



Javier Longobardo: *Space Clips*

laboral

Centro de Arte y Creación Industrial

odp Oficina de Proyectos

DOSSIER DE PRENSA 17.04.2009

ÍNDICE DE CONTENIDOS

<i>Space Clips</i> Ficha	4
PRESENTACIÓN Nuevas narrativas, nuevos lenguajes Por Rosina Gómez-Baeza	7
LA EXPOSICIÓN <i>Space clips</i> . Una experiencia contemplativa del paisaje futurista que ilustra músicas actuales Por Javier Longobardo	9
Imágenes	12
EL CONTEXTO Esculpiendo el imaginario Por Roberta Bosco y Stefano Caldana	14
Ciberclips, paisajes visuales-sonoros, y un hombre de espaldas Por Francisco Carpio	18
LABORAL CENTRO DE ARTE Y CREACIÓN INDUSTRIAL El marco de LABoral	22
La Fundación La Laboral. Patronato	24
El Equipo	25
Localización	26
Horarios	26
Tarifas	27
Servicios	27

JAVIER LONGOBARDO. *SPACE CLIPS*

UNA EXPERIENCIA CONTEMPLATIVA DEL PAISAJE FUTURISTA QUE ILUSTRAMUS
MÚSICAS ACTUALES

Space Clips es un proyecto audiovisual que usa el videoclip como formato de gran poder sensorial, dada su condición de lenguaje integrado. Éstos son vídeos fruto de colaboraciones con músicos, de encargos y del deseo personal del artista de dar una imagen a la música que le gusta. Parte de este trabajo lo integran también las esculturas objeto que muestran diapositivas de paisajes virtuales; los visores 3D, que como objetos turísticos permiten dar a los sitios del espacio una impresión de realidad lejana y visitada puramente mental. *Space Clips* se basa en los recursos paisajísticos del género cinematográfico de las *road movies* y en la ciencia ficción, como paradigma de la especulación en la creación de mundos fantásticos e ilimitados. Los procesos infográficos con tecnología 3D con los que trabaja Longobardo permiten recreaciones espacialmente coherentes, pero sin limitaciones físicas, lo que ayuda a reflejar las ambientaciones épicas propias del mundo de la ciencia ficción y que son un legítimo refugio del paisaje romántico en el cual está centrado ahora.

EL ARTISTA: **Javier Longobardo** (Gijón, 1969) ha crecido con la pintura como algo cotidiano, no en vano sus padres son profesores de dibujo. Ha vivido en Madrid, Gijón, Jerez y Granada, ciudad en la que, tras continuos cambios de lugar de residencia, se estableció su familia. Tras comenzar los estudios de Bellas Artes en la capital granadina, continuó sus estudios en Sevilla, Bilbao y Sheffield (Inglaterra), licenciándose por la Universidad del País Vasco. Conocer improntas educacionales tan peregrinas ha dejado huella en su trabajo. De vuelta a Granada, comenzó su carrera artística, no muy prolífica pero sí ecléctica. Nunca ha estado asentado en el mercado del arte y su presencia en las galerías de arte es esporádica. Siempre ha sobrevivido como profesor de dibujo en academias, talleres e institutos. Actualmente trabaja en una pequeña localidad de Badajoz: Cabeza del Buey. Internet ha proporcionado a su obra la difusión necesaria dada su limitación geográfica. Entre sus exposiciones individuales se cuenta *Buck Sad*. (2008) Sala El Brocense. Cáceres; *Zaidín Monumental* (2001), Palacio de Los Condes de Gabia. Área de Cultura de la Diputación de Granada; *Grandes Ilustraciones y Nuevas Aventuras de Mazingher Z* (1996), La Corrala de Santiago, sala de exposiciones del Ayuntamiento de Granada; *Practique sin Salir de Casa* (1996), Sala Hydra, Granada, entre otras. (<http://www.javierlongobardo.com/>)

FECHAS: 17.04.2009-15.06.2009

HORARIO DE APERTURA: de miércoles a lunes, de 12 a 20 horas

PRODUCCIÓN: Oficina de Proyectos de LABoral

ESPACIO: Sala Plataforma 1 de LABoral

FICHA TÉCNICA:

Visor-esculturas

Estupendo_Bike (2009)

Visor estereoscópico de aluminio y plástico. Dimensiones: 25x22x10 cm.

LadyTron_Ship (2009)

Visor estereoscópico de aluminio y plástico. Dimensiones: 25x22x10 cm.

K. West_Car (2009)

Visor estereoscópico de aluminio y plástico. Dimensiones: 30x22x10 cm.

Videoclips

Estupendo (2008)

Formato: HD DVD. Música: Arsenal, Bélgica. Duración: 3'30"

Destroy Everything You Touch (2009)

Formato: HD DVD. Música: Ladytron, G.B. Duración: 4'

Producción: LABoral

Street Lights (2009)

Formato: HD DVD. Música: Kanye West, EE.UU. Duración: 3'33"

Softmovies

Deco (2006)

Formato: HD DVD. Música: Sistema, Barcelona. Duración: 1'28"

Buck Sad (2007)

Formato: HD DVD. Música: Rodrigo León, Cáceres. Duración: 1'25"

Promenade (2007)

Formato: HD DVD. Música: Kiko Sánchez, Jaén. Duración: 1'40"

Zanac Eyes (2008)

Formato: HD DVD. Música: Rodrigo León, Cáceres. Duración: 1'20"

PROGRAMA DE ACTIVIDADES

17.04.2009

DIÁLOGOS

Con el programa *DIÁLOGOS*, LABoral pretende acercar el objeto artístico a la sociedad asturiana de la mano de sus artífices: los artistas y comisarios que participan en sus exposiciones. Javier Longobardo responderá a las preguntas del público sobre el proceso que rodea la creación de su obra. A continuación se procederá a la inauguración de la Exposición

HORA: 20.00 horas

LUGAR: LABoral Centro de Arte y Creación Industrial

NUEVAS NARRATIVAS, NUEVOS LENGUAJES

Por **Rosina Gómez-Baeza**. Directora de LABoral Centro de Arte y Creación Industrial

En su actividad expositiva, LABoral centra su interés en la obra de aquellos artistas y creadores que utilizan los más diversos lenguajes para la representación y configuración de la condición humana. Para ello, promueve una visión interdisciplinaria de la creación artística que comprende tanto las prácticas artísticas ya establecidas, como los nuevos géneros emergentes. Las tecnologías de la comunicación dibujan un panorama que favorece el desarrollo de nuevas formas narrativas. Y, aunque muchas de esas inéditas representaciones se basan en técnicas tradicionales, una elevada proporción de sus contenidos se concibe, específicamente, dentro de las nuevas tecnologías. Esas nuevas narrativas no sólo amplían las posibilidades de expresión, sino que discurren en paralelo a la transformación de los roles tradicionales.

