

RECICLAJE TECNOLÓGICO COMO ARMA CREATIVA

ARCHIVO 8-BIT

Ruidoso, rebelde, industrial, ilegal, underground, 8-bit, friki. Existen tantos adjetivos y otras palabras casi incomprensibles para describir la exposición "Playlist". "Jugando: juegos, música, arte", que podemos visitar en el Laboral Centro de Arte y Creación Industrial de Gijón. El objetivo es, sin embargo, sencillo: recurrir a videojuegos, a viejas tecnologías consideradas obsoletas en nuestra sociedad de consumo, para generar imágenes y sonidos. Para el italiano Domenico Quaranta, comisario de la muestra, se trata de "¡liberar las máquinas!".

Un buen lugar para los amantes de la experimentación musical y visual, un cielo para los amantes del videojuego y todo un paraíso repleto de manzanas para los nostálgicos. "Playlist", se ha convertido en todo eso. Lo ha hecho sin darse importancia, con tecnologías ya obsoletas. Con vinilos, ordenadores más que anticuados y plataformas de juego a las que se les había perdido la pista en los recreativos de barrio de principios de los noventa. Con una materia prima vieja y devaluada. Pero con mucha creatividad y olfato artístico. Partiendo de la base de que, a lo largo del siglo pasado, la música funcionó a menudo como fuerza motriz de gran parte de las innovaciones surgidas en el campo de las artes visuales (basta recordar la colaboración de John Cage con artistas e ingenieros) y como punto de partida para muchos virtuosos. Sin olvidar el papel que desempeñó en el desarrollo del arte abstracto, fue sobre todo en la década de los 60 cuando demostró ser un terreno abonado para nuevos enfoques, nuevas teorías, nuevas formas de arte y nuevas estéticas. Durante los años noventa, numerosos creadores comenzaron a trabajar en la reinvención de tecnologías obsoletas, tanto digitales como analógicas, como los vinilos, los ordenadores vintage y las plataformas de juegos y similares. La exposición explora ese tipo de investigación y se centra en la relación entre la investigación musical y la visual, en el convencimiento de que, muy a menudo, corresponde a la primera, más que a la segunda, el papel de fuerza motriz del proceso. Lo que hacen los creadores de la muestra es puro reciclaje. Mantener el continente y cambiar el contenido para reinventar el medio, para llevar a cabo una descarada manipulación. Para conseguir que el visitante de la muestra interactúe al crear su propia música a través del teclado de un ordenador y se quede con los ojos como platos al reproducir un vídeo atrapado sin remedio en un disco de vinilo.

Objetos condenados

Una exposición en la que se puede tocar todo. Palpar, pisar, teclear, jugar con objetos de otra época. Mientras una máquina arcade del juego Pong desvela sus secretos de fabricación, una Game Boy se ha transformado en cadena de música, una videoconsola NES emite efectos audiovisuales aleatorios en una pantalla gigante y un ordenador canta Light my Fire de The Doors y Love me Tender de Elvis Presley.

Los puristas podrían, sin embargo, enfardarse con el creador de la máquina que intenta imitar al King. Visitar Playlist es también ahogarse en un mar de ruidos y otros pitidos estridentes. Jeff Donaldson, uno de los artistas que participa en la muestra, utiliza un primer modelo de Nintendo convertido en "instrumento preparado, en piano preparado, como decía John Cage". La referencia al compositor estadounidense que dotó la música de un lenguaje caótico está presente en casi todas las obras.

El artista VjVisualoop, quien pincha con una máquina arcade, sabe que la gente no suele entender la música 8-bit y lo ve más como arreglos artificiales, aunque para él lo más importante es haber conseguido "un modo de representar una realidad que no existe". Ambos artistas confiesan que coleccionan viejos videojuegos, antiguos relojes VjVisualoop luce uno de color naranja que canta la hora, entre otros objetos condenados.

André Gonçalves, es el autor de la reconstrucción del juego Pong, su obra es una crítica a la sociedad de consumo: "Todo lo que utilicé lo encontré en una basura. Hay una gran falta de información sobre las tecnologías, porque a las empresas sólo les interesa vender sus productos y por eso los cambian cada dos años. ¡Lo que tiramos no es basura!". Nos avisó Karl Marx: la riqueza es "una inmensa acumulación de mercancías".

En definitiva, "Playlist" es un punto de partida para la creación de un archivo de materiales producidos por artistas y músicos, ya que cuenta, desde que se proclamase la segunda Mediateca Expandida de Laboral Centro de Arte, con un Archivo 8-bit, que incluye audios, vídeos y objetos utilizados por los artistas en la creación o representación de sus obras. Todo, a la mano del visitante, quien puede encontrarse entre tanta máquina con un sofá donde relajarse, ponerse unos cascos y abandonarse al lado más humano de la exposición.

Yéssica Alonso

