



DONKIJOTE.ORG

Érase esta vez un ingenioso burro con su armadura digital y sus andantes caballeros...

Cristian Bettini a.k.a. P.ankh

laboral

Centro de Arte y Creación Industrial

odp Oficina de Proyectos

DOSSIER DE PRENSA 24.09.2009

UNA PRODUCCIÓN DE:

laboral
Centro de Arte y Creación Industrial



BAJO LOS AUSPICIOS DE:



CON EL PATROCINIO DE:



CON LA COLABORACIÓN DE:



Centro de Cartografía del Principado de Asturias

ÍNDICE DE CONTENIDOS

<i>Donkijote.org</i> Ficha	4
PRESENTACIÓN	
LABoral y la Producción de una Cartografía Táctica Digital Colaborativa de Asturias	8
Una apuesta conjunta Por Grupo Procoin	10
La producción de obra como objetivo Por Rosina Gómez-Baeza	11
EL PROYECTO	
Herraduras digitales Por Roberta Bosco y Stefano Caldana	14
<i>Donkijote.org</i> . Érase esta vez un ingenioso burro... Por Cristian Bettini a.k.a. P.ankh	19
Imágenes	22
LABORAL CENTRO DE ARTE Y CREACIÓN INDUSTRIAL	
El marco de LABoral	24
La Fundación La Laboral. Patronato	26
El Equipo	27
Localización	28
Horarios	28
Tarifas	29
Servicios	29

Cristian Bettini a.k.a. P.ankh: *DONKIJOTE.ORG*

ÉRASE ESTA VEZ UN INGENIOSO BURRO CON SU ARMADURA DIGITAL Y SUS ANDANTES CABALLEROS...

Donkijote.org, obra ganadora de la convocatoria abierta *Digital_LAB* 2009, es un proyecto analógico/digital que, a través de cuatro viajes del artista Cristian Bettini a.k.a. P.ankh y el burro Minuto por distintas localidades asturianas, se propone recoger y difundir información, a menudo inédita, utilizando técnicas innovadoras. El burro funciona como una interfaz viviente dotada de aparatos digitales como GPS, conexión móvil, ordenador, cámara y videocámara, con los que creará una memoria de Asturias, produciendo y recogiendo datos, re-mapeando el territorio y geotiquetando conocimientos. Las pautas del viaje están marcadas por el ritmo natural del paso del burro, que permite dar una medida de atención humana a todo lo que entra en nuestra percepción.

Las personas que les encuentren durante sus recorridos, así como los internautas a través de la web, podrán participar con consejos y sugerencias, contribuyendo tanto a la evolución del proyecto, como al incremento del patrimonio audiovisual y antropológico de Asturias.

Tras cada viaje, los caminantes volverán a LABoral, donde se realizarán actividades en torno al material recopilado. De ese modo la exposición, ubicada en la sala Plataforma 1 de LABoral, evolucionará y crecerá a medida que el viaje y su versión digital avancen, conectando virtualidad y realidad de una forma indisoluble.

FECHAS: 24.09.2009-11.01.2010

ESPACIO: Plataforma 1 de LABoral, caminos de Asturias y www.donkijote.org

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

PRODUCCIÓN: Oficina de Proyectos de LABoral

COMISARIADO: Roberta Bosco y Stefano Caldana

EL ARTISTA

Los intereses de **Cristian Bettini a.k.a. P.ankh** (Brescia, Italia, 1973) se desarrollan en diferentes direcciones que incluyen el arte y la cultura, los nuevos medios y el medio ambiente, la cadena alimentaria y el acercamiento consciente a la naturaleza. Todo ello se combina en su actividad creativa, junto al enriquecimiento que le han aportado las experiencias de activismo, los viajes y sus estudios de Filosofía.

En el año 2005 empezó el desarrollo del *Proyecto de camino*, a través de Francia y España, recopilando sus sensaciones y experiencias en un boletín online. Ha sido seleccionado en dos *masterclass* para productores independientes y de narración interactiva, organizadas por Sagasnet dentro del Proyecto *Media Europa* de 2006 en Alemania.

En 2007 recorrió Italia durante tres meses, en el ámbito de una experiencia, *Lasino* (<http://www.lasino.org>), que constituye una especie de prólogo conceptual de *Donkijote.org*. En 2008 repitió un viaje de similares características por Holanda, introduciendo una componente educativa, que se plasmó en el trabajo *Donkeypedia* (<http://www.donkeypedia.nl>). Este proyecto se presentó en el festival *Ovni Rizomas*

en el Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona (CCCB), en el MIPTV de Cannes (Francia), en el Picnic Festival y en CineKid 2008, ambos de Ámsterdam (Países Bajos).

EL GRUPO

Minuto, burro asturiano

Cristian Bettini a.k.a. P.arkh, artista

Martin Ruano, fotógrafo y compañero

Simona Marchesi, ayuda a la producción

Donkijote.org colabora con el proyecto GreenMap y apoya la Carta Internacional del Caminar y el Digital Geography Manifesto

LOS COMISARIOS

Roberta Bosco, periodista e especializada en arte contemporáneo y en nuevos medios, Barcelona.

Stefano Caldana, periodista e especializado en cultura digital, Barcelona.

Juntos escriben sobre temas de arte y cultura digital para *CiberP@is*, suplemento dedicado a las nuevas tecnologías de *El País* y en otras secciones del diario. Imparten clases en diversos máster, realizan conferencias y presentaciones de artistas, participan en debates y jurados y escriben textos para catálogos, relacionados con el desarrollo del arte digital y las nuevas expresiones artísticas contemporáneas.

