

CAMPUS PARTY 2002

TECNOLOGÍA/EL LADO HUMANO

La Campus une tecnología informática y arte en el taller de 'Random Art'

Area artística para todos los participantes

«Obras como '0800' y 'Human Circus' permiten montar películas y poemas al gusto del usuario» Se espera que 200 participantes aprendan los secretos de este movimiento

M. C.

Desde ayer por la tarde, inmediatamente después de celebrarse la conferencia, hasta el sábado, los integrantes de 'Random Art' Sebastián Seifert y Cristina García, pondrán a disposición de todos los participantes interesados en el arte informático, un taller artístico en el que se descubrirán todos los secretos de las obras diseñadas por esta empresa barcelonesa.

El objetivo de estas clases será mostrar al público que la producción de vanguardia como pueden ser '0800' o 'Human Circus' no requiere una especialización en carreras de diseño, sino que cualquier usuario del ordenador puede ser un 'Picasso cibernauta'.

Los integrantes de 'Random Art' tampoco quieren que esta enseñanza remita en una creencia de que estos productos tienen como único fin su mercantilización, de hecho tanto Seifert como García reconocen no creer «en el arte como algo para vender». «Nuestra empresa obtiene su financiación a través de todos los productos y diseños que se venden a empresas tecnológicas de gran importancia, pero nuestro arte no es para vender, sino para mostrar», explica el diseñador sudamericano.

Sin embargo, a pesar de que el objetivo fundamental de 'Random Art' es la libertad artística sin ningún tipo de limitaciones económicas, muchos productos que han diseñado se han ido adaptando a interfaces corporativas, ya que la originalidad de la que hacen uso y la innovación que desarrollan es algo muy atractivo para un tipo de empresas que utiliza la tecnología como moneda de cambio.

MARIO CONSUEGRA

VALENCIA. La Campus Party ha conseguido vincular su esencia informática con el arte más moderno, precisamente en la Ciudad de las Artes y las Ciencias. En la tarde de ayer se celebró una conferencia para todos los participantes, en la que se mostraba la unión de la tecnología con el diseño artístico.

Random Studios fue la empresa que acudió a la cita para explicar qué es exactamente el 'Random Art'. Se trata de una serie de proyectos de arte digital que utilizan como soporte medios de alta tecnología como pudiesen ser cd-roms, instalaciones informáticas y productos distribuidos a través de Internet y que se denominan 'Net Art'.

Sebastián Seifert, procedente de Buenos Aires, y Cristina García, que reside en Barcelona, son los artistas que han decidido acudir a la nueva edición de Campus Party, no sólo para mostrar al público todo lo que han creado, sino también para enseñarles a producir obras del mismo estilo de vanguardia a todos los participantes interesados.

«Esperamos tener la posibilidad de mostrar nuestros procedimientos a unos 200 alumnos, pero todo depende del interés que haya y de lo que permita la organización», explicaba Seifert. El diseñador sudamericano empezó a los 16 años a trabajar en el arte por ordenador y, junto a Cristina García, creó una manifiesto que sirve de guía sobre el concepto de 'Random Art', que se expuso con todo lujo de detalles en la conferencia de ayer.

El objetivo de todas estas creaciones es construir productos lo más original y originales posibles, utilizando medios no físicos, es decir, digitales. Estas 'herramientas' virtuales permiten que este tipo de arte llegue a todos los públicos, eliminando el requisito de conocer sobre el movimiento artístico para poder disfrutar de la obra. Pero el 'Random Art' no se limita a un arte para ser observado, sino que juega con la posibilidad de que todo espectador pueda participar en la obra y así darle un toque personal. De esta forma, las construcciones digitales de esta empresa intentan romper con la linealidad y contemplan la posibilidad de versionar todas las obras que se pongan a disposición. Todos estos conceptos están presentes en el manifiesto que se expuso en la conferencia a todos los participantes.

