

Ryoji Ikeda. *datamatics. data.tecture [5 SXGA+ version]*

CONCEPTO

data.tecture [5 SXGA+ version] es un proyecto específicamente adaptado a la monumentalidad de la Sala de Proyectos de LABoral. En esta gran instalación audiovisual, Ryoji Ikeda ofrece al visitante una experiencia totalmente inmersiva y sensorial. La obra consiste en una única y gran imagen de vídeo directamente sobre el suelo del gran espacio expositivo de LABoral desde cinco proyectores, sumergiendo el cuerpo, la vista y el oído del espectador.

Una reorquestación artística de *datamatics [ver.2.0]* (2006–en proceso), el aclamado concierto audiovisual de Ikeda, *data.tecture [5 SXGA+ version]* explora el potencial para percibir la multisustancia invisible de datos que impregna nuestro mundo. Usando datos puros como fuente de sonido y de composiciones visuales, *datamatics [ver.2.0]* combina presentaciones abstractas y miméticas de materia, tiempo y espacio en una pieza tan poderosa como asombrosamente conseguida. A partir de secuencias 2D de patrones derivados de errores de disco duro y estudios de código de software, la imaginería se transforma en unas visiones dramáticas y giratorias del universo en 3D, con las escenas finales añadiendo una dimensión extra como consecuencia de un procesamiento matemático tetradimensional que abre unas vistas espectaculares y aparentemente infinitas.

Operando con los principios primarios de *datamatics [ver.2.0]*, pero deconstruyendo y recomponiendo, en lo conceptual, sus elementos originales —transformaciones, visualizaciones y sonificaciones de una gran cantidad de datos científicos, como ADN del genoma humano, coordenadas astronómicas de estrellas en el universo, estructuras moleculares de proteínas e incluso datos de la propia arquitectura de *datamatics, data.tecture [5 SXGA+ version]*, da lugar a una suerte de “meta-datamatics”. Ikeda recurre para esta pieza a computaciones de programa en tiempo real y al escaneado de datos para crear una abstracción, mayor incluso, de la *datamatics* original. La dinámica técnica de la pieza, como la frecuencia —extremadamente acelerada— de imágenes y la profundidad de bits variable, ahonda en el desafío y la exploración de los umbrales de nuestras percepciones.

Fechas: 02.03.2012 - 21.01.2013

Espacio: Sala de Proyectos

CRÉDITOS**Concepto y composición:** Ryoji Ikeda**Producción:** LABoral Centro de Arte y Creación Industrial**Reprogramación informática:** Tomonaga Tokuyama**Programación informática original:** Shohei Matsukawa, Norimichi Hirakawa, Tomonaga Tokuyama**Socio tecnológico:** projectiondesign**Publicación:** coproducida por Universidad Nacional de Colombia-Museo de Arte, Bogotá; YCAM-The Yamaguchi Center for Arts and Media; LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, Gijón / editada por Edizioni Charta srl

© Ryoji Ikeda 2012

EL ARTISTA: El compositor y artista visual japonés **Ryoji Ikeda** (Gifu, Japón, 1966) centra su trabajo en los aspectos esenciales del sonido y de elementos visuales como la luz, y recurre, para ello, tanto a la precisión como a la estética matemática. Ikeda, que vive en París, se ha labrado la reputación de ser uno de los pocos creadores internacionales que opera de forma convincente tanto con medios visuales como con medios sonoros, aunando, con gran minuciosidad, sonido, aspectos visuales, materiales, fenómenos físicos y conceptos matemáticos en performances e instalaciones inmersivas en vivo.

Ha protagonizado performances y exposiciones en todo el mundo, incluyendo el Australian Centre for the Moving Image, Melbourne; MIT, Boston; Centre Pompidou, París; Sónar Festival Barcelona; Tate Modern, Londres; Irish Museum of Modern Art, Dublín; Auditorium Parco della Musica, Roma; ICC, Tokio; Art Beijing; Göteborg Biennale; Mutek Festival, México; Le Fresnoy, Tourcoing; Yamaguchi Center for Arts and Media; Le Laboratoire, París; Museum of Contemporary Art Tokyo; Ikon Gallery, Birmingham; Singapore art Museum; Crossing the Line Festival, Nueva York; Ars Electronica Center, Linz; Grec Festival, Barcelona; Aichi Triennale, Nagoya; Palazzo Grassi, Venecia; Armory Park Avenue, Nueva York; Barbican Center, Londres; Museo de Arte, Bogota; Hamburger Bahnhof, Berlín; LABoral, Gijón; Festival d'Automne, París; y también en festivales de música electrónica y pequeños clubs de DJ.

