Centro de Arte parece haber sido una historia de traiciones arquitectónicas, en la que unos se echan la culpa a los otros.

Pero dejemos provisionalmente el contenedor y vayamos al contenido, interesante, entretenido. Como decía mi abuela, hay tanto que ver... La interactividad con teclas, mando y camas; las sensaciones experimentadas en las instalaciones; el placaje de las pantallas; la irrefrenable huella anglosajona..., pero también una cierta mixtificación del cibermundo, que sigue siendo medio anárquico y territorio de bucaneros informáticos.

Salvo que nos equivoquemos, sólo una pieza de lo expuesto recoge el submundo digital: la dedicada al grupo Amazon Noir, que reventó las protecciones de amazon.com y se hizo de bóbilis con todas las publicaciones en formato digital de dicho distribuidor de la red, para distribuirlas después gratuitamente.

Dicen los folletos del Centro de Arte y Creación Industrial que Amazon Noir «plantea una crítica a los modelos de propiedad de la producción y distribución cultural», pero no añaden nada sobre si hubo persecución legal por parte de Amazon o cómo se resolvió ésta en caso de que la hubiera. Con estas premisas, ¿por qué no saquear directamente la bonita tienda del Centro de Arte?

Ésa es la anarquía comercial de internet, y la realidad más palpable de una red en la que se producen al año cientos de millones de descargas ilegales de música, cine, porno, etcétera. El resto es el puro lirismo de la creatividad digital.

Y una sorpresa más: los juegos de ordenador que tan sólo hace unos años nos enviciaron tanto, y con los que tantas horas empleamos –los seres monstruosos de «Doom», o los orcos de «Warcraft»–, ya están en los museos y en la Laboral-Centro de Arte. ¡Qué viejos somos!

Ojalá el sacrificio arquitectónico de los talleres de la Universidad Laboral sirva para mucho.