Entre otros proyectos, han comisariado *Conexión remota*, una selección de net.art para la exposición *Antagonismos. Casos de Estudio* en el Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona (MACBA) y las exposiciones *London Calling* para el Festival Sonar; *Digital Jam* y *Web as Canvas* para el festival Art Futura, en el Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona (CCCB); y la muestra retrospectiva *Roberto Aguirrezabala. Net.art 1998 – 2008*, en el Centro de Arte Contemporáneo de Huarte. Han sido responsables del concepto y estructura de la web del MACBA y son los autores de *Arte.red*, una historia navegable subjetiva de la creación artística en Internet <http://www.arte-red.net>.

LOS SOFTWARES

Donkijote.org ha sido realizado con los programas NeoOffice, TextEdit, TextWrangler, Firefox, Cyberduck, MPEGStremclip, Audacity, ProjectPier, WikkaWiki, ImageBrowser, EasyBatchPhoto, GPSBabel, GPSPhotolinker, Skype y Adium. Registrado bajo licencia Creative Commons Attribution-NonCommercial-No Derivative Works 3.0

Testado con éxito con Firefox

LA CONVOCATORIA

Digital_LAB es una convocatoria abierta lanzada por LABoral, dirigida a creadores nacionales y extranjeros, comisariada, en su primera edición, por los periodistas y expertos en nuevas tecnologías, Roberta Bosco y Stefano Caldana. La obra ganadora, cuya producción cuenta con una dotación de 20.000 euros, se expone, en su parte instalativa, en la Sala Plataforma 1 de LABoral y, en su parte virtual, en una web creada ex profeso para el proyecto (www.donkijote.org), enlazada al sitio de LABoral (www.laboralcentrodearte.org). *Digital_LAB* se enmarca dentro del programa de la Oficina de Proyectos de LABoral, un espacio permanente a disposición del sector cultural, nacido con la voluntad de posibilitar la producción de proyectos artísticos y su introducción en los circuitos profesionales.

PROGRAMA DE ACTIVIDADES

24.09.2009

DIÁLOGOS

Con el programa *DIÁLOGOS*, LABoral pretende acercar el objeto artístico a la sociedad asturiana de la mano de sus artífices: los artistas y los comisarios de sus exposiciones. Con motivo de la inauguración de *Donkijote.org*, Cristian Bettini, Roberta Bosco y Stefano Caldana responderán a las preguntas del público sobre el proceso de creación de su obra y revelarán a los asistentes las diferentes formas para participar, tanto presencial como virtualmente en el proyecto.

HORARIO: 20.00 horas

LUGAR: LABoral Centro de Arte y Creación Industrial

TALLERES EN LABoral

¿DÓNDE ESTÁ DONKIJOTE.ORG?

Donkijote.org ha estado aquí, pero ya se ha marchado. ¿En qué situación se encuentra ahora? ¿Por dónde irá? ¿Qué ha descubierto?

Los participantes del taller disfrutarán de una visita guiada de la exposición, durante la cual entrarán en contacto con nociones de cartografía, "mapeo" personalizado del territorio, recogida y registro de datos, lenguajes y circuitos de Internet.

Al finalizar la visita tendrán la posibilidad de hablar con el artista, mediante una conexión telemática a través de Skype.

FECHAS: lunes 28 de septiembre, jueves 1 de octubre, lunes 19 de octubre, sábado 24 de octubre, lunes 9 de noviembre, sábado 14 de noviembre

HORARIO: lunes, de 10 a 12 horas y sábados, de 17 a 19 horas

DIRIGIDO A: los lunes estará reservado a los centros de enseñanza, el jueves 1 de octubre, a las personas mayores y al público en general, y los sábados, al público de todas las edades

DONKIJOTE.ORG ESTÁ EN LA CIUDAD

Cristian Bettini a.k.a. P.ankh y el burro Minuto vuelven a LABoral, su centro operativo, para actualizar la instalación e impartir talleres. El artista aprovechará su estancia para trasladar al público no sólo sus experiencias, sino también el uso de la tecnología. Los participantes del taller tendrán la oportunidad de conocer el proyecto, a través de una conversación con el artista y sus colaboradores, y de participar en el desarrollo de la instalación, incorporando sus conocimientos acerca del territorio asturiano. El intercambio de información se integrará al proyecto y quedará reflejado en la web.

FECHAS: 14 y 15 de octubre; 4 y 5 de noviembre; 23 y 25 de noviembre

HORARIO: se realizarán dos talleres diarios, por las mañanas, de 10 a 12 horas y por las tardes, de 17 a 19 horas

DIRIGIDO A: por las mañanas estará reservado a los centros de enseñanza primaria, secundaria y universitaria, y por las tardes estará abierto al público de todas las edades y a los alumnos de Formación Profesional

ÚLTIMA CITA EN LABORAL

Donkijote.org termina sus recorridos por los caminos de Asturias, pero antes emplaza a toda la gente que ha encontrado a lo largo de estos tres meses y todos aquellos que han seguido y compartido su viaje físico y virtual, a participar en un gran encuentro en LABoral. Será el momento de hacer balance, compartir anécdotas e informaciones, anudar los hilos que se han tirado a lo largo del viaje y hacer planes para el futuro.

FECHA: 12 de diciembre

HORARIO: a partir de las 12 horas

DIRIGIDO A: todos los públicos

TALLERES ITINERANTES

DONKIJOTE.ORG ON THE ROAD...

Durante su viaje *Donkijote.org*, es decir el artista, el burro, sus colaboradores y sus equipos tecnológicos, estarán disponibles para impartir talleres en las escuelas primarias y secundarias y los centros culturales que encuentren en su camino. Además de explicar el proyecto, el artista introducirá los asistentes en los entresijos de la transmisión de datos y les familiarizará con un uso alternativo y artístico de la tecnología.

¡Estad atentos! Nunca dejéis de escrutar las calles y los caminos alrededor de vuestros hogares, porque cualquier día *Donkijote.org* puede aparecer en vuestro horizonte. Además, podéis seguir diariamente sus aventuras y recorridos a través de la web (www.donkijote.org) y saber así cuando se acerca a vuestras localidades.