Sus álbumes +/- (1996), *o°C* (1998), *matrix* (2000), *dataplex* (2005) y *test pattern* (2008) han sido pioneros en una música electrónica minimal de afilada técnica y estética. Su trabajo *matrix* ganó el Golden Nica Award en Ars Electronica en 2001.

Notas sobre los paisajes inmersivos de datos de Ryoji Ikeda

Por Benjamin Weil. Director de Actividades, LABoral, Gijón

En los últimos quince años, Ryoji Ikeda ha desarrollado una creación que abarca instalaciones a gran escala, performances audiovisuales e intervenciones efímeras, que presenta en espacios públicos o en instituciones, como museos o teatros. También ha producido unos álbumes que podríamos contemplar como libros de artista y que suelen combinar una elaborada narrativa gráfica con un trabajo sonoro contenido en un CD. Al igual que en este libro, esos álbumes — concebidos y desarrollados en su totalidad por Ikeda y que forman parte integrante de su investigación artística— funcionan como documentación, pero también como extensión de la obra realizada en otros medios.

Con su recurso a la luz, las imágenes y el sonido, el artista busca una reformulación de nuestra percepción del espacio y el tiempo plasmada en una fuerte conciencia de presencia en el entorno por él diseñado, que percibimos como escenario y en el que nos sentimos, de alguna forma, protagonistas. La entrada en esos entornos hace que nos hallemos, por lo general, abrumados por la escala y que experimentemos una sobrecarga sensorial creadora, a su vez, de las condiciones necesarias para una intensa consciencia.

Esas piezas inmersivas dialogan asimismo con la arquitectura en la que se enmarcan y las proyecciones, los sonidos y los elementos escultóricos tienden a superponer un nuevo dominio sobre el espacio que ocupan. El juego con la arquitectura se pone especialmente de manifiesto en *db*, el proyecto realizado en 2012 por Ikeda para la Hamburger Bahnhof berlinesa¹, en donde el artista optó por producir una instalación bifurcada que refleja la estructura del edificio, con sus

¹*db*, cuyo título es formalmente simétrico y alusivo también a la medición del sonido, es una serie de obra abierta iniciada en 2000. Su última entrega, que pudo verse entre el 28 de enero y el 9 de abril de 2012 en Berlín, constaba de dos salas: en una se mostraba una sinusoide en un entorno imponentemente blanco, así como una serie de impresiones negras montadas para provocar en el espectador la sensación de estar flotando en el muro; en la otra, se proyectaba un haz de luz blanca de extraordinaria potencia y en la pared, en lugar de impresiones, se exhibían unas proyecciones de vídeo con flujos de datos generadores también de una compleja banda sonora.

dos alas simétricas. Una dinámica similar se aprecia también en una intervención en espacio público llevada a cabo en París², consistente en la proyección junto a la Tour Montparnasse, uno de los edificios más elevados de la ciudad, de un haz de luz de gran potencia apuntando al firmamento. El título de su instalación más reciente dentro de la serie *datamatics, data.tecture [5SXGA+ version]*, presentada en LABoral Centro de Arte y Creación Industrial en marzo primavera de 2012, da prueba de ese interés concreto.

Y si los edificios se conectan al resto del mundo mediante todo tipo de cables y ondas, se trata de una conectividad que permanece, la mayor parte del tiempo, invisible, desmaterializada. Los flujos de datos que entran y salen de oficinas y viviendas son silenciosos. En consecuencia, algo convertido en elemento fundamental en nuestras vidas no se ve ni se oye hasta que se materializa en las múltiples pantallas de nuestros dispositivos de comunicación. En tránsito, los datos no son más que un flujo de impulsos eléctricos, codificados para viajar a la velocidad de la luz de un extremo a otro del mundo y decodificados solo en el momento de su recepción. En otras palabras: sea personal, privada o pública, la información es, la mayor parte de las veces, carente de forma como también la manera de codificarla. Recordemos aquí que es posible, por ejemplo, codificar una imagen para contener información confidencial, un medio utilizado tanto por espías como por terroristas.

