

Cultura y Espectáculos

Los videojuegos ganan la partida al arte

LABoral, centro de arte y creación industrial, dedicado a las nuevas tendencias artísticas, abrió ayer sus puertas en Gijón para acoger el arte emergente ■ Rosina Gómez-Baeza es la directora de la nueva institución

No habrá cuadros y las exposiciones se alejarán de los convencionalismos. Las tecnologías tienen su propio centro de arte.

J. Ors

MADRID - La historia del arte es inseparable de los avances técnicos. El Renacimiento europeo no se entendería sin la revolución que supuso el óleo y el siglo XX, sin el guiño mecánico de la fotografía, que permitía, a finales del XIX, captar imágenes instantáneas y que, aparte de la revolución que supuso su llegada, también alteró la manera que tenían los pintores de encararse con el blanco del lienzo. La informática y los medios audiovisuales toman el relevo y se han convertido, ahora, en nuevas plataformas para la expresión artística de una generación de creadores que no tienen bastante con el lápiz y el pincel, y que demuestran que con un videojuego también se puede hacer arte.

Por eso se ha creado en Gijón LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, que ayer inauguraron la ministra de Cultura, Carmen Calvo, y el presidente del Principado de Asturias, Vicente Álvarez Areces. Una iniciativa cultural que pretende, según su directora, Rosina Gómez-Baeza, «apoyar, sobre todo, el arte emergente, fomentar el diálogo entre el arte y las tecnologías y, también, fomentar el valor añadido que supone colaborar con la industria».

Foco de atracción

Estas directrices se materializan en dos ejes concretos: «El dedicado a la industria creativa, como son la arquitectura y los videojuegos y el que se centrará en el diálogo expositivo entre artes visuales y arte y tecnología», comentaba la ex directora de Arco. Pero, además, contará con su propio espacio para desarrollar otras actividades: «Habrá un laboratorio para la investigación, un centro de recursos, formación y una oficina de proyectos que se dedicará a recoger las opiniones y las propuestas que nos remitan los creadores y los críticos para dos salas específicas que hemos denominado plataforma», explicó ayer Gómez-Baeza.

La aparición de un centro de semejantes características supondrá un importante foco de atracción cultural para la ciudad, pero también para el resto de España, ya que los artistas tienen, por primera vez, un ámbito dedicado a este arte particular. «La cultura visual predo-



Entrada a una de las exposiciones que ayer inauguraron LABoral

El centro recogerá las propuestas que remitan creadores y críticos

mina. En la sociedad actual se usa desde el ordenador, las pantallas de televisión, la telefonía. La sociedad hoy está rodeado de este tipo de

Los paisajes artísticos del píxel

El arte ya no se cuelga de las paredes. El arte se sigue mirando, pero se puede tocar, cambiar, escuchar, intervenir. Los ordenadores y la red han trastocado el paisaje artístico y una proporcionado una nueva red en la que poder expresar las inquietudes de una generación que tiene más que ver con los bits que con los paisajes velazqueños. En LABoratorio abundan las computadoras, las pantallas y los juegos. Y, aunque algunos digan lo contrario o muestren su escepticismo, ahí también hay arte. «Gameover», una de las muestras escogidas

avances tecnológicos y el artista no es ajeno a las proposiciones y sugerencias de estas herramientas», declaró a este diario Gómez-Baeza, quien recordó que esta clase de vínculos y de experiencias no son nuevas: «Los artistas ya han experimentado con anterioridad con la velocidad, la luz, el cine o el vídeo. Han utilizado todos estos medios de una forma interdisciplinar. El arte, hay que decirlo, está contaminado ahora por estas nuevas herramien-



para la inauguración de este museo, es un buen ejemplo. «Se han escogido 10 obras. Son juegos, los artísticamente más interesantes según han

«Las herramientas tecnológicas han contaminado el arte», afirma Gómez-Baeza

tas tecnológicas, como antes lo ha estado por la fotografía».

Esta nueva aventura cultural se ha iniciado con una serie de muestras que pretenden anticipar algunas

indicado los expertos», comentó Gómez-Baeza. Aquí los creadores y diseñadores enseñan las diferentes modalidades de este área. Carl Godman, comisario de esta muestra, adelantó que se trata de enseñar al visitante la historia de los videojuegos de una manera participativa. Pero, para lograrlo, no se ha despreciado la calidad del juego ni tampoco sus valores artísticos intrínsecos. Leeser, que se ha encargado de diseñar algunos montajes, explicó cuál es el propósito: que las personas que acudan al centro puedan interactuar con las obras que expuestas.

14.000 metros

■ Este centro cuenta con 14.000 metros cuadrados de superficie útil para exposiciones y ha costado cerca de 11.247.000 euros.

■ LABoral es la primera institución de estas características que existe en España y estará especializada en nuevas tecnologías, lo que la convertirá en un punto de referencia internacional, como han subrayado algunos de los artistas que han acudido a la apertura.

■ Los medios audiovisuales, el videoarte y los videojuegos serán las ramas beneficiadas de la creación de esta nueva institución, que propiciará, también la investigación y el desarrollo de estas tendencias emergentes.

■ Nuevos artistas y nombres consagrados se darán cita en las exposiciones inaugurales, que se centrarán en las diferentes relaciones del arte con los nuevos soportes.

de las líneas anunciadas por la directora del centro. Christiane Paul, Jemima Rellie y Charlie Gere son los comisarios de «Feedback», que explora aquél arte que, según Gómez-Baeza, «responde a informaciones externas y que produce sus propios datos. Es interactivo y ahonda en estas dos facetas». La siguiente, que cuenta para el recorrido con el mismo diseñador, Tomas Leeser, es «Gameworld». A estas dos se suma «Ciberespacio», dedicada a los vídeo artistas. Se ha contado para este montaje con una serie de individualidades punteras en el género aparte de jóvenes valores que comienzan a despuntar. «Hay arte cinético y también experimental y se trata de aportar nuestra visión». La última es «Extensiones-anclajes», compuesta, como explicó la directora de LABoratorio, «por siete intervenciones en diferentes puntos de la geografía asturiana para fomentar la relación de los artistas con audiencias diferentes».

Rosina Gómez-Baeza valoró la situación de las nuevas tendencias artísticas y consideró «que España tienen interés en esta corriente. Existen muchos artistas que trabajan con las nuevas tecnologías y ayudan con su proceso al descubrimiento y la innovación de las tecnologías».