

David Martínez Suárez. *Inercia*

Premio LABjoven_Experimenta 2012

CONCEPTO

Obra seleccionada como proyecto ganador de la sexta convocatoria del Premio LABjoven_Experimenta, convocatoria conjunta de LABoral y el Instituto Asturiano de la Juventud de la Consejería de la Presidencia de Asturias, *Inercia* alude a la propia definición que la física hace de la inercia: resistencia que opone la materia para modificar su estado de reposo a movimiento y alude a los disturbios en diversos países europeos, debidos a la reciente crisis financiera. La exposición toma como punto de partida el hilo argumental de *Streets of Fire* de Walter Hill (1984), y elementos y personajes de la saga de videojuegos *HALO*, iniciada en 2001, trasladados a la tercera dimensión.

Los estereotipos presentados en el *western* urbano, desde la escenografía a la figura de los protagonistas, sirven a David Martínez Suárez para hacer ficción partiendo de imágenes reales, donde los personajes se unen con un fin determinado, para hacer algo en común y luego se separan. El mismo ejercicio se repite en relación a la industria de los videojuegos y todo lo que la rodea, como fenómeno social y económico que constituye un punto intermedio entre la ficción y la realidad. De *HALO*, el artista extrae elementos que, desde lo digital, dan pie a la producción material, tanto del personaje protagonista, John-117, como de estructuras físicas a partir de escenarios y elementos del juego que tienen la doble función de soporte y objeto. Las distintas reorganizaciones se inspiran en errores gráficos del juego, remitiéndonos a la forma en la que el videojuego nos obliga a jugar una y otra vez hasta conseguir nuestro objetivo.

FECHAS: 11.10.2013-03.02.2014

ESPACIO: Galería de Exposiciones

PRODUCCIÓN: LABoral Centro de Arte y Creación Industrial e Instituto Asturiano de la Juventud de la Consejería de Presidencia del Principado de Asturias

EL ARTISTA

David Martínez Suárez (La Hueria, El Entrego, 1984) vive y trabaja en Bilbao. Licenciado en Bellas Artes por la Universidad del País Vasco, donde también ha realizado un Máster, ha sido becado en la Fundación Bilbao Arte durante el año 2008. Ese mismo año recibe una beca del Kunsthhaus Bregenz para una residencia en Austria durante dos meses. Junto con los artistas Lorea Alfaro, Manu Uranga y Jon Otamendi obtiene la beca de difusión del Gobierno Vasco para el proyecto *MLDJ*, realizado entre 2010-2011. Ha protagonizado exposiciones individuales y colectivas en centros expositivos y museos, entre las que destacan *Izena Gero*, Museo Guggenheim, Bilbao; *Defensa*, en el Valey Centro Cultural de Castrillón, 2012; *Respira hondo*, en la Fundación María Forcada, de Tudela, Navarra, en 2011; *The back room*, en 2009, en la Galería Parra & Romero, Madrid; *Entornos Próximos*, en Artium, Vitoria, 2008.

Su trabajo se organiza desde el interés por los contextos industriales y sus relaciones sociales, la tecnología y el propio cuerpo humano. Estos elementos no tienen por qué estar presentes en todo momento, son fragmentos de comunicación, que le ayudan a organizar ideas y van tomando diferentes direcciones para indicar por dónde el deseo personal se va haciendo más denso para organizar proyectos. A nivel procesual, está más interesado en los incidentes y circunstancias que aparecen durante el desarrollo de las piezas que a su posible significado. Parte de una práctica artística donde el objeto real, delimita un campo conceptualmente desarrollado por la escultura desde el objeto, el espacio y la propia experiencia, absorbiendo diferentes medios y lenguajes.

Según sus propias palabras, “entiendo el trabajo desde los resultados de una operación técnica, donde se incorporan elementos que permiten la aparición del contenido, pero no como un contenido o discurso previamente definido al que se deba dar una solución material. No me interesa este tipo de resultado sino el lenguaje que lo produce, y la transparencia en las variables que hacen posible su construcción”.