Por tanto, es la lectura del flujo de datos lo que crea sentido, siendo en alguna medida posible que haya datos idénticos con significados distintos. De igual forma, las imágenes pueden ser subliminales y, por ende, encerrar más sentido del que el ojo es capaz de descifrar. Se puede engañar a los sentidos y, por consiguiente, alterar la razón. Por lo que Ikeda opta es por revelar y materializar un elemento constitutivo esencial de nuestro dominio, un componente que afecta profundamente a nuestra comprensión del mundo.

Una idea que en cierto modo se encuentra también en el núcleo de *C4I* (2004-05), en donde la imagen y el sonido se crean mediante la muestra, a gran velocidad, de un gran número de portadas del *New York Times*, como tratando de aludir a la sobrecarga generada por la corriente continua de información. Proyectada sobre el suelo y contra una superficie vertical adyacente, la monumental imagen —de varios centenares de metros cuadrados— reconfigura el espacio mientras materializa el paisaje de datos en modos que sugieren una nueva forma de «realidad aumentada».

La obra de Ryoji Ikeda se despliega en series, desarrolladas en su mayoría en el curso de muchos años y todavía sin cerrar. Todas ellas se vinculan a un punto concreto de investigación que sus títulos revelan:

² Una entrega de la serie *spectra*, en este caso una intervención de una noche en espacio público, se escenificó el 4-5 de octubre de 2008 en el contexto de la «Nuit Blanche».

datamatics es un estudio sobre la percepción de materia invisible; *Formula* se plantea combinar sonido y elementos visuales para crear un equilibrio perfecto; *Matrix* explora la forma de sonido más pura (la sinusoide) y el ruido blanco (el espectro completo del sonido); *Spectra*, utiliza luz blanca (el espectro completo de colores) para reflexionar sobre nuestra forma de observar e interpretar el mundo que nos rodea; *db*, abreviatura de decibelio, investiga el sistema de medición de sonido más utilizado; en *C⁴I (see for eye)*, seguramente la serie de mayor riqueza visual, las imágenes se deconstruyen para regresar a su forma de código de fuente original. Las series más recientes, *time and space* (de 2010 en adelante) y *the transfinite* (de 2011 en adelante), parecen apuntar a un enfoque más filosófico.

Esa referencia a la seriación resulta particularmente interesante pues pone los trabajos de Ikeda en relación con experimentos llevados a cabo en los campos del sonido y el arte. Aunque la idea de serie existía ya en el siglo XIX —tipificada por los cuadros de catedrales y de almiarés de Monet—, es en la década de los sesenta del siglo XX cuando, siguiendo el ejemplo de la teoría musical, artistas como Donald Judd, Carl Andre o Sol LeWitt conceptualizan realmente la seriación en el ámbito de las artes plásticas. De hecho, mientras desarrollaban su trabajo dentro del concepto de serie, aludían también a la investigación llevada a cabo por músicos que habían explorado una nueva estructura compositiva constituida por un enfoque más vigoroso, que tendía a huir del romanticismo y la subjetividad con el objetivo de simplificar y, con ello, conducir a una estética reducida a lo absolutamente esencial, carente de toda suerte de ornamento y en la que, hasta cierto punto, resonaba el racionalismo presente en la arquitectura del periodo moderno. La seriación parece constituir también un fuerte punto de referencia en la práctica de Ryoji Ikeda quien, en lugar de limitarse a desplegar series de obras relacionadas entre sí y unidas bajo el mismo título, persigue además un lenguaje visual y auditivo que tienda a ser más puro y de mayor simplificación formal para crear unas obras que cabría calificar de sublimes, un término utilizado también por los minimalistas americanos.

El interés de Ryoji Ikeda por trabajar con performance y entornos multimedia tendría su origen en su colaboración con Dumb Type, un colectivo formado a mediados de los ochenta en Kioto (capital histórica de Japón, situada en la región de Kansai), que trabajaba en instalaciones performativas y fundía referencias a las artes plásticas y a la performance así como al cine experimental y la cultura popular. A mediados de los noventa Ikeda se unió al grupo del que pronto se convertiría en un colaborador fundamental.