FECHAS: Por determinar

HORARIO: Por determinar

DIRIGIDO A: escuelas y centros educativos y culturales de la Asturias rural

LABoral Y LA PRODUCCIÓN DE UNA CARTOGRAFÍA TÁCTICA DIGITAL COLABORATIVA DE ASTURIAS

LABoral ha recibido el apoyo del Ministerio de Industria, Turismo y Comercio, dentro del Plan Avanza, a un proyecto que tiene como objetivo el desarrollo de un entorno multimedia, flexible y expandible, que contribuya a la creación de una memoria ciudadana colectiva, la cual, directa o indirectamente, sea capaz de fortalecer la participación ciudadana en la vida social y cultural del propio barrio / ciudad / territorio. El proyecto de LABoral también pretende desarrollar procesos por los cuales la red se vuelva catalizadora y propiciadora de relaciones sociales que nos permitan conocer más a nuestros vecinos, y consecuentemente fortalecer la comunidad y el sentimiento de pertenencia a ella.

Esta línea de trabajo de LABoral se ha materializado con gran éxito recientemente en otro proyecto, el Encuentro Internacional de Cartografía Ciudadana, celebrado en LABoral entre los pasados días 30 de julio a 1 de agosto. En esta convocatoria participaron 67 expertos en cartografías tácticas digitales colaborativas. Este tipo de cartografías definen un nuevo tipo de usuario / ciudadano. Este usuario tiene una cualidad más que lo caracteriza con respecto a los usuarios de todas las demás páginas web: se interesa por un espacio real, un espacio físico. Sus posibilidades, sus acciones tendrán siempre que ver con ese lugar (su barrio, su ciudad, su comunidad).

En este sentido, el proyecto *Donkijote.org* entronca plenamente con estos contenidos por cuanto que, tanto en su vertiente física como virtual, se elaborará una cartografía digital resultado de los viajes de Cristian Bettini por Asturias

El Ministerio de Industria, Turismo y Comercio, con la convocatoria del Plan Avanza pretende contribuir a la consecución de los objetivos de la Acción Estratégica de Telecomunicaciones y Sociedad de la Información del Plan Nacional de Investigación Científica, Desarrollo e Innovación Tecnológica, 2008-2011.

En la convocatoria se señalan como metas:

- 1.º Situar a España en la vanguardia del conocimiento.
- 2.º Promover un tejido empresarial altamente competitivo.
- 3.º Promover Servicios públicos digitales y de calidad.
- 4.º Desarrollar un nuevo contexto digital basado en:
 - a) Infraestructuras y servicios avanzados de telecomunicación.
 - b) e-confianza para los servicios de la Sociedad de la Información.
 - c) Contenidos digitales.

En esta última línea de Contenidos Digitales es la en la que el Ministerio ha considerado que entra de lleno el proyecto de LABoral, motivo por el

cual le ha prestado su apoyo. El tipo de proyectos y acciones de acción social que abordan uno o varios de los siguientes tipos:

- Creación de aplicaciones y contenidos digitales para actividades de ocio y entretenimiento, artísticas y culturales en línea, tales como: videoarte, televisión interactiva, videojuegos en red, juegos info-educativos, publicidad, etc. Estos contenidos deberán ser accesibles a través de uno o varios sistemas de distribución, tales como: móviles, televisión digital, redes de banda ancha, etc.
- Redes sociales: Creación de contenidos personalizados y en colaboración para la Web, orientados a la interacción y creación de redes sociales.
- Portales de sindicación de contenidos, que impulsen y faciliten la agregación de contenidos y conocimientos entre los usuarios, habilitándose los mecanismos necesarios para garantizar el mantenimiento y gestión de los mismos.
- Potenciación de la creación y utilización de contenidos en lenguas oficiales del Estado.
- Creación de contenidos para la promoción y difusión específicos de la sociedad de la información en las áreas de actuación del Plan Avanza, de forma que contribuyan a poner en valor las nuevas posibilidades y beneficios que reporta el acceso a la Sociedad de la Información de los ciudadanos, empresas y Administraciones públicas. Quedarán excluidas las actuaciones relativas a educación y bibliotecas, debido a que ya están contempladas en planes específicos puestos en marcha por el Ministerio de Industria, Turismo y Comercio.
- Creación de redes de agentes del sector de contenidos.
- Sistemas de traducción al castellano de contenidos Web de elevado interés social.
- Actuaciones de promoción y difusión de contenidos sociales en castellano o español.

UNA APUESTA CONJUNTA

POR GRUPO PROCOIN

El Grupo Empresarial Procoin participa, a través de su Programa de Responsabilidad Social Corporativa, en un número creciente de actividades vinculadas principalmente al fomento de la cultura y el compromiso social vinculado a la salud y la práctica del deporte. Con un presupuesto anual creciente de más de 90.000 euros, los programas de responsabilidad social forman parte de su estrategia de crecimiento ya que la corporación, de capital totalmente asturiano, entiende desde su nacimiento la necesidad de permanecer estrechamente comprometida con la sociedad donde desarrolla su actividad.

La especial atención que el Grupo presta al arte vinculado a las nuevas tecnologías y, especialmente, a aquel que se identifica con el territorio, se ha materializado ya en acciones anteriores como la edición y la adquisición de obra de artistas asturianos, o el patrocinio de grandes muestras de marcado carácter vanguardista como la de Hannah Collins (Laboral Ciudad de la Cultura, 2008). En esta ocasión, es para nosotros motivo de profunda satisfacción poder colaborar con LABoral Centro de Arte y Creación Industrial en el desarrollo de un proyecto vivo, especialmente vinculado al territorio y capaz de aproximar las nuevas tecnologías a la creación, promoviendo un discurso cercano, de gran plasticidad, capaz de provocar en todos nosotros no sólo nuestro interés, sino una profunda satisfacción por los valores de sostenibilidad, humanismo y vanguardia que comprende. Se trata de una maravillosa apuesta conjunta en un proyecto que expresa algunos de los valores con los que, sin duda, nuestro Grupo empresarial y la gran mayoría de la sociedad de la que formamos parte nos sentimos enormemente identificados.

