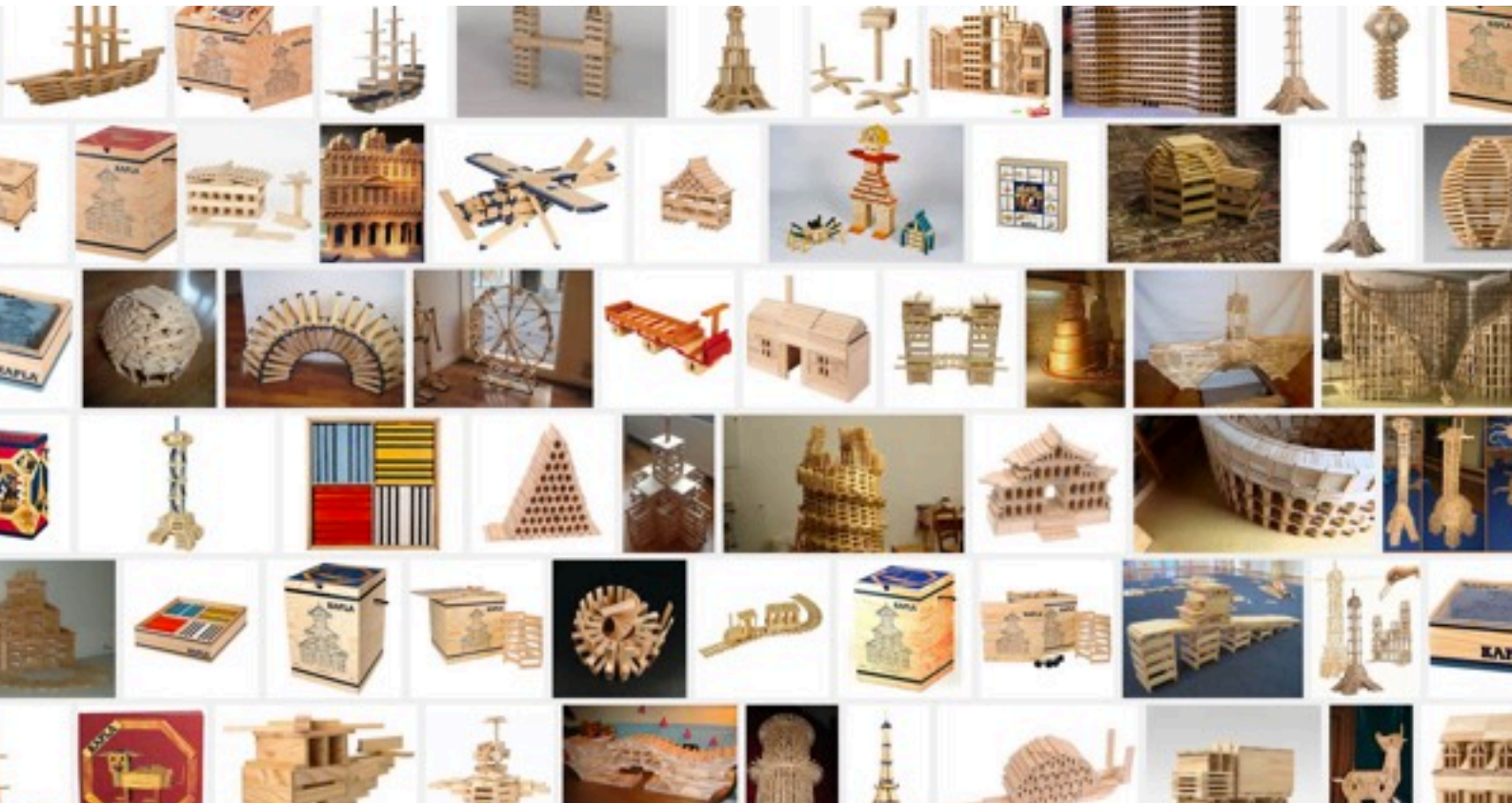


AGÈNCIES OBERTES



imatges de KAPLA, la joguina inventada el 1987 basada en un únic modul de fusta de 11.7 cm x 2.34 cm x 0.78 cm.