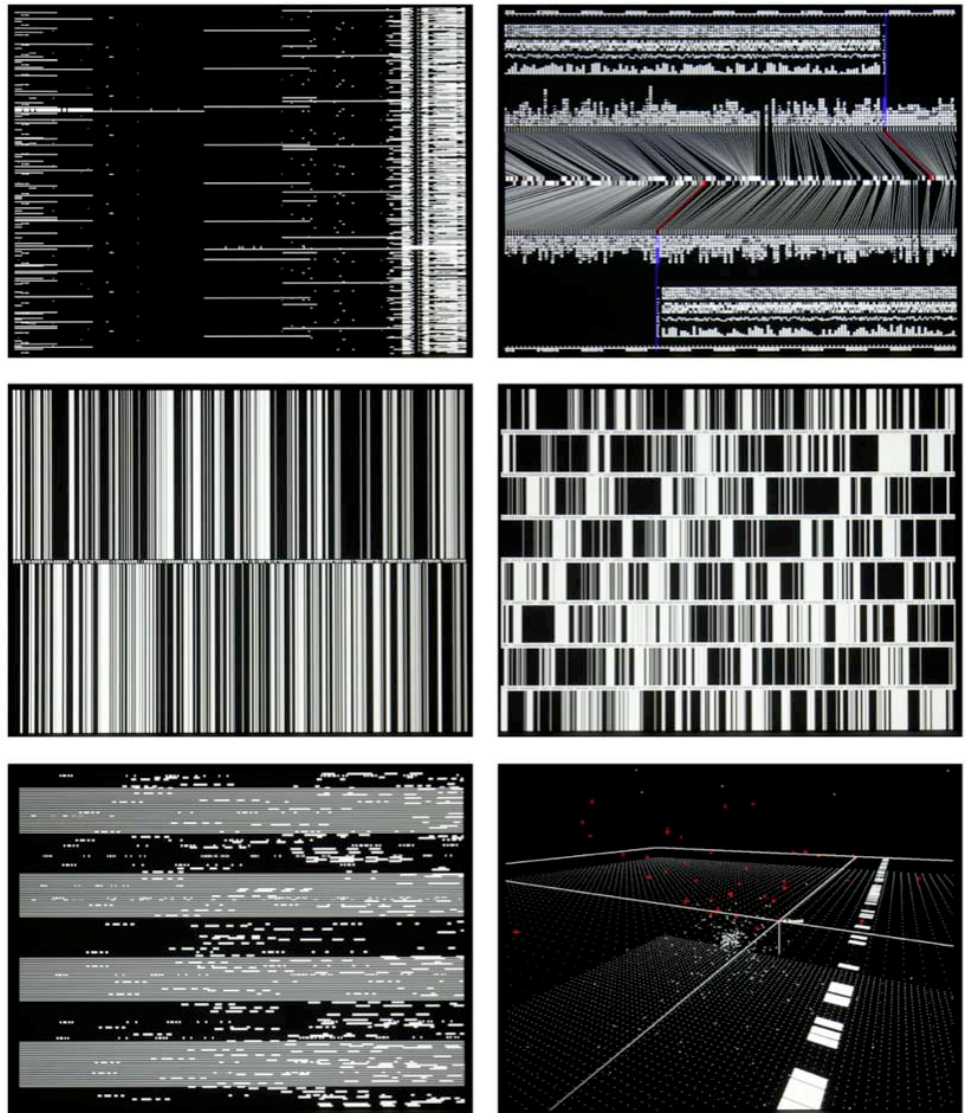
El propio trabajo de Dumb Type emana de la práctica desarrollada en los años cincuenta por los artistas conocidos aún como Grupo Gutai, activos también en Kansai, que pusieron en escena eventos que reexaminaban con atención aspectos varios de la cultura tradicional de Japón, situando en su centro el concepto de acción. Podría argüirse que

la práctica de esos creadores fue el desencadenante de una orientación artística que llevó a ricas exploraciones desarrolladas tanto en Japón (pensemos, por ejemplo, en Butoh) como en el mundo occidental: *happenings* y acciones así como obra multimedia llevada a cabo, por ceñirnos a unos pocos ejemplos, en el seno del movimiento Fluxus y en torno a él. Es probable que la cualidad teatral de la obra de Ikeda hunda sus raíces en esa colaboración, que culminó, a finales de los noventa, con *OR*, una influyente obra escénica en la que se detecta ya el surgimiento de un vocabulario visual y auditivo que acabaría convirtiéndose en clave de la obra del artista.