EL PREMIO

LABjoven_Experimenta es una convocatoria realizada conjuntamente por la Consejería de Presidencia del Principado de Asturias, a través del Instituto Asturiano de la Juventud, y LABoral Centro de Arte y Creación Industrial. Este galardón cumplió en 2012 su sexta edición y está dotado con 10.250 euros para la producción de la obra seleccionada. Está dirigido a jóvenes asturianos o residentes en el Principado de Asturias cuya edad no supere los 35 años. Su objetivo es facilitar la presentación de proyectos artísticos experimentales (instalaciones multimedia, acciones, intervenciones y cualquier otro proceso creativo), concebidos específicamente para ser mostrados en la Galería de Exposiciones de LABoral.

PREMIADOS ANTERIORES

2007. Pablo de Soto. *Situation Room*

2008. Fernando Gutiérrez. *Crisálidas*

2009. Alicia Jiménez. *En barbecho*

2010. Adrián Cuervo. *Dédalo España*

2011. Cristina Busto. *Generadores de sombras*

EL JURADO

El jurado que ha otorgado el premio por unanimidad, de entre los 27 proyectos que concurrieron a esta edición, ha estado integrado por Andrés Albuerne Frutos, en representación del Instituto Asturiano de la Juventud de la Consejería de Presidencia del Principado de Asturias, como presidente; Jaime Luis Martín, Director del Patronato Municipal de Cultura de Castrillón, máximo responsable del Centro Valey, editor de la página web *Ajimez Arte* y crítico de arte; Benjamin Weil, Director de Actividades de LABoral; Rocío Gracia Ipiña, Responsable de Exposiciones y Publicaciones de LABoral; Lydia Santamarina, Directora del Museo Barjola; Fernando Gutiérrez, artista y ganador de este galardón en su segunda edición; y Margarita Llamas, en representación del Instituto Asturiano de la Juventud de la Consejería de Presidencia, que actuó como secretaria.

Un catalizador de la creación asturiana

Por Carmen Sanjurjo González. Directora del Instituto Asturiano de la Mujer y Políticas de Juventud. Consejería de Presidencia del Principado de Asturias

En sus seis años de existencia, el Premio LABjoven_Experimenta ha supuesto una ocasión magnífica para que LABoral Centro de Arte y Creación Industrial y el Instituto Asturiano de la Juventud interaccionasen y contribuyesen a la consolidación en Asturias de una generación de jóvenes artistas que se sitúan en la vanguardia más absoluta.

Porque este Premio, insertado en el Programa *Culturaquí*, ha venido a simbolizar el colofón en su proceso de crecimiento para artistas que con anterioridad habían participado en la Muestra de Artes Plásticas del Principado de Asturias, expuesto en la Sala Borrón o ganado el Premio Astragal. Tanto es así que, si exceptuamos a Pablo de Soto, ya Fernando Gutiérrez, Alicia Jiménez, Adrián Cuervo y Cristina Busto habían dado muestra explícita de su valía en el resto de convocatorias relacionadas con las artes plásticas en el Programa *Culturaquí*.

No es otra excepción David Martínez Suárez (*La Hueria*, *El Entrego*, 1984). Fue seleccionado en las dos últimas ediciones de la Muestra de Artes Plásticas del Principado de Asturias y también expuso individualmente en la Sala Borrón de Oviedo, lo que viene a corroborar de nuevo la función de este programa como catalizador de la creatividad en Asturias. Ahora, LABoral Centro de Arte le ofrece una puerta abierta a nuevas metas y horizontes creativos.

Inercia, título del proyecto ganador, tiene dos elementos de partida. Por un lado la película *Streets of Fire*, de Walter Hill (1984), de la que el artista realiza un remontaje extrayendo los motivos que considera más interesantes: la chica, el héroe y las explosiones, condensándolos por separado. Por otro lado, la saga de videojuegos *HALO*, que le sirve como cajón de donde extraer contenidos como punto de partida para la producción material de objetos, como las reproducciones en resina del personaje protagonista y estructuras que organizan el espacio de la sala.