Atrás han quedado décadas de una práctica artística centrada en el concepto y en el cuestionamiento de las normas y convenciones vigentes. En los años noventa surgió una generación de artistas que incorporaba la pura fantasía a su obra. Contar una historia, o la propia estructura narrativa, es, desde entonces, para estos artistas una forma de expresión en sí misma. Surgen así novedosas materias primas con las que los creadores construyen su particular iconografía. La obra final es una escena o un entorno que el artista inventa libremente, tomando elementos de fuentes muy diversas.

Éste es el caso de Javier Longobardo, quien, en *Space Clips*, consigue con sus animaciones 3D y sus esculturas-visores que vislumbremos ese universo que la ciencia ficción, el cómic, la infografía y el videojuego han ido creando a lo largo de las últimas décadas. Con una inaudita economía de medios, este artista asturiano, que lleva el dibujo en las venas, nos muestra cómo experimenta el magnetismo de la sincronía imagen-música, dibujo-color; cómo traslada el paisaje a la animación y elimina la narración literaria en busca de una experiencia contemplativa; y, también, el gran poder de comunicación que tienen estas imágenes animadas.

Space Clips es una exposición producida por la Oficina de Proyectos, un instrumento al servicio de los creadores que da visibilidad a ese carácter de Centro de Producción que es parte fundamental de la actividad de LABoral. Esta condición adquirirá, por fin, forma física en Plataforma 2. Taller Multimedia/Centro de Producción que se pondrá en marcha este mismo año. LABoral quiere hacer de este espacio un lugar para la investigación artística y la formación y, con tal fin, incorporará los últimos avances en equipamientos digitales para la creación de obras audiovisuales por medio de esas tecnologías. Dispondrá, para lograrlo, de

equipamientos punteros propios de un espacio de producción orientado a la investigación y difusión del arte y la cultura digital, la arquitectura, el diseño y las industrias creativas.

LABoral se propone facilitar con Plataforma 2. Taller Multimedia/Centro de Producción el encuentro entre artistas, científicos y técnicos y dar visibilidad a esa transversalidad e interdisciplinariedad propia del arte y de la creación que se practica en los tiempos actuales.

El fin último es lograr la creación de una estructura en la que, tanto la investigación, como la producción sean procesos permeables a la participación de los usuarios. Creemos que el entorno intelectual y técnico que LABoral ofrece a la comunidad artística local es fundamental para su desarrollo. Por tanto, es esencial que los artistas asturianos aprovechen la oportunidad que se les brinda y hagan suyo este nuevo espacio adaptándolo a sus necesidades específicas.

SPACE CLIPS, UNA EXPERIENCIA CONTEMPLATIVA DEL PAISAJE FUTURISTA QUE ILUSTR A MÚSICAS ACTUALES

Por **Javier Longobardo**. Artista

Space Clips se basa en los recursos paisajísticos del género cinematográfico de *las road movies* y en la ciencia ficción, como paradigma de la especulación en la creación de mundos fantásticos e ilimitados. Hace ya unos cuatro años comencé a explorar las posibilidades de la animación, introduciéndome en dos frentes: Por un lado como Vj para conciertos de música electrónica y, por otro, como creador de paisajes animados a los que llamo *Softmovies*. En las sesiones como Vj pude experimentar el magnetismo de la sincronía imagen-música. En cuanto a las *Softmovies*, me interesaban como forma de trasladar el paisaje a la animación y por eso tomé como modelo las *road-movies*, eliminando la narración literaria en busca de una experiencia contemplativa. De este modo, convierto una "vista" en un viaje.

Mi vínculo con los videojuegos de hace décadas es una debilidad generacional a la vez que una inspiradora estética basada en la economía de medios y la síntesis formal. Si algún tema tiene especial presencia en el videojuego, es la ciencia-ficción. Algunas de mis películas recuerdan a sus escenarios, pero están liberados de la tensión que supone el juego; a veces reflejo nostálgicos paisajes tras la batalla, como en el corto *Buck Sad* que dio nombre a mi anterior proyecto.

Desde las primeras pruebas con animación, el sonido comenzó a reclamar un posicionamiento: eludirlo, introducir sonidos ambientales o utilizar la música. En este último caso, la música podía funcionar como simple potenciador/ambientador, o como configurador de la expectación. ¿Sonido o música? ¿Música antes o después de la imagen? Un tema musical interviene el tiempo de contemplación, genera una narrativa, cosa que no exige una pintura. Entre tanta duda, surgió el primer encargo, *Estupendo*, para el grupo belga Arsenal. Así comencé a realizar videoclips hace unos ocho meses, aunque era un deseo manifiesto abocado a su realización. La música aporta el guión y el ritmo de cada animación.

En el origen de *Space Clips* hay también un retorno hacia procesos de creación hedonistas. Tras muchos años de trabajo y proyectos en los que la imagen estaba definida por una suerte de discurso social, despegado emocionalmente de la imagen, he optado por volver a dibujar y por la sensualidad de la imagen. La animación me ha permitido recuperar el dibujo y el color, conocer el lenguaje del movimiento e involucrar a la música en mi trabajo. Me considero ante todo, creador de imágenes y cosas para la vista; más si cabe en este momento en el que mis motivaciones son más retinianas que intelectuales.

Todo lo que he ido realizando en los últimos veinte años tiene que ver con imágenes y formas de producción de la cultura popular y cotidiana con la que he crecido: Cromos, soldaditos de plástico, ilustraciones de bancos de imágenes para revistas, cultura *tunning*, cómics, videojuegos, fotografía publicitaria... y ahora, dibujos animados.

Esto es una tónica de mi trabajo; la recreación de imaginarios infantiles y juveniles, nunca como un punto de partida premeditado (y de hecho hace muy poco que soy consciente de ello).