El Grupo Procoin cuenta hoy con ocho empresas y se encuentra inmerso en pleno proceso de expansión internacional y diversificación de actividad. A pesar de los momentos de crisis que vive la economía mundial, la fortaleza de su estructura y su proyecto empresarial han situado al Grupo Procoin como una de las corporaciones más fuertes del Principado de Asturias, avalada por la solvencia que ofrecen sus veintiséis años de trabajo bien hecho y su ambición de crecimiento responsable. Las empresas del Grupo Procoin son un exponente de gestión comprometida y caminan hacia un horizonte de crecimiento inmediato con nuevos proyectos vinculados a la sostenibilidad ambiental, el turismo, la gestión cultural y los servicios socio-sanitarios que se implementan con una gestión responsable que entiende la conciliación y la responsabilidad social corporativa como parte de una forma de colaborar en un crecimiento sostenible.

Desde el Grupo Procoin queremos expresar nuestra más sincera felicitación a todos los que habéis hecho posible este proyecto y nuestra enorme satisfacción por formar parte de él.

LA PRODUCCIÓN DE OBRA COMO OBJETIVO

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

“...lo más importante en este tipo de sociedades es conectar lo global con lo local. Es lo que yo llamo conectar el espacio de los flujos con el espacio de los lugares, y en este sentido, las ciudades que consiguen conectar ambos y que tienen un liderazgo en términos de intervención en el espacio global, pero en beneficio de los ciudadanos que representan, son las ciudades que se situarán como líderes de nuevas formas de vida... los ciudadanos que sigan informados, que estén articulados con las nuevas tecnologías y que, al mismo tiempo, mantengan su cultura y su ciudadanía, son aquéllos que serán más capaces de producir conocimiento, información y, en último término, valor en una economía de la información y del conocimiento.”

Manuel Castells, *La Sociedad Red* (Alianza Editorial, 2006)

Digital_LAB es una iniciativa que entronca plenamente con el carácter de Centro de Producción de obra nueva de LABoral. Se trata de un llamamiento abierto a artistas, cuyo objetivo es la producción de un proyecto que incluya una vertiente instalativa y otra vertiente virtual, que se enlazarán al sitio web de LABoral. Comisariada, en esta primera edición, por los críticos y periodistas especializados en arte contemporáneo y cultura digital Roberta Bosco y Stefano Caldana, esta convocatoria está dotada con 20.000 euros, destinados a la ejecución de la obra seleccionada. Su notable éxito ha sido atestiguado por los noventa y cinco artistas o colectivos que, procedentes de diecinueve países, presentaron sus proyectos para ser producidos por nuestro Centro de Arte.

Cuestiones de suma importancia en el mundo actual como los retos a los que se enfrenta la sociedad de la comunicación, la brecha digital y las discriminaciones generadas por la introducción de las nuevas tecnologías informáticas y de la comunicación, las nuevas comunidades entre mundo físico y virtual, la gestión y aprovechamiento de las herramientas de participación digital, el impulso del arte basado en las nuevas tecnologías y el uso de los sistemas informáticos para generar novedosas funcionalidades e innovaciones conceptuales, estéticas y formales son algunas de las piedras angulares sobre las que *Digital_LAB* quiere incidir. Un compendio de todo esto se encuentra presente en la obra ganadora de esta edición inaugural: *Donkijote.org.*, del artista italiano Cristian Bettini.

Es sabido que LABoral centra su actividad en la obra de aquellos artistas y creadores que utilizan los más diversos lenguajes para la representación y configuración de la condición humana. En el desempeño de esa misión, promueve una visión interdisciplinaria de la creación artística, que incluye

tanto las prácticas artísticas ya establecidas, como los nuevos géneros emergentes. El Centro de Arte y Creación Industrial desarrolla su área de Producción ofreciendo a los diferentes agentes culturales la oportunidad de presentar propuestas para su realización y exhibición. Además, en todas las exposiciones se muestra obra producida específicamente para la ocasión, algo particularmente importante para el desarrollo de la relación con la comunidad artística y creativa. Este año se ha puesto en marcha Plataforma 2. Centro de Recursos, un instrumento dotado de los últimos avances tecnológicos, con el que LABoral aspira a convertirse en un espacio de referencia en el ámbito de la producción artística.

Manuel Castells nos recuerda, en su *Sociedad Red*, que “los ciudadanos que sigan informados, que estén articulados con las nuevas tecnologías y que, al mismo tiempo, mantengan su cultura y su ciudadanía, son aquellos que serán más capaces de producir conocimiento, información y valor en una economía de la información y del conocimiento”. Internet no es hoy sólo una herramienta o red social, sino que también se conforma como una autopista para las nuevas formas de expresión.

Son muchos los artistas que, en la actualidad, utilizan las tecnologías como un lienzo, como una página en blanco, o como una partitura vacía, para expresar sus ideas creativas. Éste es el caso de Cristian Bettini, cuyo trabajo está pleno de esa visión y contenidos transdisciplinares. *Donkijote.org* es una obra polifónica, tanto por los recursos que utiliza como por los resultados que despliega. Interpreta la realidad desde varios puntos de vista superpuestos al tiempo. Está llena de referencias a la obra cumbre de la literatura española de todos los tiempos, referencias que emanan no sólo de su título, sino también de su misma concepción y desarrollo. Aborda la lógica digital que todo lo transforma; la relación del hombre con la naturaleza; sus posibilidades como instrumento y como nuevo modo de interrelación social; la globalización y la ecología; el azar; la simultaneidad y el efecto de “tiempo real” que promueven las telecomunicaciones y los nuevos medios, entre otras cuestiones.