Y mientras su colaboración con *Dumb Type* ha conformado de forma esencial el trabajo multidimensional de Ikeda, podríamos apuntar también a otras referencias del campo de la música y de las artes plásticas. Para empezar, Ryoji Ikeda ha trabajado siempre con una composición sonora que no emplea instrumentos tradicionales; su base es, más bien, el ordenador y el movimiento del ruido de Japón una referencia importante para crear unos paisajes sonoros alusivos a la micromecánica. De algún modo, nos viene a la mente la influyente investigación desarrollada por John Cage y el giro emprendido por la composición sonora cuando el «concierto» pasó de realizarse con instrumentos musicales a recurrir a objetos de todo tipo como, por ejemplo, utensilios de cocina, utilizados literalmente para preparar comida sobre el escenario del auditorio. Esa concepción del concierto como *happening* y del sonido como algo generado por la acción se halla también presente en la obra de artistas como Christian Marclay, cuyos fundamentos se encuentran más en el ámbito de las artes visuales que del sonido, con su serie continua de performances sonoras que adquieren la forma de sesiones de DJ, a las que se añade la complejidad de los efectos sonoros que suelen utilizarse con instrumentos musicales y que, en la mayor parte de los casos, incluyen unos vinilos realizados ex profeso que, en realidad, son ensamblajes de múltiples fragmentos. Marclay ha asociado siempre la importancia del sonido con la de la imagen, y sus composiciones en vídeo tienden a subrayar ese carácter complementario, más incluso que su trabajo performativo.

Un examen más profundo de la obra de Ryoji Ikeda nos lleva también a recordar los entornos sonoros creados por artistas como La Monte Young, que pone la experiencia del sonido en relación directa con la de la luz y el espacio, algo presente también en la serie *Polytope* de Yannis Xenakis, quien considera la condición de la escucha como algo intrínsecamente vinculado a la percepción de espacio y luz. Resulta pertinente señalar que Xenakis se formó como arquitecto y matemático. En esos casos, la noción de la experiencia basada en el tiempo queda, de algún modo, cuestionada al otorgarse al espectador el control sobre la duración de su propia experiencia. Hay en esas obras una cualidad inmersiva en la que todos los componentes -espacio, luz, imágenes- se plantean para desafiar al espectador, para despertar sus sentidos con vistas a crear esas nuevas condiciones de escucha.