Agències Obertes

Paraules clau:

Hacking, joguines de construcció, hardware lliure, empoderament,

Resum:

Partint del moment en que l'artista va guanyar, a l'edat de 8 anys, el primer premi del concurs Lego de Joguines Mili, es revisa l'evolució i percepció de les joguines, la seva agència i les seves connotacions culturals, proposant una intervenció artística i participativa per tal de reflexionar sobre l'estat actual del món... de les joguines.

Context i reflexió:

Aquell estiu faria 8 anys. Era la primavera de 1988, portava tota una vida jugant a Lego, des de ben petit. Per mi el Lego era una provocació en estat pur. Peces geomètriques de diverses mides i formes capaces d'unir-se i crear noves formes geomètriques. Unes normes del joc molt lliures i clares: unir els petits cilindres emergents d'unes peces amb els forats de les altres peces. I cada nova peça permetia repensar l'estructura emergent. Era un dolç repte. Per a mi, una pila de Lego al terra es convertia automàticament en una provocació del meu imaginari, que podia fer? Què sorgiria aquell dia, aquell moment, d'aquelles peces?

Aquell any va ser un any important per mi: els tres reis d'orient van portar a casa dels avis, el meu primer ordinador: un Amstrad PC 1512 sense disc dur. Em vaig emocionar tant, que em vaig posar a plorar durant una bona estona. No volia jugar a jocs, el volia com a animal de companyia! Volia aprendre a programar. Els llenguatges de programació serveixen per parlar amb els ordinadors i interactuar amb ells. Era una nova provocació per a mi, no hi havien gaires botons ni icones en aquella època. La potencialitat de combinatòries del Lego i la potencialitat d'aprendre un llenguatge de programació (Qbasic) va derivar més tard en la meva obsessió per l'art generatiu.



Disquets del sistema operatiu de l'Amstrad PC



Publicitat dels anys 80 del Amstrad PC 1512



Peça d'art generatiu de l'artista (Qbasic - 2001)

Per acabar d'arrodonir l'any, aquella primavera, Joguines Mili, mítica botiga de joguines de Girona, obria un concurs de Lego per a nens i nenes de diferents edats. La meva mare m'ho va comentar i em vaig posar a treballar en un projecte immediatament. Els meus pares, pobres, sentien compassió per la meva falta de preocupació per l'estètica. M'era igual barrejar colors, o formes, però estava completament convençut del que volia fer: volia fer un joc amb les peces del Lego que fes jugar al jurat. Estava tant content amb el meu projecte que els meus pares van acceptar inscriure'm i immediatament convèncer-m de que el més important era participar. Un mes més tard entrava per la porta de casa amb una copa amb el primer premi de Joguines Mili. Havia guanyat a un contrincant que va fer un dinosaure de 90 cm amb centenars de peces perfectament verdes. Era el triomf del joc obert per sobre del hollywoodià Juràssic Park.



Logo de la mítica botiga de joguines de Girona



1er premi Joguines Mili Lego '88 (de 7 a 9 anys)



Una pila de Lego

I ara estic aquí, escrivint aquestes paraules, redactant una proposta per a un projecte artístic que te com a punt de partida aquell primer premi. Donant voltes al tema, buscant com podria parlar d'aquella infància, sento que moltes coses han canviat; tinc la sensació que s'ha perdut certa innocència, certa ingenuïtat, certa noblesa. Segurament es una visió subjectiva, afectada per la meua edat. Doncs realment he anat perdent innocència, genuïtat i noblesa, però em temo que en aquesta subjectivitat viscuda, també hi ressona algun fragment d'universalitat.