Inercia parte de estos contenidos temáticos para, a nivel procesual, prestar atención a los incidentes y circunstancias que aparecen durante el proceso. Se refleja así el interés del creador por la industria de los videojuegos y todo lo que la rodea como fenómeno social y económico y por constituir un punto intermedio entre ficción y realidad.

Inercia

Por David Martínez Suárez, Artista

“[...] la apelación a las masas, en el fondo, siempre se quedó sin respuesta. No irradian, sino que al contrario absorben toda la radiación de las constelaciones periféricas del Estado, de la Historia, de la Cultura, del sentido. Son la inercia, el poder de la inercia, el poder de lo neutro.”
Cultura y Simulacro. Jean Baudrillard

Inercia es un proyecto con dos elementos de partida. Por un lado la película *Streets of Fire* (1984) de Walter Hill y por otro la saga de videojuegos *HALO* (2001-presente).

La película *Streets of Fire*, considerada en ciertos círculos como un film de culto de los 80, se emplea aquí como hilo argumental. Este *western* urbano contemporáneo trata de una banda de moteros, liderada por Raven Shaddock (Willem Dafoe), que secuestra a la cantante de moda Ellen Aim (Diane Lane). La esperanza de ser rescatada reside en un ex-militar y antiguo novio de la protagonista, Tom Cuddy (Michael Paré), y en su ayudante McCoy (Amy Madigan), contratados por el actual novio y manager de la cantante, Billy Fish (Rick Moranis).

Desde la primera vez que la vi, siempre me ha interesado esta película, pero en los momentos que vivimos plantea una especie de resumen de elementos sociales muy vigente. Pone en escena a trabajadores, moteros, macarras, policías, rockeros, empresarios... que van construyendo estereotipos a través de los diferentes personajes. El lugar y espacio en el que se desarrolla son indefinidos, podría tratarse de cualquier ciudad, real o ficticia; de hecho, la película está grabada principalmente en Chicago, pero también hay algunas escenas en Los Ángeles y en decorados de la Universal Studios. Son lugares cercanos al mundo de los superhéroes creados por la editorial DC Comics, como Smallville y Metrópolis, relacionadas con *Superman*; Gotham, la ciudad de *Batman*, o la Central City de *Flash* y de *The Spirit*. Todas tienen elementos reconocibles de ciudades reales pero no se trata de ninguna en concreto. La película comienza y acaba en un escenario, donde se canta, se baila o se pelea, espacios contenidos “cerrados”; incluso los exteriores son un set de grabación a lo largo de una calle. Allí los personajes se unen con un fin determinado, para hacer algo en común y luego se separan.

En el proyecto para LABoral parto de un remontaje de la película extrayendo los motivos que considero más interesantes: la chica, el héroe y las explosiones. Estos motivos son condensados por separado,

elimino todos los diálogos y todas las tomas donde no aparece el motivo. El resultado es un cúmulo de gestos, movimientos y situaciones. La lógica narrativa se mantiene por la estructura fílmica, pero se descompone su relación, en lugar del a+b+c es un a+a+a, b+b+b, c+c+c, una estructura de insistencia en el gesto. Uno de los personajes, McCoy, se me aparece más interesante ahora, con sus aportaciones fragmentadas, me quedo con su frase: *Are we going to talk about it, or are we going to do it?* [Vamos a hablar de ello o vamos a hacerlo]. McCoy (Amy Madigan), *Streets of Fire*. 1984

Me interesa la industria de los videojuegos y todo lo que la rodea como fenómeno social y económico y por constituir un punto intermedio entre la ficción y la realidad.