Durante unos cuantos años pinté paisajes con un estilo entre "manzas alemán" (como certeramente rebautizó una amiga al neoexpresionismo) y misterio "transvanguárdico". Era lo que me tocaba. Realmente me gustan esos cuadros. Cuando terminaba uno "bueno", lo colgaba delante de mi cama y me quedaba mucho tiempo mirándolo, especialmente aquellas pinturas con "mosqueo", que guardaban un atractivo desconocido e intangible. Al comenzar con la animación no hacía más que buscar las cualidades que me pudieran aportar aquello que encontraba en la pintura... o, igualmente, el hipnótico placer de las animaciones 3D de *Tron* (Disney+Moebius). Pura evasión.

Simultaneándolo con la pintura, empecé a utilizar el ordenador, fascinado por las posibilidades de las nuevas tecnologías: así, realicé cromos con nuevas y perversas situaciones de Mazinger-Z, a partir de cuadros posteriormente retocados digitalmente; postales a partir de fotos del populoso barrio de Granada en el que vivía, el Zaidín; conocí los bancos de imágenes, con su particular y edulcorada taxonomía del mundo, e hice el mío personal con *Concepts*, haciendo montajes con Photoshop.

Técnicamente, *Space Clips* es la proyección en HD 720 de tres videoclips realizados por encargo de Arsenal, Kanye West y LABoral (un vídeo con un tema autorizado por Ladytron); cuatro *Softmovies* realizadas con anterioridad y tres esculturas-visor con imágenes estereoscópicas, producidas por el artista e ingeniero Miguel Ceballos.

Space Clips es un capricho. La cristalización de un deseo de mi niñez: hacer dibujos animados. *Space Clips* es una propuesta sobre el placer sensorial basada en música, color, sincronía, movimiento y otros parámetros sobre los que trabajo desde mi llegada a la animación. *Space Clips* es un proyecto para la contemplación y de ahí su vínculo con el paisaje.

Explorar los recursos emocionales de la animación: su efecto contemplativo o hipnótico. Pocas veces he sentido el deseo de que una película no tuviera fin, como me ocurrió con *Tron*, de Disney+Moebius. Un viaje aparente.

Una forma de trabajar fresca, en la medida de lo posible, teniendo en cuenta que me enfrento a procesos muy complejos como son los de la creación infográfica 3D, renunciando al realismo en pro de una mayor agilidad y respuesta expresiva del ordenador.

Cuando una canción no tiene rostro, la imagen tiene la capacidad de proporcionarlo, de convertirla en una historia de amor o en una locura espacial. Ése será el rostro que visualicemos al escuchar el tema musical. Me interesa esa reconstrucción mental, la evocación, un sueño despierto... Así, una mirada particular puede configurar la realidad futura; bien lo sentenció Picasso tras retratar a Gertrude Stein.

En cuanto a los visores; dos ideas: me vuelvo a remitir a mi atracción por los objetos de consumo y al deseo de cristalización de mundos virtuales. Tienen el aspecto de pequeñas consolas de videojuegos *ochenteros* o de los visores turísticos de diapositivas. Nunca he hecho objetos lúdicos, pero me gustaba la idea de crear unas esculturas de sobremesa que a la vez pudieran encerrar mundos soñados. Con los visores busco una forma de transporte a una aparente "realidad visitada" que a la vez nos aísla de la física al hacernos pegar la cara al visor-escultura en cuestión. El efectismo de la imagen estereoscópica es sólo eso, un placer casi infantil por el efecto; y una pequeña broma, un giro de tuerca hacia una realidad que no está presente mediante la ficción óptica de un espacio.

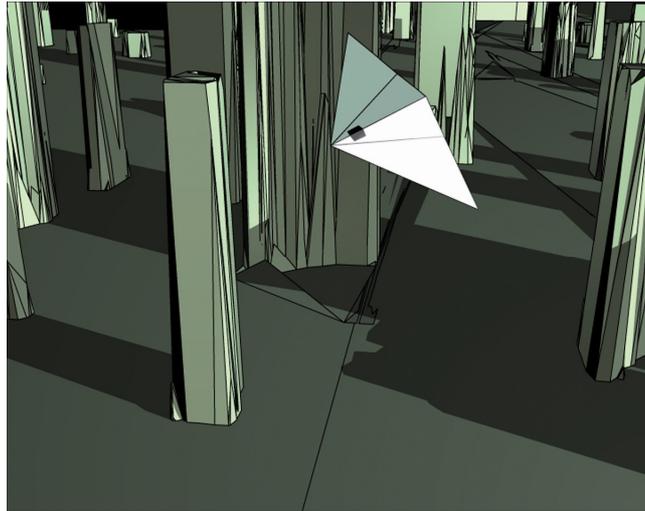
De la música a la imagen. Tomo el *tempo* y los momentos de la canción como hilo argumental para construir mis paisajes. En *Space Clips* ya no hay tanto escenarios para la contemplación relajada como los de *Softmovies*, sino más bien aventuras dirigidas por la tensión musical. Los visores están formalmente inspirados en los vehículos de los tres videoclips: Una moto, un coche y una nave espacial, y las imágenes que contienen están extraídas en su mayoría de los sets 3D de aquéllos.

Este proyecto está auspiciado por LABoral Centro de Arte y Creación Industrial. Su discurso acerca de la creación con las nuevas herramientas tecnológicas coincide también con mi actual trabajo.

La infografía tiene características muy especiales: su complejidad hace que el control sobre el resultado sea relativo: Por un lado, el error aparece, como con todo material de trabajo como expresión propia. Cuando un parámetro no está controlado, la computadora aporta su solución. Sólo resta asumirlo o no como parte del resultado. En todo caso, es casi una obligación moral del Arte el reparar en aquello que no estaba previsto. Creo que es lo pertinente en un mundo tecnológico incipiente lleno de sorpresas y peculiaridades.

Por otro lado, el ordenador ofrece siempre la posibilidad de la marcha atrás, no hay riesgos ni rectificaciones necesarias a partir del error. Se puede regresar siempre al punto de partida. Algo parecido sucede en todo nuestro mundo mediatizado y creo que es consecuencia de nuestro uso de la tecnología: eludir la sorpresa en pro del control.

