

ARTE

'Unfinish!' reúne a 200 artistas para celebrar las dos décadas de Transmediale

La característica de obra en proceso, abierta y efímera de la creación digital es el denominador común de las 11 piezas de la exposición principal ● Intenso programa de eventos en la vigésima edición del festival alemán

R. BOSCO / S. CALDANA

Transmediale, el veterano festival que se desarrolla en Berlín, desde ayer hasta el domingo, celebra su XX aniversario con un cambio de subtítulo, que culmina la evolución empezada en 2005 con la supresión de las categorías del premio, dirigida a borrar los límites entre arte electrónico, arte digital y media art. Por el mismo motivo, Transmediale ya no es un *festival internacional de media art*, sino un *festival para el arte y la cultura digital*.

Este cambio demuestra la voluntad de salir del nicho del media art, "para abarcar todas las vertientes de la relación entre cultura y tecnologías digitales", señaló Andreas Broeckmann, director del festival que, bajo el título de *Unfinish!*, reúne más de 200 artistas en un intenso programa de eventos, proyecciones, conferencias, *performances* y conciertos.

La característica de la obra en proceso, abierta y efímera de la creación digital es el denominador de las 11 piezas de la exposición principal, empezando por *Taken*, videoinstalación interactiva de David Rokeby, que se crea a medida que va captando la actividad del espacio expositivo a través de las cámaras de vigilancia. También destacan *Random Screen*, una pantalla mecánica y termodinámica de Aram Bartholl que utiliza velas en vez de electricidad, y *Roots*, una onírica proyección de Roman Kirschner inspirada en la iconografía persa tradicional.

Tras el *boom* de la pasada edición, este año no ha sido seleccionada ninguna obra española, ni para la exhibición ni para los premios. La representa-



Visitantes recorren la exposición principal de Transmediale.

ción nacional se reduce a las conferencias de Sergi Jordà y Marcos Alonso, que presentan su *reacTable*, un instrumento que pretende superar las limitaciones musicales del PC, y al espectáculo del compositor franco-español Blas Payri, que ofrecerá *Schaefferiennes-urbaines*, una serie de trabajos audiovisuales basados en la música electroacústica. Además, por segundo año consecutivo, el colectivo La Fiambrera Obrera presenta el juego en proceso *Bordergames*, sobre las problemáticas de las bandas de inmigrantes adolescentes en Madrid.

Entre los ponentes despierta mucha expectación la presencia del creador australiano Stelarc, pionero en la adaptación de sistemas robóticos al

cuerpo humano, quien ofrecerá *Keynote 1: Fractal Flesh*, una *conferencia-performance*, en la que presentará su tercera oreja, un producto de la ingeniería genética construido a partir de sus propios tejidos.

Implante de oreja con bluetooth

Convencido de que el cuerpo humano es una realidad obsoleta, Stelarc se ha implantado la oreja en un brazo y ahora quiere dotarla del sistema inalámbrico *bluetooth*, para que prácticamente funcione como un teléfono. Stelarc, que ya en los años sesenta empezó a investigar las cualidades acústicas y visuales del cuerpo, amplificando las ondas cerebrales, el flujo sanguíneo y los impulsos musculares y filmando el interior del estómago, los pulmo-

nes y el colon, da un paso más en su intento de dilatar y optimizar las posibilidades expresivas del cuerpo humano, incrementando sus capacidades físicas e intelectuales con la integración de dispositivos robóticos y tecnológicos.

Las tres obras que optan a los 8.000 euros del premio de la edición 2007, son *Proof of Life* del belga Herman Asselberghs, una obra a medio camino entre instalación y *audio performance*; *Still living*, una pieza audiovisual generativa del francés Antoine Schmitt y *Cabinet*, una compleja proyección multicapa del británico Tim Shore, que evoca la relación ambivalente de la humanidad con la historia, la memoria y la tecnología.

TRANSMEDIALE: www.transmediale.de

Packet Garden, de Julian Oliver, transforma el tráfico de Internet en un exuberante universo vegetal

R. B. / S. C.

El artista neozelandés Julian Oliver acaba de lanzar un programa para visualizar el tráfico en la Red, que convierte correos electrónicos, páginas visitadas, archivos enviados y recibidos, y todos los demás movimientos que realizamos en el ordenador en los elementos de un universo fantástico.

Packet Garden consiste en una aplicación descargable que, una vez instalada en el ordenador, genera (con el tráfico de datos) un mundo de valles y montañas, flores y plantas.