Rucio, nombre con el que el Sancho Parza cervantino se refiere a su pollino, se transmuta en Minuto, un joven burro asturiano, que realizará cuatro viajes junto con el artista y su acompañante, Martín Ruano, por tierras asturianas, cargado con una enorme impedimenta tecnológica. Los caminos de La Mancha se mudan por los de Asturias, territorio que el artista quiere redescubrir y relatar con ojos nuevos.

El resultado de estos viajes conformará una nueva novela-diario, volcada literariamente sobre la red, que incluirá imágenes, vídeos y otros recursos propios de este siglo XXI. Cristian Bettini se propone entroncar así con la rica tradición literaria de España y trazar una radiografía viva de la realidad de nuestra tierra con esta miscelánea de *performance*, telemática y *media art*, accesible desde cualquier punto del planeta a través de Internet y que estará presente, con un espacio expositivo interactivo, en LABoral.

El público, primer destinatario de toda la actividad de LABoral, será partícipe y podrá intervenir en los viajes, en esta nueva cartografía de la

laboral

Centro de Arte y
Creación Industrial

región que se mostrará en la Sala Plataforma 1 del Centro, y en el resultado final de este trabajo, heredero de toda una tradición y de una manera de ver la vida.

Deseo agradecer a Cristian Bettini esta fusión entre naturaleza y tecnología que se propone, a la postre, ofrecer una nueva mirada de Asturias desde un punto de vista artístico. Y a los comisarios Roberta Bosco y Stefano Caldana su trabajo para hacer realidad esta exposición, que se celebra bajo los auspicios del Ministerio de Industria, Turismo y Comercio. Extiendo, como no podía ser menos, mi agradecimiento al Grupo Procoin, al Patronato de la Fundación La Laboral y a todo el equipo que ha hecho posible, con su apoyo y trabajo, que hoy podamos ofrecerles esta nueva muestra de la preocupación de LABoral por la producción de obra.

HERRADURAS DIGITALES

DESCUBRIENDO ASTURIAS A TRAVÉS DE *DONKIJOTE.ORG*. REFLEXIONES SOBRE EL VIAJE DE UN ARTISTA Y UN BURRO SÚPER INFORMATIZADO

Por **Roberta Bosco** y **Stefano Caldana**. Periodistas y expertos en nuevos medios, comisarios de la Exposición

Seleccionar un proyecto entre 95 candidatos, todos muy interesantes y comprometidos con las bases de la convocatoria *Digital_LAB* de LABoral, no fue tarea fácil y, sin embargo, desde el primer momento, la propuesta de Cristian Bettini a.k.a P.ankh se perfiló como una de las favoritas. Esta convocatoria se lanzó con un propósito primordial: ampliar y afianzar la presencia de LABoral en Internet y estrechar los lazos entre su actividad presencial y virtual, a través de un proyecto que se desarrollara simultáneamente en el espacio físico del Centro y en Internet.

Donkijote.org, no sólo presenta –tal y como se pedía– una vertiente instalativa y otra virtual, sino que logra una perfecta compenetración entre las dos y, además, se despliega sobre el territorio de Asturias, contribuyendo a acercar el Centro –en su doble acepción– a la periferia. La fuerza de *Donkijote.org* reside en su naturaleza abierta y dinámica y en las múltiples potencialidades, que surgen directamente de su interacción con los “otros”, sean visitantes de LABoral, campesinos asturianos, internautas despistados, o apasionados de la cartografía.

El burro súper informatizado y su compañero andante, conforman una obra multidisciplinar, mezcla de performance, telemática y *media art*, accesible desde cualquier punto del planeta a través de Internet y dotada de un espacio expositivo interactivo en LABoral.

No se trata sólo de una obra en movimiento y en constante evolución, sino de una obra que encuentra en el movimiento su razón de ser, su impulso y su objetivo. Una obra que reconcilia naturaleza y tecnología, y crea una nueva sinergia y un nuevo ritmo entre las dos, a través del viaje, la búsqueda y el redescubrimiento del territorio desde un punto de vista artístico.

Minuto es un joven burro asturiano y Cristian Bettini a.k.a P.ankh (más allá de la evocación semántica del célebre movimiento musical-cultural, *pankh* en hindi significa corazón y ankh, alas) es un artista italiano, afincado en Barcelona. Juntos realizarán cuatro viajes por las tierras de Asturias, retransmitiendo en tiempo real experiencias cotidianas y hechos insólitos, historias y leyendas, culturas y geografías, descubriendo relatos ocultos, revalorando parajes olvidados y mapeando nuevas realidades, a partir de un sistema de parámetros artísticos y personales.

Minuto, el burro, cargará con ordenador, módem, GPS y un sistema de placas solares para alimentar el equipo, mientras que Cristian, el artista,

llevará las cámaras.

El burro aportará instinto y ritmo y el hombre, creatividad, pasión y lógica. Juntos se convertirán en una atípica interfaz entre Asturias y el resto del mundo.

Sus vivencias y sus recorridos serán grabados y retransmitidos en la Sala Plataforma 1 de LABoral y vía Internet y también serán descritos y narrados a través de fotografías y breves relatos que, junto con las grabaciones, conformarán un dinámico diario online (www.donkijote.org) de sus vicisitudes. De ese modo, Asturias y su mundo podrán ser vividos a través de la experiencia de un burro, su compañero y los acompañantes más o menos esporádicos que se sumarán a lo largo del camino.