En 2008, cuando cayeron Lehman Brothers, Bear Sterns y Merrill Lynch, las ventas de *hardware* y *software* destinado a los videojuegos batieron todos los récords. Se llegó a afirmar que la industria del videojuego estaba hecha a prueba de recesiones. Del mismo modo que el cine y la televisión eran parte integrante del consumismo industrial en el siglo XX, los videojuegos representan el sector más importante en el entretenimiento audiovisual de la actualidad. Hoy en día, hay películas que se convierten en videojuegos y viceversa, al igual que la música (*Guitar Hero*, *Rock Band*) y el deporte (FIFA, WRC), traspasando al jugador, según convenga, elementos de la ficción o de la realidad.

A nivel de producción, esta industria crea la imagen del empleo perfecto, el cobrar por jugar, siendo cierto para los sectores más creativos, donde se desarrollan las ideas. Otros exponen la imagen contraria, la asfixia, el estrés constante de los trabajadores con los plazos de entrega, las jerarquías de producción, la subcontratación. Además, esta industria genera una continua búsqueda de recursos naturales, como el coltán, para mantener los precios y niveles de producción bajos. En la película, de James Cameron, *Avatar*, se recoge este argumento explicando cómo la humanidad explota planetas buscando un preciado mineral, el *inobtanio*, una “piedrecita gris que se vende a 20 millones el kilo”, según Parker Selfridge, interpretado por Giovanni Ribisi.

La saga de videojuegos *HALO*, el otro punto de partida de este trabajo, es una multimillonaria franquicia creada por Bungie en 2001 y en la actualidad propiedad de Microsoft Studios. Su argumento aborda una guerra interestelar en el siglo XXVI entre los humanos y una alianza de diferentes razas alienígenas conocida como el Covenant. La mayoría de los juegos se centran en las experiencias del Master Chief, John-117, un súper soldado, y su compañera, la inteligencia artificial Cortana. El primer juego de la saga *Halo. Combat Evolved*, se desarrollaba en un mundo alienígena con forma de anillo conocido como *Halo*, y el intento de los protagonistas por descubrir su función y los secretos que oculta.

Los videojuegos pueden llegar a hacerte sentir inútil cuando pierdes o “mueres”, pero sin embargo, ese mismo error te lleva a pensar ¿cómo he sido tan tonto como para cometer ese fallo? Y te hace volver a jugar otra partida, la revancha a las condiciones impuestas por la partida. Nunca he sido un *gamer*. Crecí sin videoconsola, jugando en casa de algún amigo, pero cuando me regalaron una copia de *Halo. Combat Evolved* para ordenador, me enganché a ese juego.

En mi trabajo, el juego sirve como una especie de cajón de donde ir extrayendo elementos que, desde lo digital, den pie a la producción material. Por un lado, reproducciones del personaje John-117 protagonista de la saga *Halo*. Partiendo de estas figuras desarrollo la estrategia para la grabación de un vídeo. Tengo dos temas, una pareja de chicos jugando a videojuegos y unas tomas panorámicas realizadas a partir de las reproducciones de John-117. El vídeo se articula en doble pantalla, a la izquierda los chicos a la derecha la figura. El espacio de LABORal, se distribuye con estructuras físicas creadas a partir de escenarios y elementos del juego. Estas estructuras son construidas y organizadas con materiales de fácil manipulación, madera, acero cemento. Materiales que tienen unas características y cualidades constructivas y que sufren dos operaciones, una interna, de organización material en cuanto a su forma, y otra, relativa a su capacidad de superficie, teniendo la doble función de soporte y objeto.

David Martínez Suárez: explorando nuevas formas narrativas

Por Benjamin Weil, Director de Actividades de LABoral Centro de Arte y Creación Industrial

Inercia, la nueva obra de David Martínez Suárez, es el sexto proyecto producido por LABoral Centro de Arte y Creación Industrial en el marco de su colaboración con el Instituto Asturiano de la Juventud del Gobierno de Asturias. Desde 2007, el premio LABjoven_Experimenta ha prestado apoyo a ambiciosos proyectos de jóvenes artistas asturianos, a los que LABoral ofrece la experiencia y conocimientos de su plantilla y acceso a su Plataforma o. Centro de Producción, mientras el Principado de Asturias les asegura el apoyo económico.