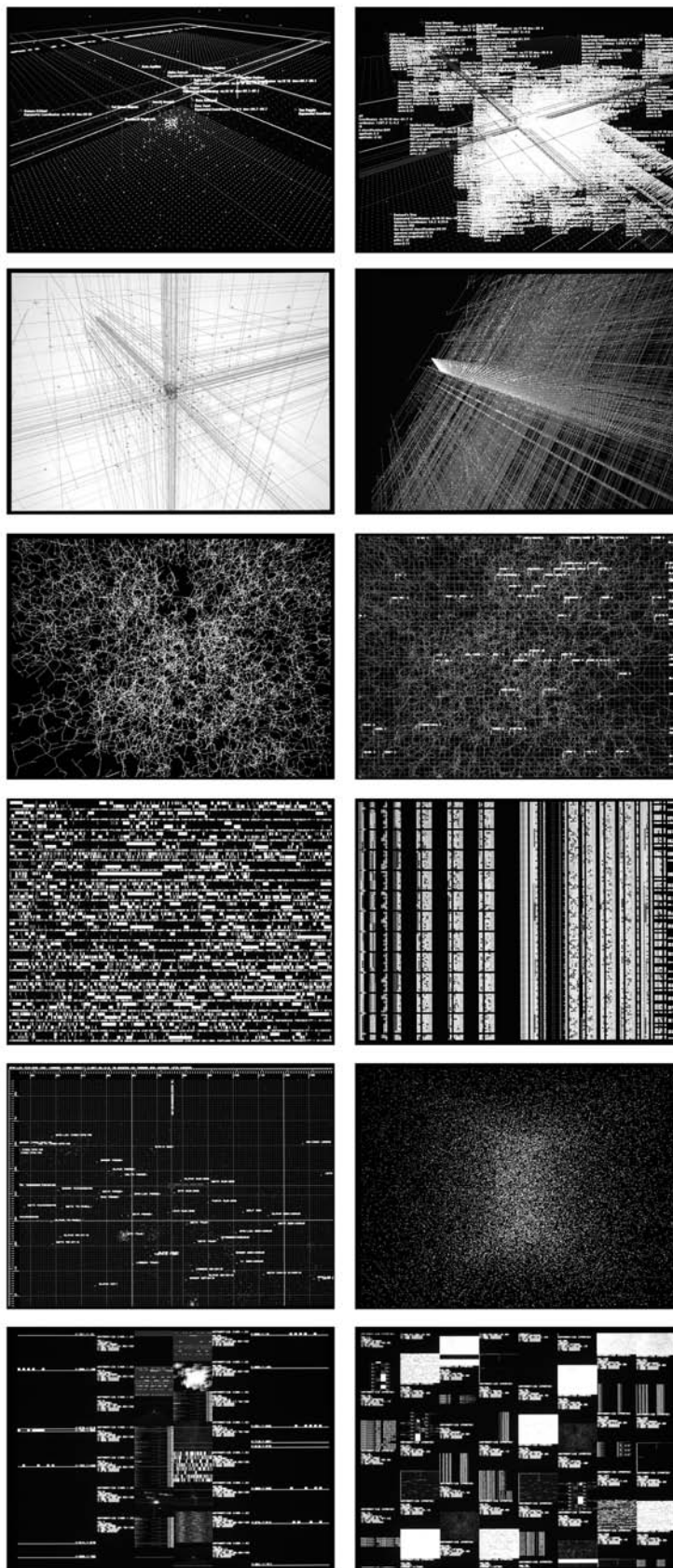
En la base del vocabulario formal de Ryoji Ikeda se encuentra la esencia del sonido y la imagen: la luz blanca y la sinusoide. El artista ha desarrollado su obra valiéndose de esos dos bloques constructivos; una obra que, con el paso del tiempo, ha ido basándose más y más en la matemática. En efecto, para Ryoji Ikeda la investigación que desarrollan los matemáticos encarna la forma más pura de actividad intelectual y, probablemente, la más pura de estética; pero también, una forma que se percibe como la más cercana a la lógica y la racionalidad absolutas. La matemática es también la estructura lingüística más próxima a la universalidad, más incluso —quizás— que el arte. De alguna manera, el ámbito de interpretación de su trabajo podría considerarse que está totalmente abierto aunque, desde el punto de vista formal, alcance un estado de precisión extrema que indicaría lo contrario. Sin embargo, la cualidad extremadamente fuerte de sus componentes y el estado de percepción aguda que provocan podrían apuntar a otra lectura: ese estado de lenguaje preverbal podría dar lugar en su obra a un cierto grado de universalidad.



datamatics [prototype-ver.2.0], 2006-en proceso

© Ryoji Ikeda

Foto: Ryuichi Maruo. Cortesía: Yamaguchi Center for Arts and Media (YCAM)



datamatics [prototype-ver.2.0], 2006-en proceso

© Ryoji Ikeda

Foto: Ryuichi Maruo. Cortesía: Yamaguchi Center for Arts and Media (YCAM)

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 y es “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

Presidente: Emilio Marcos Vallaure, en representación del Principado de Asturias

Vicepresidente primero: Francisco Crabiffosse Cuesta, en representación del Principado de Asturias

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

Vocales Patronos

Principado de Asturias, representado por Carlos López Graña y Luis Amadeo Canal Fernández