Burro y artista serán inseparables, viajarán juntos y dormirán juntos, alternando lugares ajenos a las rutas convencionales con entornos más concurridos, buscando cobijo nocturno en pequeños pueblos, escuelas, establos y casas privadas, donde el artista instalará su tienda de campaña. Los encuentros a lo largo del camino y la gente que se quiera involucrar en sus experiencias –estudiantes, colectivos de artistas, asociaciones rurales, turistas o simplemente habitantes de la región– contribuirán, por un lado, a marcar el rumbo y el carácter del viaje, y por el otro, a crear hilos invisibles entre LABoral y su público difuso.

La idea es ir conformando diversas cartografías de Asturias, identificando los puntos negros ecológicos, los parajes dañados por el hombre, las zonas de conexión wi-fi y un largo etcétera. Sin embargo, el impulso no es una mera investigación de carácter etnográfico, sino investigar nuevas formas de vivir la tecnología, no sólo estrechando los vínculos entre la realidad física y la virtual, sino también creando la nueva realidad que demanda el ser humano contemporáneo.

Además de proporcionar un amplio conjunto de datos e informaciones sobre los territorios que recorren, Minuto y Cristian ofrecerán a sus seguidores la posibilidad de intervenir física y virtualmente en el proyecto. Virtualmente, a través de la web, participando en determinadas decisiones, formulando peticiones o simplemente hablando con ellos y enriqueciendo el viaje con comentarios y recomendaciones.

Físicamente, a través de la instalación situada en la sala Plataforma 1 de LABoral, donde el público puede contribuir a enriquecer un gigantesco mapa de Asturias, con sus informaciones, aportaciones y opiniones.

Entre un viaje y otro, burro y artista volverán a Gijón y se instalarán en el huerto ecológico que flanquea el Centro de Arte. Sus estancias en LABoral les permitirán depositar los especímenes recogidos durante el viaje (por ejemplo, muestras de tierra y agua para analizar, con el objetivo de elaborar un mapa básico de la contaminación), ir añadiendo iconos al gran mapa de Asturias que preside la sala e involucrar al público en conferencias y talleres sobre el territorio, la realidad híbrida y la conservación del medio ambiente.

De este modo, tanto la web como la instalación crecerán y evolucionarán,

a lo largo del viaje, gracias a las aportaciones del artista y sus seguidores, y a la interacción entre éstos.

El burro y el artista constituyen una imagen contemporánea, heredera declarada de la tradición literaria española. Sin embargo, esta vez no se trata de luchar contra los molinos de viento, sino de la lucha para apropiarnos de la tecnología, liberándola de las falsas necesidades creadas por las multinacionales y amoldándola a las necesidades y los ritmos de los usuarios.

Por otro lado, el viaje es uno de los grandes temas del imaginario colectivo, sujeto de innumerables novelas, películas y, por supuesto, obras de arte. Desde la antigüedad el encuentro entre los artistas y el placer de descubrir y describir lugares ha sido extremadamente fructífero. En el siglo XVII con el auge del *Grand Tour*, el viaje iniciático de los jóvenes aristócratas por las cunas de las culturas mediterráneas llevó al nacimiento de un verdadero género, que cuenta entre sus intérpretes artistas de la talla de Turner, Ruskin, Delacroix o Gauguin.

La historia del hombre es, en gran medida, la historia de sus desplazamientos. Desde los primeros homínidos que dejaron el antiguo continente africano, pasando por los viajes bíblicos y mitológicos, hasta la conquista del espacio y el turismo de masa, el impulso primordial ha quedado inalterado, mientras que la forma de viajar ha experimentado grandes cambios, que se han multiplicado con la introducción de las nuevas tecnologías en la vida cotidiana.

Internet es, por definición, un mar de contenidos y la evidente analogía, que ha inspirado toda una terminología hecha de navegantes y navegadores, ha empujado a numerosos artistas a utilizar este medio para plasmar sus viajes e inmortalizar lugares, hallazgos y emociones. Siempre se trata de cuadernos de bitácora, sólo que en su versión digital, desde los primeros ejemplos de diarios hipertextuales hasta la eclosión del blog, ofrecen potencialidades inesperadas.

Allá por 1997 Philip Pockock, pionero del *media travel*, se inspiró en un libro escrito en 1740 por un antepasado viajero para elaborar un diario digital interactivo y participativo de sus viajes por el Círculo Polar Ártico, el Trópico del Cáncer y la zona del Ecuador¹, lugares remotos que todos los internautas pudieron visitar sin salir de casa.

Trescientos años después de que el escritor escocés James Boswell relatar su viaje a las Islas Hébridas, en el diario *A Journal to the Western Isles*, las artistas Nina Pope y Karen Guthrie siguieron sus huellas en un recorrido real y virtual a la vez, que se plasmó en *A Hypertext Journal*², una obra de referencia para la evolución del arte en Internet.

Para los apasionados de civilizaciones precolombinas está *Liquid Mexico*³, el viaje digital de Víctor Martínez alrededor del mítico lago donde surgió la

1 Philip Pockock, Florian Wenz, Udo Noll & Felix Huber, *A Description of the Equator and Some Other Countries*: <http://aporee.org/equator>

2 Nina Pope & Karen Guthrie, *A Hypertext Journal*: <http://www.somewhere.org.uk/hypertext/journal/index.html>

3 Víctor Martínez, *Liquid Mexico*: <http://www.bereda.com/losos/L-M>

capital del imperio azteca, que involucra al público en una expedición virtual a un lugar que ya no existe y que, sin embargo, sirve de estímulo para reflexionar sobre el pasado y el presente de una ciudad acuciada por el desbordamiento demográfico y el desequilibrio ambiental.

Quien prefiere el sosiego de la navegación fluvial puede optar por las atmósferas poéticas de Joseph Lefèvre y Martine Koutnouyan que, en *Au bord du fleuve*⁴, vuelven a proponer su recorrido por el río St. Lawrence en Quebec a través de imágenes, sonidos y breves textos fragmentados, que el usuario puede recomponer para crear su propio viaje.