Inercia, una estructura narrativa multidimensional, hunde sus raíces en las dos líneas por las que David Martínez Suárez ha dirigido su exploración en los últimos años. La primera es la de la creación fílmica, plasmada en la producción de una serie de documentales relacionados con el conflicto social que afecta a la zona minera asturiana como consecuencia del cierre gradual de la actividad minera en su conjunto. En la producción de esos documentales, Martínez Suárez revela su gran interés por el montaje como elemento clave para la creación de su narrativa y que le permite compilar un material fílmico fascinante que guarda relación con una situación que, como nativo de la zona, él mismo conoce de primera mano.

La segunda línea se deriva de su formación como artista visual, y en ella aplica la misma estrategia de edición al abordar su complejo trabajo de instalación, combinando elementos escultóricos y fotográficos e incorporando en ocasiones materiales que añaden una cualidad performativa al proyecto.

Con anterioridad al desarrollo de *Inercia*, David Martínez Suárez produjo una serie de mesas para lo que, a primera vista, parecen experimentos científicos pero que de algún modo aluden también al ámbito de lo doméstico ya que emplean, por ejemplo, utensilios de cocina —como unas ollas utilizadas para hervir agua y generar una nube de vapor, que a su vez se materializaba en un haz de láser que de otro modo habría resultado invisible. Pero además, la nube nos remitía a los paisajes industriales de su tierra, una referencia que quedaba asimismo reforzada con fotografías de chimeneas humeantes.

Del mismo modo, la estructura narrativa de *Inercia* es un ensamblaje de imagen en movimiento y escultura alusivo tanto al cine comercial como al juego. Para su realización, el artista ha seleccionado

fragmentos de una película de culto de Hollywood de los ochenta — *Streets of Fire*— que mezcla con renderizaciones tridimensionales tanto de personajes como de elementos escénicos de la no menos popular serie de videojuegos *Halo*, fusionando, al hacerlo, esos dos universos al tiempo que aborda las diferencias que existen en nuestra relación con el tiempo entre la sala de proyecciones, el salón recreativo y la sala de exposiciones, tres tipos de espacios que implican unos tipos de vivencia narrativa también diversos.

Resulta curioso que tanto el argumento del film —el secuestro de un célebre cantante pop por una banda de delincuentes motorizados— como el del videojuego, que nos habla de un tiempo futuro en el que los trabajadores son enviados al espacio a explotar los recursos de otros planetas, muestran un inquietante parecido con el conflicto social que David Martínez Suárez ha documentado en sus películas. En un mundo en el que la identificación social queda cada vez más desdibujada por el consumismo y por la negación de los estratos sociales que éste intenta establecer, el artista parece mostrar un vivo interés por cuestionar ese aspecto narrativo, apuntando, quizás, al hecho de que, mientras que el mundo capitalista posindustrial global que habitamos tiende a fundamentarse en la noción de un interés y un conjunto de referencias comunes, las categorías sociales continúan existiendo. Y si bien la estructura de clases de ayer pudiera no servir ya como patrón para comprender las dinámicas de relación entre los diversos grupos sociales, el antagonismo entre las clases dominantes y el resto de la población sigue estando ahí.

Otro aspecto verdaderamente fascinante de este nuevo trabajo es la manera en la que David Martínez Suárez mezcla los diferentes campos de una narrativa común. En efecto, muchos productos de ficción funcionan en la actualidad como una constelación de experiencias. Pensemos, por ejemplo, en la expansión que experimenta hoy un largometraje a través de productos derivados como son las redes sociales, los videojuegos, camisetas, accesorios o figuritas, entre otros. Pues bien: el artista se apropia de esta estrategia para crear su propia estructura multidimensional en la que cada elemento contextualiza al otro, enriqueciendo así la narrativa central gracias a la creación de múltiples puntos de acceso.