Las obras artísticas que 'Random Art' ha creado son en la actualidad tres. El primero de todos ellos se denomina '0800' y está creado en el soporte de cd-rom. Se trata de siete cortos que se pueden montar según los gustos



Sebastián Seifert, durante su conferencia de ayer. / EL MUNDO

de cada uno, pudiendo ejercer así como si de un director de cine profesional se tratase.

'Human Circus' es una obra diseñada por Internet que consta de varias fotos y hasta 30 poemas, cuyos versos se pueden variar sin que la obra carezca totalmente de sentido. Está creada con el objeti-

vo de sacar lo más poético de cada uno, para que se vayan hilando las frases, según el sentido que se desee expresar.

La tercera obra que ha diseñado esta empresa ubicada en un barrio de Barcelona es 'Metromom'. El contenido de esta creación son las diferentes estaciones

de la ciudad, mostradas de una manera diferente a la que un transeúnte normal pudiese contemplar.

La próxima obra que piensan diseñar se trata de 'Inedonos', que pretende ser una crítica al uso desmedido de las nuevas tecnologías sin ningún sentido.

El equipo que diseñó Eurobot, el mejor robot de España, también participa en la fiesta con talleres y competiciones

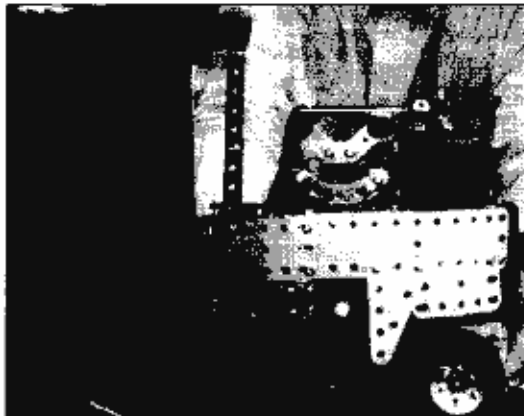
M. C.

VALENCIA.- Los integrantes del equipo que montó el robot más preciso de toda España, Eurobot, dará una conferencia en el auditorio de la Ciudad de las Artes y las Ciencias, a partir de las 12:30 de hoy. El motivo de esta charla que durará hasta una hora y media, no es otro que el de presentar al robot más prestigioso del país, así como explicar a la mayor cantidad de participantes posible, el avance conseguido con el taller de robótica que se ha montado en esta nueva edición de Campus Party.

Actualmente existen hasta 80 participantes que han deseado descubrir los entresijos tecnológicos de los robots.

Las clases tienen una duración de cinco días y, para participar en ellas, los interesados han tenido que abonar, además de lo necesario para acudir a la Campus, 180 euros (treinta mil pesetas), por cada cuatro participantes.

Cuando finalicen las clases, se formarán equipos de cuatro per-



Un ejemplo de robot como los que se podrán ver esta tarde. / EL MUNDO

sonas que competirán con el robot que hayan construido en un circuito habitado especialmente para ello.

Todos los equipos han seguido las explicaciones de alumnos

procedentes de la Universidad de Alcalá, de un profesor de Ingeniería Superior de Telecomunicaciones de la misma universidad, así como de un aficionado a la robótica que ha decidido acu-

dir para ayudar en las clases. El objetivo de las mismas era crear un robot en el cuerpo de un coche teledirigido normal y corriente. Para efectuar esta operación, todos los asistentes al taller de robótica tenían que cambiar la placa que permite al coche recibir las órdenes del mando que lo controla. Una vez extraído este hardware, se diseñaban cuatro sensores que se podían colocar en el lugar más estratégico posible, según lo que viese cada grupo de participantes.

Una vez construido este coche que, a partir de ese momento pasa a ser autocontrolable, se realizará una competición en un circuito reducido, en el que los coches circularán por las líneas diseñadas a tal efecto, de las que no saldrán gracias a los sensores instalados. La prueba consiste en situar a dos robots en los extremos del circuito y empezar a perseguirse mutuamente. El que atrape antes al oponente será el que demuestre mayor rapidez.