Los diarios del explorador americano John Wesley Powell, redactados durante la primera expedición al río Colorado en 1869, sirven como punto de partida para *Voyage into the Unknown*⁵, un viaje entre realidad y ficción de Roderick Coover, que invita al usuario a recorrer un amplio panorama digital en el que conviven memorias de aquella expedición, dibujos de la época, rutas contemporáneas y viajes que marcaron el descubrimiento y desarrollo del continente americano.

En 2005 un viaje entre real y virtual llegó incluso a ganar un Golden Nica en los premios Ars Electronica. *The Road Movie or Origamination Road Movie*⁶ materializa a través de la secular tradición de los origami (el arte japonés de recortar pequeñas formas en papel), un viaje que los miembros del colectivo japonés Exonemo realizaron por su país en un autobús bautizado Moblab, dotado de webcams que —a ritmo regular y desde diversas perspectivas— se encargaban de capturar imágenes de los paisajes, que posteriormente eran reenviadas en Internet y acopladas a la silueta de un autobús. Ahora estas imágenes están disponibles en formato pdf en la web del proyecto para que los internautas puedan descargarlas, recortarlas y montarlas, para tener un *souvenir* original de la obra y del viaje que la originó.

Los ejemplos son múltiples y variados. Sin embargo, a diferencia de experiencias similares, *Donkijote.org* ofrece al público la posibilidad de compartir el descubrimiento de Asturias, sus parajes, historias y contradicciones, prácticamente en directo, sin apenas mediación y sobretodo le ofrece la posibilidad de intervenir de diferentes formas en el propio desarrollo del viaje.

Un viaje de descubrimiento, con el medio de transporte más antiguo y la tecnología más actual, alimentada por el sol, fuente eterna. Kilómetros caminados que se traducen en horas de viaje digital por las sendas de Internet.

En una época en la que las nuevas tecnologías de la comunicación han modificado irreversiblemente nuestra experiencia vital y social, *Donkijote.org* se propone como una herramienta artística, sofisticada y sencilla a la vez, que levantará dudas, planteará preguntas e

4 Joseph Lefèvre & Martine Koutnouyan, *Au bord du fleuve*:

<http://www.turbulence.org/Works/lefevre>

5 Roderick Coover, *Voyage into the Unknown*. <http://www.unknownterritories.org>

6 Exonemo, *The Road Movie*. <http://exonemo.com/RM>

indudablemente establecerá una nueva relación entre LABoral y su entorno, tanto el más próximo como el más remoto. Finalmente, tal y como apuntó Proust, “El verdadero viaje de descubrimiento no consiste en buscar nuevos caminos sino en tener nuevos ojos”.

DONKIJOTE.ORG. ÉRASE ESTA VEZ UN INGENIOSO BURRO CON SU ARMADURA DIGITAL Y SUS ANDANTES CABALLEROS...

Por **Cristian Bettini a.k.a. P.ankh.** Artista

"Aunque no entraña la construcción física de un espacio, el acto de andar sí supone una transformación del lugar y de sus significados. El andar lleva en sí la transformación del paisaje, la creación de lugares".

"Es el acto de 'pasar por'; la línea que atraviesa el espacio y los relatos sobre el espacio atravesado. Un caminar que se asemeja a un instrumento cognitivo para un planeamiento futuro. Del redescubrimiento de la condición primigenia a la redefinición de la moderna condición humana".

"El andar como medio independiente de comunicación, como anti-arte u otro-arte. Acción primaria en la transformación simbólica del territorio; herramienta estética para el conocimiento y la transformación física del espacio atravesado, convertido en un "no-lugar", en un hiperespacio para la participación, la creación y el establecimiento de redes".

Francesco Careri, *Walkscapes*

Donkijote.org es un trabajo que conecta una de las más antiguas formas de transporte con las nuevas tecnologías, con la intención de recrear y de reformular la interrelación existente entre tiempo y espacio, generando así diversos contenidos multimedia y dando lugar a una experiencia con los *new media* social sostenible de bajo impacto y alta tecnología. El proyecto aspira a ser un cóctel de significado ético, táctico, educativo y psicogeográfico.

Hasta el siglo pasado, el burro había sido el modo de transporte más común. Caminar con un asno es una forma muy antigua de viajar hacia un destino y de llegar al fondo de las emociones propias. Avanzar con la lentitud del movimiento impresa en el cuerpo y en la mente. Caminar para moverse. No para llegar, sino para atravesar y descubrir, a cada momento, la belleza que nos rodea.

La velocidad animal y la velocidad humana son las únicas naturales. Caminar junto a un burro es una sensación que nos transporta en el tiempo a aquella pausada era en la que el viajero marcaba los días con el ritmo de sus pasos. Hoy, como entonces, el burro, compañero de viaje, aliviará la pesada carga de trabajo del hombre. El camino junto al burro está grabado en la historia de la raza humana desde los inicios del viaje, desde los primeros pasos de la humanidad en este mundo, desde que las gentes del Sur iniciaran su migración abandonando su antigua tierra en

busca de otra nueva. Humilde y leal, el burro aguarda con impaciencia el comienzo del viaje.

El burro, una auténtica red social, se convertirá en un dispositivo colectivo móvil que empleará paneles de células solares que harán funcionar un portátil, una cámara de vídeo, una cámara fotográfica, un GPS y un módem móvil para, simultáneamente, producir contenidos multimediales que podrán subirse a la red y así desarrollar un relato digital geomapeado. Recorrerá la red como un navegador andante al que cualquiera puede subirse.

El itinerario completo se mapeará en tiempo real en la Red mediante GPS, y los usuarios podrán acceder a la posición de cada momento.