Inercia describe también un estado concreto en una reacción química, que es la que tiene lugar cuando varios de los componentes comienzan a interactuar: una suerte de detención temporal, de suspensión. Es en ese punto cuando el espectador inicia su propia interacción con la pieza, cuando él o ella empiezan a asociar los diversos elementos constitutivos de la narrativa para crear su propia experiencia. De algún modo, lo que el artista sugiere es que, mientras un espectador no lo active, el objeto artístico se mantendrá inerte y que la participación es clave para producir esa “reacción química” que podríamos denominar arte.



Foto: cortesía del artista

David Martínez Suárez durante la grabación del vídeo que forma parte de la instalación *Inercia*



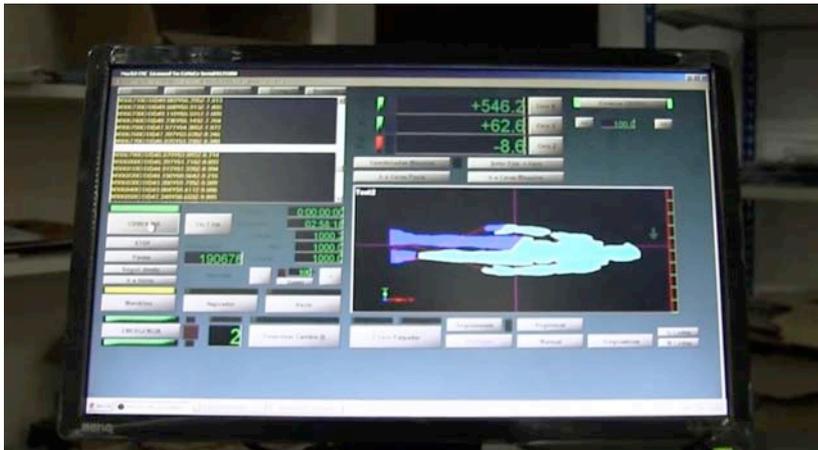
Foto: cortesía del artista

Fotograma del vídeo



Foto: cortesía del artista

Reproducciones del personaje John-117 protagonista de la saga *Halo*



Fotos: LABoral

Las imágenes muestran diversos momentos de la producción de *Inercia* y al artista trabajando en su obra.

Fundación La Laboral

La Fundación La Laboral. Centro de Arte y Creación Industrial es una entidad de carácter cultural, declarada de interés general, que rige los destinos del Centro de Arte. El objeto de la Fundación se determina en el artículo 6.1 de sus Estatutos y es “la promoción y difusión del arte y la creación industrial a través de la gestión de LABoral Centro de Arte y Creación Industrial”.

PATRONATO DE LA FUNDACIÓN LA LABORAL. CENTRO DE ARTE Y CREACIÓN INDUSTRIAL

Presidenta: Ana González Rodríguez, en representación del Principado de Asturias

Vicepresidente primero: Alejandro Calvo Rodríguez, en representación del Principado de Asturias

Vicepresidente segundo: Nicanor Fernández Álvarez, en representación de EdP_HC Energía

Vocales Patronos

Principado de Asturias, representado por José Adolfo Rodríguez Asensio

Caja de Ahorros de Asturias

Fundación Telefónica

Asociación de Amigos de LABoral

Miembros Corporativos Estratégicos

EdP_HC Energía

Ayuntamiento de Gijón

Autoridad Portuaria de Gijón

Miembros Corporativos Asociados

Alcoa Inespal S.A.