Es así, con el error y el *backup*, como el mundo limpio y artificial de la computadora muestra su paisaje, los escenarios impolutos de mis películas, resultado de un diálogo con la computadora, un material más que una herramienta, finalmente.



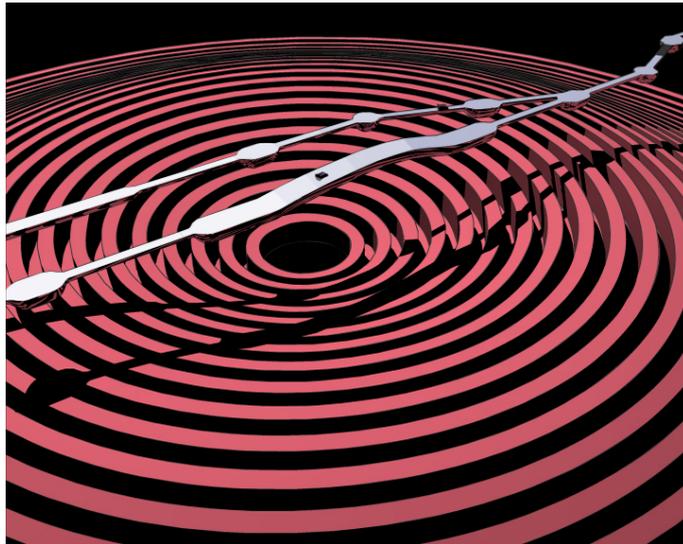
Promenade (2007)
Vídeo. DVD



Street Lights (2009)
Vídeo. DVD



Estupendo (2008)
Vídeo. DVD



Estupendo (2008)

Vídeo. DVD



Descent (2007)

Vídeo. DVD

ESCULPIENDO EL IMAGINARIO

Por **Roberta Bosco y Stefano Caldana**. Críticos de arte especializados en *Media Art*

Licenciado en escultura por la Facultad de Bellas Artes de la Universidad del País Vasco, Javier Longobardo (Gijón, 1969) inscribe su producción artística en el marco del *new media art*, es decir el arte contemporáneo basado en el uso de las nuevas tecnologías y en especial modo de las tecnologías informáticas. Sus creaciones en 3D están orientadas hacia un circuito artístico que ya desde hace años se alimenta de contenidos y elementos iconográficos procedentes de la cultura juvenil y el mundo de los videojuegos. Un circuito que, según los casos y las situaciones, reutiliza estos recursos de forma distinta, ya sea manipulando el código de videojuegos comerciales existentes o, simplemente, como en el caso de Longobardo, inspirándose en ellos. Desde sus comienzos en la década de 1980, la animación en 3D, que tuvo su génesis en la breve y pionera *Demo Scene* de los ordenadores domésticos Amiga, se puede considerar una forma de escultura en la que la realidad virtual se plasma a golpes de código.

Convertir la ciencia ficción en algo tangible parece ser una de las prioridades creativas de Javier Longobardo, artista que lleva ya más de una década convirtiendo en obras artísticas sus obsesiones por los mundos imaginarios y las realidades paralelas, habitualmente alejadas de los circuitos del arte contemporáneo. Durante años el universo de la ciencia ficción se identificó con un ámbito de entretenimiento, destinado a amplios segmentos de público, en forma de producciones literarias y cinematográficas, surgidas de la fantasía de creadores, que se han convertidos en iconos para enteras generaciones. Transformados en productos de consumo masivo, los personajes y los entornos plasmados por los autores de literatura, cómics y películas fantásticas, se difundieron rápidamente en diversos ámbitos de nuestra sociedad, aunque tachados con la infamante etiqueta de comercial. Y, a pesar de que ya desde hace unos años, la iconografía fantástica está siendo recuperada por los artistas de la denominada *high art*, en ámbito intelectual sigue siendo considerada un género de serie B. Philip Dick, uno de los padres de la ciencia ficción, supo resumir melancólicamente esta problemática en una de sus más célebres afirmaciones: "La realidad es aquello que, cuando uno deja de creer en ello, no desaparece".

En cada época las nuevas tecnologías han tenido un sabor de futuro, pero nunca como ahora nos estamos acercando a una realidad en la que, día a día y delante de nuestros ojos, se están materializando los mundos y las herramientas profetizadas en películas y novelas de referencia, que han hecho soñar enteras generaciones de apasionados a la ciencia ficción. Nuestra capacidad de asombro es cada vez menor y a menudo, sin ni siquiera darnos cuenta, utilizamos tecnologías que hasta hace muy poco parecían pertenecer exclusivamente al mundo del imaginario.

Javier Longobardo expresa su profunda fascinación por estas iconografías, en sus obras más recientes, donde ha sabido plasmar y materializar el imaginario, contradiciendo la cita de Philip Dick antes mencionada. Lo que hasta ahora no gozaba del estatus de realidad va tomando forma y, de la mano del artista, reivindica su lugar en un ámbito tan complejo y acotado como es el universo del arte contemporáneo; un mundo a menudo autorreferencial, donde la imagen no existe sólo por sí misma, mas se inscribe en un contexto evolutivo y de tendencias, que responde a diversas variables y a los intereses de restringidos grupos de poder. Las obras de Longobardo, principalmente vídeos y películas realizadas con técnicas de animación 3D, recrean paisajes y entornos imaginarios y futuribles que, aunque a primera vista recuerdan los escenarios de las célebres películas de *La Guerra de las Galaxias*, están empapados de elementos de la ciencia ficción más vinculada a los cómics y los videojuegos independientes que a las producciones comerciales.

La pasión por este género ha llevado el artista hacia una revisión de los clásicos, así como le ha empujado a salir de los confines de la pantalla, tanto del ordenador doméstico como del cine. Así, en sus obras más recientes, Longobardo rebasa los límites de la animación 3D y coloniza el espacio físico, volcando sus mundos fantásticos en impresiones digitales sobre planchas de aluminio y esculturas de gran formato, como las piezas en mármol que presentó en la Sala El Brocense de Cáceres, hace un año, en el marco de la exposición *Buck Sad*. Se trata de un conjunto de estructuras y naves espaciales, esculpidas en mármol, que resultan especialmente impactantes, sobre todo en un espacio expositivo tradicional, ya que su creación -basada en modelos tridimensionales virtuales- se plasma en piezas que llenan los ambientes reales con toda la carga de la energía mágica y la realidad imaginaria de la ciencia ficción. Finalmente, la elección del mármol, material escultórico clásico donde los haya, confiere a estas obras un aire antiguo y una apariencia de eternidad, despojándolas de su prerrogativa de futurible y desplazando al visitante hacia una situación temporal de *post ciencia ficción*.

