

CULTURA

Laboral reafirma su interés por el juego como forma de arte y vida

La exposición 'Homo ludens ludens' cierra «de momento» la trilogía 'Gameworld' con 31 creaciones. Expertos de todo el mundo analizarán el carácter multifacético de este tipo de obras en un simposio internacional

19.04.08 - PACHÉ MERAYO

'Gameworld', el pequeño universo del videojuego dibujado hace un año en Laboral Centro de Arte y Creación Industrial y que ya ha empezado a generar imitaciones en otros escenarios artísticos del mundo, hace ahora su tercera parada en el gigante blanco de Cabueñes con 'Homo ludens ludens', una singular exposición que reafirma el juego como herramienta del arte y la vida.

Abierta ayer y organizada como la última cita de una trilogía -aunque probablemente provocará futuros programas-, suma el trabajo de 34 creadores en 31 instalaciones de carácter lúdico, aunque no todas interactivas. Las más permiten al espectador intervenir en su proceso, ser parte de la creación, como 'El burbujómetro', de los españoles Derivart, que invita a disparar contra los precios de las viviendas; 'Himalaya's Head', que propone esquivar una bola de nieve virtual, o 'Massage me', que traduce un relajante masaje en golpes de defensa personal. Pero otras sólo piden atención. Eso sí, siempre pausada, como la entrevista con un moribundo Larry Miller, el creador del llamado arte intermedia, que saluda desde su postración al visitante nada más penetrar en la gran sala de videojuegos, o como 'Art of war', que como su título indica explora la construcción de representaciones de violencia.

Apoyo dialéctico

Lo que todas, las 34 instalaciones, tienen en común, además de hacer uso de herramientas tecnológicas, es que vienen esta vez con argumentación dialéctica de expertos, encargados de analizar la evolución del juego en la era digital y sus nuevas dimensiones. Lo harán a lo largo y ancho de un simposio internacional, que se celebrará hoy y mañana, en el paraninfo de la Ciudad de la Cultura.

Su reto, en palabras de Erich Berger, comisario del centro de arte y uno de los tres responsables de este nuevo cartel, es «establecer, por un lado, el marco del juego contemporáneo y, por otro, mostrar sus múltiples manifestaciones, aspirando a responder preguntas del tipo ¿cómo ha ido cambiando el concepto de juego y cuál es el efecto de ese cambio en el



<<

1

2

>>

PROGRAMA SIMPOSIO

Dog Duet (dos perros y una bola) Himalaya's head (colectivo Devart) 10.30: ¿Quién se atreve a desacralizar el juego de hoy en día?

10.55: No haré más arte aburrido.

11.20: Aventurándose en los límites del juego.

12.30: Moda lúscica. Ironía y dispositivos para vestir.

12.55: Horos y otros campos de juego.

13.20: La ropa como respuesta participativa.

15.30: La caverna.

15.55: Juegos de poder. Lo lúdico en las estructuras económicas, políticas e industriales.

16.20: Las habitaciones chinas o ¿qué es el ludocapitalismo?

17.30 : Play Orbit. Un juego en la historia del juego.

17.55: Shin-Myeong. La diversión que emerge de la opresión.

mundo de hoy?».

18.20: Mentes interconectadas. Jugando al arte.

Expertos y exposición tratarán por tanto de colmar esa cuestión, pero siempre partiendo de una base, «que el juego ya no es sólo ocio popular, sino aprendizaje, herramienta de concienciación y también arte», como explica la profesora de la Facultad de Bellas Artes Laura Baigorri, otra de las comisarias de 'Homo ludens ludens', junto a Daphne Dragona.

De la misma opinión es la directora de Laboral Centro de Arte y Creación Industrial, Rosina Gómez-Baeza, que ayer no quería asumir el final de la trilogía con esta muestra y dejaba abierta la puerta a otras futuras. Según ella el juego es también «elemento social y político y, por tanto, herramienta para el activismo, capaz de sumar elementos entre realidad y virtualidad».

Mundos aparte

'Homo ludens ludens', que permanecerá abierta hasta el 23 de abril haciendo de reflejo, por tanto, de las múltiples expresiones del juego, mostrará, como argumentaba en su presentación Daphne Dragona, «el lado oscuro del acto de jugar», pero subrayando «los claros e intensos aspectos que aportan cambios y renuevan, no sólo el juego, sino la propia vida».

La exposición, diseñada por la joven arquitecta Nerea Calvillo, está dividida en dos plantas. Abajo reúne las creaciones más directas, en las que conviven interpretaciones arquitectónicas, celulares y matemáticas como la del asturiano Román Torre ('Life floor'), con otras sobre la realidad económica e, incluso, bélica. Arriba, la nueva exposición de Laboral tienta con clarísimas metáforas que unen conceptos convencionalmente atrapados en dimensiones distintas. Allí es posible matar virtualmente a fuerza de caricias reales sobre un mando o conocer el dolor de la victoria, en un juego que ataca al que hace un tanto con una pequeña descarga eléctrica.

Eso sí también es posible componer música y dibujar su construcción sobre pantalla grande, en la creación de Álex Sanjurjo, 'Obstruir', o hacer lo mismo como premio por cada punto en un pinball de los años setenta ('Bagatelle concrète'), modificado con unos altavoces situados en el lugar del marcador.

Su estructura global, que no suma sólo piezas del nuevo siglo, sino obras realizadas en los años 70 del pasado XX, se ciñe a cuatro grandes áreas que muestran los antecedentes del juego en el arte, la diversión y juego en la vida cotidiana, una mirada introspectiva al mundo de los videojuegos y una serie de creaciones que incitan a la reflexión y la interpretación de realidades que pocas veces han sido asociadas con el arte de jugar a no ser con el de jugar a la guerra. William Wegman utiliza una pequeña cámara enfocada sobre el mismo (en la foto) y su perro Man ray. Pretende al incluir a su perro criticar la manipulación de las audiencias en televisión. ' Sarita Dev, en la imagen, manipula este juego que permite, con un casco en la cabeza y sobre esta una webcam, conectarse a una pantalla y tirarse bolas de nieve con otros dos jugadores.