Esto permite:

- Vivir una experiencia en tiempo real siguiendo la existencia cotidiana de nuestro burro y sus encuentros por el camino.
- Contar con nuevas herramientas para el aprendizaje de la historia, la geografía, las tradiciones culturales, la flora y la fauna, el entorno, mediante el geotiquetado del conocimiento.
- Lanzar interrogantes y recopilar respuestas, sensaciones y esperanzas, hábitos y sueños de los usuarios, construyendo así una memoria colectiva.
- Interactuar con el viajero y entre los usuarios mediante el envío de saludos, impresiones, ideas o sugerencias...

Un espíritu de interacción colaborativa que hará posible la generación de una experiencia *online* que irá emitiendo realidad y personas reales a través de un relato abierto e interactivo narrado mediante un dispositivo libre, actualizado permanentemente y accesible universalmente, en el que usuarios y visitantes podrán convertirse en coprotagonistas editando sus propias aportaciones y en donde lo virtual se hará realidad en una combinación de viaje, aventura, cotidianidad y cultura.

Durante el siglo XX la relación entre el tiempo y el espacio ha sufrido una transformación radical. En la actualidad, la humanidad habita en un limbo perceptivo, pensando que todo está "ahí mismo ahora mismo". Este viaje aspira a recrear un enfoque táctil del mundo dirigido a producir contenido para los nuevos medios, sin abandonar el contacto con lo real. Dicho enfoque podría hacer posible la construcción de una relación natural entre lo viejo y lo nuevo, conservando los dos aspectos.

Vivimos en un mundo en el que nuestras conexiones crecen a cada instante pero en el que todos nos individualizamos cada vez más. Tenemos que liberarnos de aquellos antiguos lugares en los que se podía compartir (hemos ganado otros nuevos y estamos empezando a utilizarlos) para poder comunicar. Tenemos la sensación de encontrarnos, al mismo tiempo, en todas partes y en ninguna. Necesitamos que nuestra narración se conecte con el tiempo y el espacio para que vuelva a ser real.

Viajar es como trazar una línea al dibujar; no es otra cosa que conectar lugares entre sí. De esa línea principal, parten muchas otras conexiones: con gentes, lugares, historias. La meta del viajar no es el destino, sino el propio viaje.

Paso a paso, lentamente, lograremos equilibrar tiempo y espacio. Como un primer nexo, un paso nos permitirá conectar las historias de diferentes personas y lugares. El paso análogo tendrá lugar en simbiosis con la transmisión digital de datos, para conectar lo virtual con la realidad sin solución de continuidad en una estructura multidimensional, comenzando por la historia antigua y llegando hasta el presente.

La tecnología no tiene por qué funcionar en contra de la naturaleza; por el contrario, puede facilitarnos acceso a ella. Hoy en día, todos tenemos la posibilidad de emitirnos y de influir en la interpretación general del mundo. Mi propósito es utilizar de forma consciente esta era de revolución tecnológica, recurriendo a la tecnología para hacer posible una comprensión clara de nuestro mundo, de nuestras vidas.

El situacionismo ya explicó el poder del *detournement* psicogeográfico. Pero, con la incorporación de las redes globales, el escenario ha dejado de ser la ciudad. Una dimensión que hace que los resultados sean impredecibles.

Nuestro leve paso no deja nada, ni siquiera una huella efímera, sobre la tierra, pero todo quedará registrado como evidencia digital en lo que supone una cartografía contemporánea.

Marcello Faletra escribe en *Cyberzone*: "El verdadero gran filósofo de la razón práctica no fue Kant, sino el héroe de Cervantes, Don Quijote, que se enfrentó a la nada de los molinos de viento". Llevo mucho tiempo intentando encontrar y crear una acción y una expresión experiencial imbuida de la pureza de la ética y la estética, sin concesiones. El modo de movimiento y de acción resultante que aspiro a proponer mediante este proyecto es, desde el punto de vista ético, limpio y desde la perspectiva medioambiental, sostenible. Una buena práctica que es condición necesaria y que nos hace libres para criticar, o para mostrar otras posibilidades, para proporcionar herramientas educativas o, simplemente, para mostrar un punto de vista sobre temas sociales y culturales. No hay guión. "Questa sera si recita a soggetto" ("Esta noche improvisamos"), como sugería Pirandello, para ofrecer una plataforma viva, un viaje libre, que nos permita imaginar y proporcionar un instrumento útil para búsquedas e investigaciones tanto digitales como físicas.



FOTO: Martin Ruano Prieto
Cristian Bettini y Minuto, armado con todo su equipo tecnológico



FOTO: Martin Ruano Prieto
Una imagen del viaje preparatorio de *Donkijote.org*. realizado por Cristian Bettini y el burro Minuto por la zona de Picos de Europa



FOTO: Martin Ruano Prieto
Minuto, en el establo, antes de emprender una de sus caminatas con el artista



FOTO: Martin Ruano Prieto

Parte del equipo tecnológico utilizado en el proyecto *Donkijote.org*



FOTO: Martin Ruano Prieto

Antes de emprender cada uno de sus viajes, Cristian Bettini diseñará las rutas que le permitirán trazar una nueva cartografía digital de Asturias

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 *online*. 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

EL EQUIPO

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

Comisario Jefe: Benjamin Weil
Teléfono: +34 985 130 464
E-mail: benjamín@laboralcentrodearte.org

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

Responsable de Exposiciones: 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
Teléfono: +34 985 185 577. Ext. 105
E-mail: soporte@laboralcentrodearte.org

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

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

Mediación: Iván Tobalina
Teléfono: +34 985 185 577. Ext. 115
E-mail: mediacion@laboralcentrodearte.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)

Sábados y domingos de Julio, Agosto y Septiembre

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 artículos promocionales. Además todos los productos pueden ser adquiridos a través de la tienda online www.laboralcentrodearte.org.

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.