La exposición individual que LABoral Centro de Arte y Creación Industrial dedica a Javier Longobardo, reúne bajo el nombre de *Space Clips* un conjunto de obras, que reflejan distintas facetas de su trayectoria. Se trata de tres *videoclips* musicales de animación, cuatro *Softmovies* (piezas que no exceden el minuto de duración) y tres esculturas visor, que permiten observar imágenes estereoscópicas.

De los tres *videoclips* musicales, que se proyectan, *Destroy Everything You Touch* es inédito y ha sido producido expresamente para la muestra, mientras que *Estupendo* fue realizado para el grupo belga Arsenal y *Street Lights*, para el músico y productor norteamericano Kanye West. Los tres se pueden considerar verdaderos cortos de animación, en los que Longobardo se explaya en la generación de mundos tridimensionales por ordenador, poblados por elementos iconográficos que evocan los ambientes oníricos de los cómics de Moebius y los recursos tradicionales de los videojuegos de ciencia ficción como *Buck Rogers* o *Zanac*.

Más que mundos del futuro, las recreaciones de Longobardo se estructuran en forma de breves historias, concebidas como experiencias contemplativas y visuales, dirigidas a generar sensaciones y emociones superando una aproximación cerebral, por lo que no se desarrollan según un hilo narrativo tradicional. En *Estupendo*, el protagonista, que conduce una moto, se desplaza rápida y eternamente por territorios desiertos, al compás de la música electro-pop envolvente de Arsenal. En cambio, en *Street Lights* es un coche el que recorre los paisajes, marcando con su paso el devenir de los entornos urbanos que atraviesa. Las metrópolis del futuro y las recreaciones urbanas imaginadas, rigurosamente despobladas, que el vehículo encuentra en su camino, evocan parajes abandonados que remueven las fibras más internas de los espectadores, generando un abanico de sensaciones entre románticas y melancólicas, con imágenes y sonidos envolventes. En ambos casos, los recursos paisajísticos de las *road movies* y la ciencia ficción se integran a la perfección con la narrativa y la tensión emocional inducida por la banda sonora. En la misma línea formal *Destroy Everything You Touch*, el vídeo producido por LABoral, utiliza el apremiante electro-pop del tema homónimo del grupo británico Ladytron, para marcar el ritmo y el devenir de una nave espacial, que destruye todo lo que encuentra a su paso.

De esa forma, Longobardo emplea la música para controlar el ritmo y el poder emocional que surge de la fusión entre imagen y sonido. Según sus propias palabras, “La experiencia como VJ, junto a la convicción de la capacidad de penetración emocional de la música y su potencial comunicador, me empujó a *esclavizar* el ritmo narrativo de la imagen a la música, aunque la idea es que de la fusión de los dos lenguajes surja una nueva realidad más que un acoplamiento o dependencia. La confluencia de ritmos sonoros y visuales y la sincronía imagen-sonido, aunque sólo sea en algunos cortes, produce el placer de dar sentido a las cosas, como el que experimento al conducir cuando los baches de la carretera coinciden con los golpes de la música que escucho en la radio. La sincronía es emocionante. Ello no supone una preponderancia de la música, sino un reconocimiento de su terreno, al igual que la potencia de la imagen se muestra cuando al escuchar una canción, las escenas asociadas se reconstruyen en nuestro cerebro”.

La voluntad de crear mundos fantásticos, libres de las limitaciones de la física, subyace también a los *Softmovies*. Si en los vídeos como *Estupendo* el artista resucita elementos característicos de la ciencia ficción literaria y los cómics, en los *Softmovies* emerge una iconografía que enlaza con los primeros videojuegos espaciales tridimensionales, como *Descent* o *Terminal Velocity*. Estas obras, célebres por sus entornos claustrofóbicos y laberínticos, se han convertido ya en hitos de la época que marcó el principio de la gráfica 3D y puso las bases del lenguaje de los videojuegos, tanto comerciales como independientes.

La creación de mundos sin límites, el futuro imaginado y la visión épica de la relación del hombre con la naturaleza confieren a las obras de Longobardo una componente emocional y romántica inédita, subrayada también por las tres esculturas que completan la exposición. Se trata de tres visores, que permiten visualizar imágenes estereoscópicas, diseñados

por el propio artista y producidos en colaboración con el artista-ingeniero Miguel Ceballos, a partir de los modelos comerciales muy en boga durante la década de 1970. La función lúdica de estas herramientas, que en su tiempo permitían a los niños -todavía ajenos a los juegos por ordenador y las maravillas tecnológicas futuras- disfrutar de la sensación de inmersión, inducidas por las imágenes tridimensionales, que parecían surgir como por arte de magia desde el interior de los visores estereoscópicos. En lugar de las tradicionales diapositivas, sacadas de las películas de animación de la época, los visores que se exhiben en *Space Clips* proponen imágenes extraídas de los vídeos de Javier Longobardo. Como ya en el caso de las naves espaciales de mármol, la contemplación mediada por la reinterpretación de una herramienta antigua desplaza la percepción temporal del espectador, sugiriendo la observación de *futuribles mundo pasados*.

CIBERCLIPS, PAISAJES VISUALES-SONOROS Y UN HOMBRE DE ESPALDAS

Por **Francisco Carpio**. Crítico de Arte

En el principio fue el viaje a Grecia y/o a Italia; después la peregrinación sería a París, Ciudad Luz que atraía artistas, bohemios y otras mariposas, al calor y al color de sus sucesivas vanguardias; el siglo XX -que ya casi suena a obsoleto- dibujó Nueva York como la meca y la meta final de la maratón del arte contemporáneo; Londres, Pekín, Tokio, Berlín... (pen)últimas estaciones en el convoy artístico del Planeta Arte.