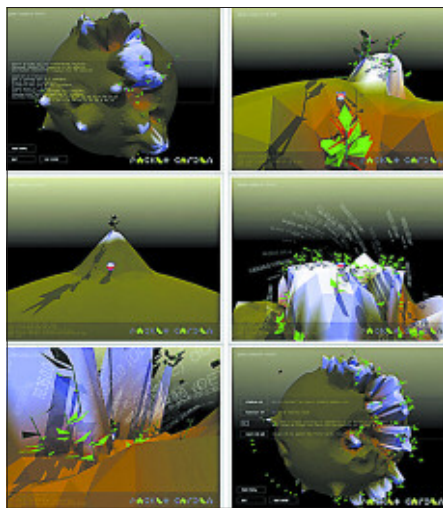
"El programa captura información sobre la forma en que cada cual usa el ordenador y la convierte en abono para crear un jardín, distinto de cualquier otro, que el usuario puede explorar", dice Oliver, quien ha llevado a cabo el proyecto por encargo del centro de arte Arnolfini de Bristol (Reino Uni-

do), donde se presenta como instalación el 9 de febrero.

Las características del mundo están relacionadas con el uso del ordenador. Cuanto más movimientos de datos, más grande, articulado y exuberante será el espacio visitable.

"Packet Garden toma nota de los servidores que visitas, de su localización y del tipo de datos al que accedes. Las descargas de archivos se convierten en valles, su ubicación depende de la URL y su dimensión de la cantidad de datos".

Oliver añade: "Las plantas están vinculadas a protocolos diversos: si visitas una *web* crece un tipo de vegetación, y si intercambias archivos en eMule, otro". En la primera versión, bajo programas libres, cada sesión genera un jardín distinto que refleja la actividad



Jardines virtuales.

del usuario, que puede comparar las versiones almacenadas como un diario de su vida en la Red.

En 1998 Julian Oliver fundó Select Parks, una plataforma para desarrolladores de jue-

gos artísticos, interesados en la arquitectura experimental, la *performance* virtual y el activismo político, que ha ido creciendo hasta convertirse en una referencia como demuestra su concurrido *blog*.

Entre sus proyectos de arte digital se cuentan *Fijuu2*, una instalación audiovisual en 3D, realizada con Steven Pickles, que permite generar música en un campo de juego estilo Playstation; *Escape from Woomera*, un juego político que denuncia el trato inhumano que reciben los refugiados en Australia y *q3aPaint* y *q3apd*, sendos sistemas de pintura automática y de creación musical, realizados a partir del motor de QuakeIII Arena.

PACKET GARDEN: <http://packetgarden.com>
J. OLIVER: <http://julianoliver.com>
SELECT PARKS: www.selectparks.net

TECNOVIDAS



Salvatore Adamo
Cantante

"Dibujo con el PC por su trazo infantil"

LAURA ROSSELL

Salvatore Adamo (Comiso, 1943) —a quien Jacques Brel definió como "Jardinero del Amor"— tiene más de 90 millones de discos vendidos y canta en 9 lenguas. En los días previos al concierto que ofreció en Barcelona, el foro de una de sus *webs* era un bullicio: los internautas apostaban sobre las canciones que cantaría, decidían en qué lugar del bar del Palau de la Música quedaban e intercambiaban elogios del nuevo trabajo del cantante, *La parte del ángel*. A la salida del concierto, una fan ya mandaba desde su portátil una crónica al foro: "Palau abarrotado, todos coreando sus canciones, Salvatore magnífico..."

Pregunta. ¿Se comunica con sus seguidores a través del foro?

Respuesta. De vez en cuando, pero normalmente es mi hermana y representante, Giovanna, quien me hace un resumen de lo que ocurre. Yo contesto a lo que puedo y ella lo manda. Grabé un vídeo, que colgamos para agradecer las felicitaciones que me llegaron para mi 60 cumpleaños. Hace pocos años que utilizo el correo electrónico, aprendí cuando mi hija se fue a estudiar a Boston.

P. ¿Viaja con su ordenador?

R. No; necesito el PC en casa porque voy pasando a Word la novela que estoy escribiendo a mano, sobre cinco historias que se cruzan. Aunque no soy fan de la tecnología, no llego al extremo de mi admirado Woody Allen, que sigue escribiendo a máquina e invita al mismo amigo cada seis meses a cenar para que le cambie la cinta...

P. ¿Para qué más emplea su ordenador?

R. Para diseñar, para dibujar. Me gusta mucho el Paint porque esas creaciones que se hacen con el ratón me hacen recuperar el trazo de niño, muy *naïf*, que no son posibles de otra manera.

T. ¿Navega por Internet?

P. Lo uso como una enciclopedia, para consultar cosas que me interesan: el autor de un libro, resultados de deportes... Y Giovanna también me enseña material que circula en la Red, que a veces es impresionante...

P. ¿Como por ejemplo?

R. Un vídeo con Brassens cantando y tocando la guitarra juntos. ¡Un momento muy feliz!

P. ¿Usa mucho el móvil?

R. Ahora mismo acabo de recibir un SMS de Chantal Lauby, gran actriz y directora de cine. Yo leo los mensajes que recibo, pero nunca contesto por SMS porque no encuentro ni las comas y voy más rápido llamando.