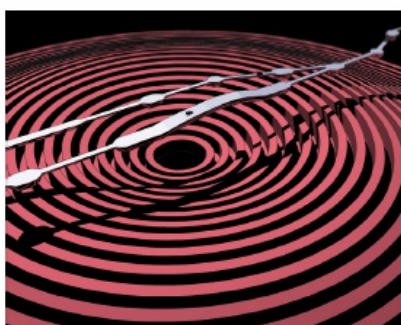
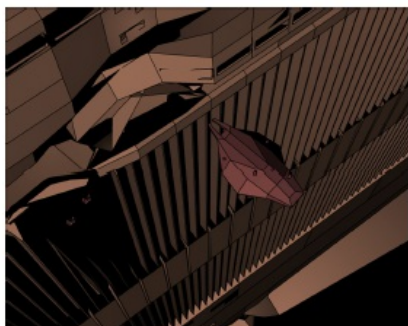


## LABoral inaugura "Space Clips", de Javier Longobardo

Publicado 15-04-2009



*Estupendo* (2008)  
Video. DVD



*Descent* (2007)  
Video. DVD

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 Mazinger 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

Textos:

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 8 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 ILUSTRAS 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 los 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 “manazas 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.