Ese viaje iniciático a las fuentes del arte como un proceso de conocimiento, sueño y madurez ha ido cambiando su geografía -y su geometría- ante los ojos de los nuevos creadores. Del país, la cultura o la ciudad imán a la que acudir en peregrinación y devoción, hemos pasado a otras orografías menos analógicas -quizás también más ilógicas- y mucho más virtuales: los paisajes digitales de la Red (lo que el novelista de ciencia ficción William Gibson ha denominado "ciberespacio", un espacio imaginario que existe únicamente dentro de los ordenadores), el mundo ani(inani)mado de los videojuegos, la gramática visual y sonora de los videoclips, o las variadas iconografías Sci-Fi tipo Guerra de las Galaxias.

Enmarcado en todo un amplio linaje posthumano y premaquinal que funde y difunde nombres tan diversos como Moebius, Pixar, Métal Hurlant, Tron, o Supermario Bros, *Space Clips*, el nuevo proyecto presentado por Javier Longobardo, aglutina una *suite* de video clips que ha ido realizando en estrecho diálogo con diversos temas musicales. Imagen y sonido interactúan, pues, creando un hilo argumental y emocional que trata de envolver -casi literalmente- al espectador en un *continuum* sensorial y conceptual.

Se me ocurre que, a la vista de estos trabajos que vamos a contemplar, *MTV* (que bien podría también significar algo así como Museo Terminal de la Visualidad) es igualmente otro de los lugares de santo peregrinaje.

La génesis de universos imaginarios, de paisajes fantásticos, de elásticas geografías futuristas, está ya en la base de otros trabajos anteriormente concebidos, como es el caso de las *Softmovies* o *Buck Sad*. En todos ellos hay una recurrencia a inventar escenarios y espacios deudores de la estética de la ciencia ficción, y de los recursos propios de las técnicas de animación 3D, el cómic y los videojuegos.

Y también hay una inexplicable sensación de que esas imágenes en movimiento (visual y sonoro) no habitan solamente en el ojo plano de la pantalla, sino que son como una invitación- incitación a sumergirnos y explorar todos esos mundos que pueden existir más allá de esa aparente bidimensionalidad. "Como el sabio *cyborg* de la novela anticipatoria

Cismatriz de Bruce Sterling, estamos convencidos de que ‘hay un mundo tras esa pantalla’ (...). Aquellos que pasan mucho tiempo conectados a espacios virtuales hablan con frecuencia de una peculiar sensación de presencia, que les hace parecer vagar por algún tipo de espacio laberíntico, por alguna especie de misterioso paisaje”. (1)

Sin duda, la palabra -y el concepto- paisaje están fuertemente imbricados en estas obras. Las sensaciones de contemplación, emoción, sugerencia o arrobamiento, se encuentran mucho más cercanas de lo que pueda parecer por su tecnicada iconografía, al ideal romántico del paisaje. De tal manera que podríamos “construir” un adecuado paralelismo si, por el arte de magia de la imaginación, somos capaces de imaginar al espectador silente de Friedrich, de espaldas, con traje decimonónico, absorto en una contemplación de lo sublime, convertido aquí y ahora en un observador *hi-tec*, en un visionario -y visionador- a la vez, eternamente romántico y contemporáneamente cibernético...

Como afirma Aurora García, “Muy probablemente, una de las grandes tragedias del hombre moderno y contemporáneo haya consistido en la paulatina disociación de lo humano y lo natural (...) Los románticos, conscientes ya de dicha escisión, sufren el desgarramiento reaccionando contra el apartamiento de la naturaleza, pero, al mismo tiempo, son sabedores de que no es posible llevar a cabo una representación válida del paisaje si no se es capaz de ver dentro de uno mismo, porque no se puede dar una interpretación y una forma adecuada del mundo exterior sin que la imagen de éste adquiera sus perfiles en la experiencia individual.” (2)

Esa relación dialéctica y recíproca de sublimidad entre el hombre (mundo interior) y la naturaleza (mundo exterior) le lleva a proponer su propia visión del paisaje, pasado por el tamiz democratizador de los nuevos procesos tecnológicos de generación visual, lo que, igualmente, le hace incorporar a su gramática expresiva, elementos, paradigmas, visiones y narraciones características de la ciencia ficción. “Es un buen refugio -él mismo señala- para un aspecto un poco romántico de la imagen grandilocuente. Es algo que tiene que ver con la contemplación de la naturaleza y de las formas que puede destilar una persona cuando no tiene límites...”

Sensación (I)limitada, S.L.+I, es la que acaba por producirnos la contemplación de estos clips espaciales y especiales. Ámbitos de horizontes amplios, de imágenes cargadas con las balas de una fuerte temperatura esteticista y, si se me permite la expresión en estos malos tiempos para la lírica, dotadas también de una extraña y poética belleza, de una belleza ficción (y fricción).

“Así que, de aquí a las fantasías más comunes en las historias de ciencia ficción no hay mucho que andar. El devenir maquínico, del que tanto hablaron Deleuze y Guattari, tiene estas cosas. Hacemos exorcismo de sus premisas pero un buen día ahí estamos, metidos de lleno...” (3)

Estética -y ética- del video clip, por la que nuestro artista se mueve como

pez infográfico en el agua eléctrica de los mundos virtuales. Y no deja de ser curiosa esta analogía entre un medio tecnificado y aplicado como éste y el aparentemente medio-entero del arte... Como afirma lúcidamente Miguel Cereceda: "El lenguaje comercial del video-clip parece haberse impuesto por doquier, en una rica interacción entre artistas y publicistas, hasta el punto de que podríamos afirmar que la mayor parte de los mejores artistas contemporáneos, los que trabajan en las grandes agencias publicitarias, nos son completamente desconocidos..." (4)

La característica simbiosis entre música y visualidad del video clip, le lleva en esta ocasión a dar una nueva vuelta de tuerca sintáctica, al ser ahora el relato de la canción, el *in-put* sonoro, el que determine fundamentalmente el ritmo narrativo y su tensionalidad emocional. Como un auténtico video jockey, Javier Longobardo, cabalga a lomos del sonido y de la imagen, logrando una interesante y sugerente hibridación entre un tiempo visual y otro sonoro, entre un espacio plástico y otro musical.