Secretario

José Pedreira Menéndez

Patrocinadores

Sabadell Herrero

Telefónica I+D

DKV Seguros

Colaboradores

Ministerio de Industria, Turismo y Comercio

Emulsa

Periódico colaborador

El Comercio

LABoral es una entidad agregada al Campus de Excelencia Internacional de la Universidad de Oviedo

Asociación de Amigos de LABoral

La Asociación de Amigos de LABoral. Centro de Arte y Creación Industrial es una entidad sin ánimo de lucro, dotada de personalidad jurídica propia y plena capacidad de. Sus fines son promover, estimular y apoyar cuantas acciones culturales, en los términos más amplios, tengan relación con la misión y actividad del Centro de Arte y Creación Industrial. Para el cumplimiento de dichos fines, podrá desarrollar todas aquellas actividades en el más amplio sentido, que promuevan, estimulen y/o apoyen la misión y actividad de la Fundación La Laboral. Centro de Arte y Creación Industrial.

JUNTA DIRECTIVA

Presidente: Luis Figaredo

Vicepresidente primero: Rafael Puyol Antolín

Vicepresidenta segunda: Cuca Alonso

Tesorero: José Miguel Fernández

Secretaria: Montserrat Martínez López

Vocales:

Luis Adaro de Jove

Marta Aguilera

Álvaro Armada y Barcáiztegui, Conde de Güemes

Ángel Aznarez

Carlos Caicoya

Fernando de la Hoz

Álvaro Díaz Huici

Paz Fernández Felgueroso

Javier García Fernández

Lucía García Rodríguez

Ignacio Gracia Noriega

Mariano López Santiago

David Martínez Álvarez

Jovino Martínez Sierra

Germán Ojeda

Abel Rionda Rodríguez

Pedro Sabando

Ángel Luis Torres Serrano

Javier Targhetta

Benjamin Weil

EL EQUIPO

Director de Actividades: Benjamin Weil
Teléfono: +34 985 130 464
E-mail: benjamin@laboralcentrodearte.org

Directora-Gerente: Lucía García Rodríguez
Teléfono: +34 985 134 397
E-mail: lucia@laboralcentrodearte.org

Responsable de Exposiciones y Publicaciones: Rocío Gracia Ipiña
Teléfono: +34 985 330 776
E-mail: rocio@laboralcentrodearte.org

Coordinadora de Exposiciones: Patricia Villanueva
Teléfono: +34 985 131 308
E-mail: patricia@laboralcentrodearte.org

Responsable de Servicios Generales: Ana Isabel Menéndez
Teléfono: +34 985 134 244
E-mail: anai@laboralcentrodearte.org

Responsable de Comunicación: Pepa Telenti Alvargonzález
Móvil: +34 689 436 976 / Teléfono: +34 985 185 582
E-mail: ptelenti@laboralcentrodearte.org
Apoyo a Comunicación: Diego Ugalde Blanco
E-mail: comunicacion@laboralcentrodearte.org

Responsable de Educación: Lucía Arias
Teléfono: +34 985 133 924
E-mail: larias@laboralcentrodearte.org

Responsable Técnico del Programa de Actividades: David Morán Jiménez
Teléfono: +34 985 185 576
E-mail: david@laboralcentrodearte.org

fabLAB Asturias

Coordinador: David Pello
E-mail: dpello@laboralcentrodearte.org
Responsable de proyectos: Luis Díaz
E-mail: luis@laboralcentrodearte.org

Coordinador de Laboratorios Audiovisuales: Sergio Redruello
Email: av@laboralcentrodearte.org

Mediación: Elena Álvarez
E-mail: mediacion@laboralcentrodearte.org

Mediateca_Archivo: María Romalde
E-mail: mediateca@laboralcentrodearte.org

Secretaría: Lara Fernández
E-mail: rpp@laboralcentrodearte.org

QUÉ ES LABORAL

LABoral Centro de Arte y Creación Industrial es una institución multidisciplinar que produce, difunde y favorece el acceso a las nuevas formas culturales nacidas de la utilización creativa de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs). Su programación, transversal, está dirigida a todos los públicos y tiene como fin último generar y compartir el conocimiento. Para ello propone diversas maneras de involucrarse con las distintas líneas de trabajo: exposiciones, talleres, programas educativos y otras actividades, como conferencias, simposios, debates...