Ministerio de Cultura, representado por Faustino Díaz Fortuny

Ayuntamiento de Gijón, representado por Carmen Moriyón Entrialgo

Autoridad Portuaria de Gijón, representado por Emilio Menéndez Gómez

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

Fundación Telefónica, representado por Francisco Serrano Martínez

Miembros Corporativos Asociados

Alcoa, representado por José Ramón Camino de Miguel

Dragados S.A., representado por Rafael Martín Huertas

FCC Construcción S.A., representado por Julio Senador-Gómez Odériz

Secretario

José Pedreira Menéndez

Colaboradores

Emulsa

LABoral es una entidad agregada al Campus de Excelencia Internacional de la Universidad de Oviedo

EL EQUIPO

Director de Actividades: Benjamin Weil
Teléfono: +34 985 130 464
E-mail: benjamin@laboralcentrodearte.org

Gerente: Lucía García Rodríguez
Teléfono: +34 985 134 397
E-mail: lucia@laboralcentrodearte.org

Responsable de Exposiciones y Publicaciones: Ana Botella Diez del Corral
Teléfono: +34 985 330 776
E-mail: anab@laboralcentrodearte.org

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

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

Responsable del Área Técnica: David Cabrera Dalmazzo
Teléfono: +34 985 185 576
E-mail: dalmazzo@laboralcentrodearte.org

Coordinadora de Educación: Lucía Arias
Teléfono: +34 985 133 924
E-mail: educacion@laboralcentrodearte.org

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

Mediación: Aida Rodríguez*, Elena Álvarez* y Héctor García Tuero*
E-mail: mediacion@laboralcentrodearte.org

Coordinador Técnico del fabLAB: David Pello
E-mail: po@laboralcentrodearte.org

Mediateca_Archivo: Alfredo Aracil*
E-mail: mediateca@laboralcentrodearte.org

Coordinador Técnico de Laboratorios audiovisuales: Sergio Redruello
Email: labtv@laboralcentrodearte.org

Secretaría: Lara Fernández* (rrpp@laboralcentrodearte.org) y
María Romalde* (produccion@laboralcentrodearte.org)

* ISS

QUÉ ES LABORAL

LABoral Centro de Arte y Creación Industrial es una institución multidisciplinar que produce, difunde y favorece el acceso a las nuevas formas culturales nacidas de la utilización creativa de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs). Su programación, transversal, está dirigida a todos los públicos y tiene como fin último generar y compartir el conocimiento. Para ello propone diversas maneras de involucrarse con las distintas líneas de trabajo: exposiciones, talleres, programas educativos y otras actividades, como conferencias, simposios, debates...

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

Lunes, miércoles, jueves y viernes, de 10 a 19 horas

Sábados y domingos, de 12 a 20 horas

Martes cerrado al público

TARIFAS

Público general

2,00 €

Entrada Gratuita

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

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

Todos los miércoles del año y sábados y domingos de julio, agosto y septiembre

02.03.2012-09.04.2012**Jornadas de Puertas Abiertas Quinto Aniversario**

Sábados y domingos posteriores a las inauguraciones de las exposiciones

RECURSOS**Plataforma 0. Centro de Producción**

Conformada por una estructura modular, Plataforma Cero se articula en diferentes programas dirigidos a grupos de trabajo, creadores individuales, colectivos y educadores. Sus destinatarios son la comunidad artística y creativa local, nacional e internacional, así como artistas, creadores o investigadores extranjeros en régimen de residencia y que participen en las exposiciones del Centro.

fabLAB

Laboratorio equipado con máquinas de fabricación digital que ofrece asesoría, herramientas de producción individual o colectiva, cursos y talleres de formación.

plat0

Espacio para la experimentación e investigación en torno a prácticas performativas expandidas y nuevas formas audiovisuales.

Laboratorios audiovisuales

Plataforma de vídeo digital y audio, dotada del equipamiento necesario para grabación, edición, producción y postproducción.

ecoLAB

Ubicado en el Patio Sur, ecoLAB explora las posibilidades del encuentro entre arte, ecología y electrónica abierta.

Mediateca_Archivo

Un lugar para la investigación, la consulta y la difusión del arte actual y las industrias creativas. Una de sus secciones, el Archivo de Artistas Asturianos, documenta el trabajo de creadores nacidos a partir de los años 50.

Chill-Out

Un espacio para el encuentro, el ocio, la participación y el descanso.

QUINTO ANIVERSARIO LABORal

Entidades colaboradoras

Medios oficiales



Patrocinadores del Quinto Aniversario



JORGE LORENZO
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