El dibujo animado, que gracias a la (r)evolución de las nuevas tecnologías digitales, ha sustituido el lápiz por el trazo eléctrico del pixel, y el papel por la piel iluminada de un monitor, está en la base formal y mental de todo su proceso de creación. "Hacer dibujos en movimiento es un sueño de la infancia cumplido", nuestro propio artista *dixit*. Y ciertamente, para los que de una manera u otra, nos hemos destetado en la *low culture* de la contracultura o de la cultura de masas de la imagen gráfica, ya se trate de tebeos, cómics o los "*dibus* de la tele", este anhelo siempre ha sido algo así como un sueño en busca de su cumplimiento.

Pero este proyecto no empieza y acaba con la creación y la proyección de imágenes animadas. Del mismo modo que ya ocurría con anteriores trabajos (pienso en concreto en *Buck Sad*), la generación iconográfica a través de herramientas digitales 3D -que en definitiva no es sino una suerte de contradicción entre términos, ya que produce imágenes técnicamente planas que, sin embargo, nos introducen en una virtual realidad tridimensional-, tiene su correlato y su prolongación en una serie de objetos-objetos, espacialmente tangibles, pesables y manipulables.

Así, en lugar de esculturas, en esta ocasión, presenta tres visores de visión estereoscópica, a través de los que podrán verse distintos escenarios y paisajes creados con medios infográficos. Objetos que, en cierto modo, adquieren presencia y categoría escultórica, dimensionados a una escala manejable y humana, empleando un material tan minimalista e industrial como el plástico, y que suponen un guiño cómplice al espectador (quizás más a los padres que a los hijos) por su clara analogía respecto a las videoconsolas de la década de los ochenta. ¿Finalmente acabarán desarrollándose más nuestros dedos pulgares que los húmedos surcos de nuestros cerebros?...

En realidad, lo que subyace aquí es una voluntad visión(aria) del paisaje, concebido como género universal. De nuevo, ¿qué diferencia podemos encontrar en el fondo, entre los ojos desnudos del personaje de Friedrich, contemplando una naturaleza sublime, y los ojos cibervestidos de ese espectador que observa desde el visor otro paisaje igualmente real-irreal?

Al fin y al cabo, la pupila no deja de ser ese mismo agujero negro que observa-absorbe todo...

NOTAS

1.- Dery, Mark. *Velocidad de Escape. La Cibercultura en el final del siglo*. Ediciones Siruela, Madrid, 1998.

2.- García, Aurora. *Hacia el Paisaje*. Centro Atlántico de Arte Moderno. Las Palmas, 1990.

3.- Guerra, Carles. *SAMPLER*. Centro de Arte Párraga. Murcia, 2006.

4.- Cereceda, Miguel. *Problemas del Arte Contemporáneo*. AD HOC Ensayo. CendeaC. Murcia, 2006.

EL MARCO DE LABORAL CENTRO DE ARTE Y CREACIÓN INDUSTRIAL

En marzo de 2000, el Consejo Europeo extraordinario de Lisboa determinó impulsar las políticas comunitarias en un momento en el que el mapa económico de los Estados miembros de la Unión Europea apuntaban un prometedor y competitivo desarrollo. El compromiso de los líderes que participaron en esta Cumbre fue situar a Europa en primera línea de la Sociedad de la Información (SI).

La universalización de la economía y el crecimiento de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) ponen de manifiesto la evolución y tendencia de la sociedad contemporánea, también en el campo de la cultura, el entretenimiento y el ocio. El reto tecnológico consiste en garantizar que la transición económica y social no deja al margen a ninguna categoría de ciudadanos y sus frutos se comparten de forma equitativa. Este es el principal objetivo de las iniciativas “e-Europa”, organizadas por esta Comisión.

La Sociedad de la Información define el nuevo modelo social que busca capacitar a toda la ciudadanía para generar, consultar, compartir, utilizar y obtener información y conocimiento desde cualquier lugar y en cualquier momento.

Con el objetivo de impulsar esta nueva sociedad, el Gobierno del Principado de Asturias ha diseñado la “Estrategia para el desarrollo de la Sociedad de la Información en el Principado de Asturias”, e-Asturias 2007, programa que integra los principios europeos e internacionales comúnmente aceptados y ratificados en la Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información (Ginebra, diciembre de 2003), adaptado a la realidad de la comunidad autónoma asturiana.

LABoral Centro de Arte y Creación Industrial se enmarca en este programa y sienta sus bases en la idea de fomentar la producción y el consumo de arte de nuevos medios.

La actuación se lleva a cabo desde tres puntos de vista:

- Creación de un entorno de desarrollo en el que participe una red abierta de creadores multidisciplinares y usuarios que trabajan en el Centro de Arte.
- Realizar labores de investigación, producción de exhibiciones y obras, eventos, y coordinación y documentación relativas a la prueba teórica y práctica de nuevos medios.
- Generar canales de comunicación abiertos al público a través de la Web que le permitan involucrarse en el proceso creativo del artista.

EL CONSUMO AUDIOVISUAL EN ESPAÑA Y ASTURIAS

La Sociedad de la Información en España continúa mostrando una evolución positiva, tal y como reflejan los indicadores relacionados con el porcentaje de usuarios de Internet. En 2008, el 51% de los hogares españoles disponían de Internet, con un crecimiento superior a un millón de hogares en el último año. El nivel de equipamiento tecnológico está transformando los hábitos de ocio y la configuración de los hogares españoles, según muestran los datos registrados por el Instituto Nacional de Estadística (INE) en 2008.

Los principales servicios de internet utilizados por motivos particulares han sido la búsqueda de información sobre bienes y servicios (el 82% de los internautas), el correo electrónico (81,9%) y la utilización de servicios relacionados con viajes y alojamientos (61,8%). En cuanto a servicios de comunicación avanzada por internet, el uso de mensajería instantánea (por ejemplo, messenger) es utilizado por el 53,8% de los internautas, el 31% ha realizado lectura de blogs y el 25,6% de los usuarios de internet en los últimos tres meses ha enviado mensajes a chats, grupos de noticias o foros de discusión on line. Respecto a las actividades de ocio relacionadas con contenidos audiovisuales, en 2008 el 52,4% de los usuarios de internet se ha descargado y/o ha escuchado música en sitios distintos a radios emitidas por internet, el 41,6% se ha descargado y/o ha visto películas o vídeos en sitios distintos a televisiones emitidas por internet y el 41,1% ha sido radioyente o telespectador de radios o televisiones emitidas por internet. El 45,3% de los internautas españoles ha reemplazado la lectura de noticias impresas, periódicos, revistas por lectura en línea al menos en alguna ocasión y el 37,6% ha sustituido el contacto personal con los servicios públicos y las administraciones por contactos on line. Estos nuevos usos se realizan en un tiempo elevado de consumo (131,9 minutos en el hogar y 81,9 minutos en el trabajo).