Era per aquella època de joguines, ordinadors i premis que Foucault feia famosa la idea de micro-tecnologies capaces de condicionar-nos de maneres pràcticament invisibles i imperceptibles. L'agència d'un objecte dissenyat, capaç de controlar-nos just quan pensem que l'estem controlant nosaltres. Tant en l'univers de les joguines com en l'univers dels ordinadors cada cop veig més el control i menys la potencialitat de la que parlava abans. Tenyit d'un discurs de "Mucho más de lo que usted esperaba" (veure imatge: Publicitat dels anys 80 del Amstrad PC 1512) les tecnologies del disseny operen des de l'atracció i l'impuls. Natasha Schüll a "Addiction by Design: Machine Gambling in Las Vegas" ens descriu com el joc i les noves tecnologies s'alineen per a dirigir el nostre subconscient cap a una creixent addicció, necessitat i disseny. Malauradament no és ni molt menys una excepció, sinó una evidència de tota la maquinària que hi ha darrera la publicitat, internet i la indústria (sigui militar, de joguines o d'emocions).

El projecte artístic que proposo vol posar de manifest aquesta depressió, aquest desengany i alhora posar en valor el potencial indeterminat de certs objectes. Hi ha coses que semblen inacabades, però resulta que condensen el potencial i la noblesa de deixar-se fer. Un joc, no és un objecte tancat ni un producte comercial; és més ric i complex. Es tracta d'una proposta viva, amb elements físics, elements normatius i agents humans, dins d'un context cultural i social. Es al final, una construcció semantico-material que propicia la interacció i procura la motivació de diverses maneres. Amb el temps he anat valorant el potencial i els efectes polítics de certes propostes que es defineixen com a indefinides, que defensen la falta de descripció i el exalten el poder de la indeterminació. És el cas del joc Kapla, que sorgeix precisament el 1987, i que és, ni més ni menys que un joc de construcció amb un sol mòdul de fusta de 11.7 cm x 2.34 cm x 0.78 cm.

Avui, que ja se qui son els tres reis d'orient, i que cada cop és més present el Pare Noel, vaig descobrint com s'imposen certes dinàmiques i certs artefactes, de forma aparentment passiva, esperant que el nostre disseny faci la feina. El disseny a ser devorats es teixeix en nom del consum.

Considero que estem en una lluita difícil de guanyar... la perseverant imposició dels objectes i subjectes predeterminats, caducs, dissenyats per fer-nos addictes. Vull creure que els primers cops que jugava a Lego, el negoci era potenciar la meua creativitat i no dirigir-la.

Breu biografia:

Pedagog, dissenyador i artista multidisciplinar especialitzat en art digital i multimèdia.

Graduat en audiovisuals i multimedia a l'ERAM (Universitat de Girona), màster en Disseny d'interfícies gràfiques per l'Universitat de Lincoln (UK) i investigador resident a Hangar dins del programa europeu PIPES, en interfícies gràfiques i impacte cultural (Barcelona 2014-2015). Doctorand en Edició Generativa Audiovisual per la UOC (Universitat Oberta de Catalunya).

Ha donat conferències i tallers a diverses institucions nacionals i internacionals sobre art i tecnologia.

Professor a la UOC on ensenya Vídeo, Disseny d'interacció, Mitjans Interactius, Realitat Virtual i Programació Creativa, Ha sigut docent desde 2002 ensenyant des de capacitació digital amb diversos programaris a creativitat amb nous mitjans (Fundació UdG, EU ERAM en el Grau d'Audiovisual i Multimèdia de la Universitat de Girona)

Beca europea Frontiers in Retreat (2013-2018), sobre art i ecologia. Ha guanyat premis i beques, i algunes de les seves obres han sigut mostrades a centres i festivals d'Espanya, França, Itàlia, Sèrbia, Finlàndia i Singapur. Entre d'altres, Arts Santa Mònica (Barcelona), Sala de Arte Joven (Madrid), KC Grad (Belgrad, Sèrbia), KUVA Art University (Helsinki, Finlàndia), Festival VAD (Girona, Espanya), Festival Ingràvid (Figueres, Espanya) i la National Academy of Fine Arts (NAFA, Singapur)