LOCALIZACIÓN

LABoral Centro de Arte y Creación Industrial se ubica en Gijón, Asturias, a unos tres kilómetros del centro urbano de la villa de Jovellanos. Unas naves destinadas inicialmente a la formación profesional acogen los más de 14.400 metros cuadrados útiles que se dedican a la exposición, la investigación, la formación y la producción de las nuevas formas de arte y creación industrial.

Dirección: LABoral Centro de Arte y Creación Industrial
Los Prados, 121. 33394 Gijón (Asturias)

Cómo llegar

En coche

Autopista A-8. En Gijón tomar la Ronda. Salida km. 385 Viesques. Seguir indicaciones a Hospital Cabueñes y Jardín Botánico. En la tercera glorieta tomar la tercera salida. El Centro de Arte dispone de aparcamiento público.

En autobús desde Gijón

El Centro de Arte cuenta con una parada de autobús "Parada Universidad Laboral". Las líneas son las siguientes:

- Línea 1 Cerillero- Hospital de Cabueñes
- Línea 2 Rocés- Hospital de Cabueñes
- Línea 4 Cerillero- Viesques- Hospital de Cabueñes
- Línea 18 Nuevo Gijón- Hospital de Cabueñes

En avión

El aeropuerto más cercano es Asturias (Castrillón). A unos 40 km. Por carretera. Autopista A-8 dirección Gijón.

HORARIOS

Invierno

Miércoles, jueves y viernes, de 10 a 19 horas

Sábados y domingos, de 12 a 20 horas

Lunes y martes cerrado

Verano (15.06 – 15.09)

Miércoles a domingo, de 10 a 19 horas

Lunes y martes cerrado

TARIFAS

Público general

2,00 €

Entrada Gratuita

Para Amigos de LABoral, menores de 10 años, Tarjeta Ciudadana de Gijón, periodistas acreditados, miembros del ICOM (Consejo Internacional de Museos), miembros del IAC y las Asociaciones de Artistas Visuales.

Acceso libre

Todos los miércoles, el 18 de mayo (Día Internacional de los Museos), fines de semana posteriores a las inauguraciones, y durante el verano, desde el 1 de julio hasta el 10 de septiembre.

RECURSOS

Plataforma 0. Centro de Producción. Conformada por una estructura modular, Plataforma Cero se articula en diferentes programas dirigidos a grupos de trabajo, creadores individuales, colectivos y educadores. Sus destinatarios son la comunidad artística y creativa local, nacional e internacional, así como artistas, creadores o investigadores extranjeros en régimen de residencia y que participen en las exposiciones del Centro.

fabLAB Asturias. Laboratorio equipado con máquinas de fabricación digital que ofrece asesoría, herramientas de producción individual o colectiva, cursos y talleres de formación.

plat0. Espacio para la experimentación e investigación en torno a prácticas performativas expandidas y nuevas formas audiovisuales.

Laboratorios Audiovisuales. Plataforma de vídeo digital y audio, dotada del equipamiento necesario para grabación, edición, producción y postproducción.

Cucareliquia@LABoral. Reliquiae España S.L, sociedad que gestiona la marca Cucareliquia, realiza en LABoral una residencia de empresa en la antigua tienda del Centro de Arte durante la cual crearán accesorios y objetos en cuya cadena de valor une el diseño, las nuevas tecnologías y la artesanía. Cucareliquia@LABoral dispone de una zona de bienvenida, una zona de trabajo y un espacio comercial. En este último hay productos de la marca y de otras con las que colabora la empresa y albergará actividades vinculadas a la fabricación digital que faciliten a los usuarios de FabLAB Asturias y al público el desarrollo de objetos personalizados utilizando los recursos de fabricación de artesanos.

Mediateca_Archivo. Un lugar para la investigación, la consulta y la difusión del arte actual y las industrias creativas. Una de sus secciones, el Archivo de Artistas Asturianos, documenta el trabajo de creadores nacidos a partir de los años 50.

Chill-Out. Espacio para el encuentro, el ocio, la participación y el descanso.