En Asturias, el último estudio hecho público por el INE indica que un 60,2% de los habitantes del Principado han utilizado el ordenador en los últimos tres meses y un 54,9% se ha conectado a Internet en ese mismo período, mientras que un 47,5% se conecta una vez a la semana. Los datos indican que el uso de Internet en Asturias se ha intensificado en los últimos años hasta el punto de superar la media nacional (52%). Por comarcas, Oviedo (55,9%), Gijón (58,2%) y Avilés (60,3%) se sitúan por encima de la media regional, en contraste con los valores de Cuencas y Alas.

Según el Instituto Nacional de Estadística (INE) el pasado año, la mitad de la población asturiana entre 16 y 74 años utilizó Internet. No existen diferencias en función del género, pero sí se aprecian si tenemos en cuenta el nivel de estudios y la situación económica de los hogares, que marcan la diferencia de acceso a los nuevos equipamientos tecnológicos y, por tanto, a las nuevas TIC.

Asturias encabeza el ranking nacional en acceso a Internet mediante red de cable y ocupa un tercer puesto en el ranking de hogares con conexión por banda ancha, liderado en este caso por la comunidad canaria.

LA 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 como “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: Mercedes Álvarez González, en representación del Principado de Asturias

Vicepresidente primero: Jorge Fernández León, en representación del Principado de Asturias

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

Vocales Patronos

Principado de Asturias, representado por Juan Cueto Alas y Agustín Tomé Fernández

Ministerio de Cultura, representado por Guillermo Corral van Damme
Ayuntamiento de Gijón, representado por Paz Fernández Felgueroso
Autoridad Portuaria de Gijón, representado por Fernando Menéndez Rexach

Caja de Ahorros de Asturias, representado por Cesar José Menéndez Claverol

Sedes, representado por Jesús Manuel Hevia-Aza

Telefónica, representado por Francisco Serrano Martínez

Miembro Corporativo Estratégico

Alcoa, representado por José Ramón Camino de Miguel

Miembros Corporativos Asociados

Dragados

FCC

Duro Felguera

Secretario

José Pedreira Menéndez

laboral

Centro de Arte y
Creación Industrial

EL EQUIPO

Directora
Rosina Gómez-Baeza Tinturé
Teléfono: +34 985 185 584
E-mail: rosina@centrodearte.org

Coordinadora General
Lucía García Rodríguez
Teléfono: +34 985 134 397
E-mail: lucia@centrodearte.org

Comisaria Asistente
Ana Botella Díez del Corral
Teléfono: +34 985 330 776
E-mail: anab@centrodearte.org

Asistente Área de Exposiciones
Patricia Villanueva
Teléfono: +34 985 131 308
E-mail: exposiciones@laboralcentrodearte.org

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

Asistente Servicios Generales
Lucía Arias
Teléfono: +34 985 133 924
E-mail: serviciosgenerales@laboralcentrodearte.org

Responsable Técnico
Gustavo Valera
Teléfono: + 34 985 133 924
E-mail: gustavo@laboralcentrodearte.org

Asistente Área Técnica
David Morán
E-mail: soporte@laboralcentrodearte.org

Responsable de Programas Educativos
Mónica Bello
E-mail: monica@laboralcentrodearte.org
Teléfono: +34 985 331 907

Comunicación
Pepa Telenti Alvargonzález
Móvil: +34 689 436 976
Teléfono: +34 985 185 582
E-mail: comunicacion@centrodearte.org

QUÉ ES LABORAL

LABoral Centro de Arte y Creación Industrial es un espacio para el intercambio artístico. Nace con el fin de establecer una alianza entre arte, diseño, cultura, industria y desarrollo económico y quiere ser un lugar para la interacción y el diálogo entre el arte, las nuevas tecnologías y la creación industrial. Entre sus paredes se abre cauce a la producción, la creación, formación e investigación de los más recientes conceptos artísticos.

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

ABIERTO

De miércoles a lunes de 12.00 h a 20.00 h

- CERRADO

Todos los martes del año (excepto festivos)

- 1 de enero
- 25 de diciembre

TARIFAS

Público general	5,00 €
Tarifa reducida	2,00 €
Para estudiantes (carné universitario o carné joven o su correspondiente internacional), mayores de 65 años y desempleados	

Entrada Gratuita

Para Amigos de LABoral, menores de 10 años, periodistas acreditados, miembros del ICOM (Consejo Internacional de Museos) y el IAC.

Días de acceso gratuito: todos los miércoles del año y el 18 de mayo (Día Internacional de los Museos)

Visita conjunta Ciudad de la Cultura

Tarifa general: 6,00 €

Tarifa reducida: 4,25 €

SERVICIOS**LABlounge**

Zona de descanso en el vestíbulo del Centro diseñada por Patricia Urquiola.

LABinfodesk

Mostrador de información y venta de entradas situado en el vestíbulo del Centro. En este mostrador también pueden recogerse los diversos folletos con la programación del Centro.

LABguardarropa

El Centro dispone de un servicio de guardarropa gratuito para todos los visitantes.

LABshop

LABoral dispone de una tienda en la planta baja, donde se pueden adquirir publicaciones especializadas, catálogos de las exposiciones del Centro, así como originales objetos de edición limitada concebidos por artistas y *merchandising*. Además todos los productos pueden ser adquiridos a través de la tienda online www.laboralcentrodearte.org.

LAB Oficina de Proyectos

LABoral Centro de Arte y Creación Industrial pone a disposición de los distintos agentes (creadores, docentes, comisarios y otros especialistas) esta oficina con el fin de llevar a cabo la producción de los proyectos seleccionados. El Centro, busca, con esta propuesta tan novedosa, el diálogo constante con el mundo artístico y la puesta en marcha de nuevas ideas y proyectos.

LABcafetín

Refrescos y café en un espacio intervenido por el artista Juan López.