

EL PAIS

1999 10/11 ANDALUCÍA

DIARIO INDEPENDIENTE DE LA MAÑANA

DOMINGO 14 DE NOVIEMBRE DE 2000

El VII Salón Digital de Nueva York exhibe en Málaga las novedades en creación por ordenador

Cerca de 80 artistas de 15 países muestran sus obras en una exposición itinerante

CRISTINA FERNÁNDEZ. Málaga. El 10 de diciembre se cerrarán las puertas de la malagueña Sala Alameda, regentada por la Diputación, y con ellas el VII Salón Digital de Nueva York, tras su paso por

Valladolid y el Centro de Bellas Artes de Madrid. Esta exposición, organizada por la School of Visual Arts de la capital neoyorquina, ha pretendido mostrar, durante su itinerario, las últimas tendencias digita-

les dentro del panorama artístico internacional. Instalaciones, obras con CD Rom, impresiones digitales o animación en tres dimensiones son algunos de los lenguajes de expresión artística de esta muestra.

Diversos soportes artísticos pero eso sí, con un elemento unificador que se convierte en seña de identidad: el ordenador como la herramienta que hace posible la creación. Sobre 80 artistas internacionales, procedentes de 15 países, han podido participar en este Salón, cuya idea comenzó a gestarse hace ocho años ante "la falta de lugares expositivos que acogiesen la obra de artistas digitales", según Bruce Wands, director de Educación Informática de la School of Visual Arts de Nueva York.

"El público no estaba aún familiarizado con este tipo de arte, ni siquiera en Estados Unidos", afirma Wands, a pesar de la mundialización de los sistemas informáticos y las nuevas tecnologías. Ante esta creciente demanda de los propios autores, se creó el Salón Digital, que anualmente recorre diversos puntos de la geografía mundial para mostrar las últimas tendencias de la creación por ordenador.

Obras como *Sand: Stone*, una instalación interactiva de arena y piedra; *El cerebro de Einstein*, que sumerge al visitante en el complejo sistema intercomunicador del cerebro humano; *Cyber-Rosario*, donde un ordenador reza y *Reflection 1*, que muestra la reflexión del hombre ante la naturaleza a través de procesos fotográficos digitales, son algunas de las piezas que se pueden ver y tocar en la Sala Alameda.

David Mora, Juanma Calvín, Alberto Valera Ferreira, Sally Gutiérrez, Aritza Totorika Ortiz, Cristina Casanova, Marisa Maza y José Antonio Rubio son ocho de los nueve españoles que han pasado la selección

when approaching pedestrians? Do
u boo at concerts? Does grazing
ur coat to cover the adjacent seat?
u skip the flush in public restrooms?
ou spend most of your disposable
on beer than books? Do you rifle
o as a vegetable? Do you gossip
o a friend at the head of the check-
e undercharged? Do you troll for
o for furniture curbside? Do you
elevator? Do you savor tabloid
at once? Do you mark outdoor
neck? Do you flame the phone



Bruce Wands, de la School of Visual Arts de Nueva York, reflejado en una de las piezas. / SERGIO CAMACHO

del jurado para participar en esta muestra.

El noveno es el malagueño Francisco Carpio, cuya obra reflexiona, a modo de premonición, sobre la pérdida de espacio e identidad del hombre frente a la máquina. En *Criatura de Digitalandia* crea un bestiario de seres mitad humanos mitad máquinas, en los que la carne cede el puesto preferente al ordenador que se convierte en el cerebro pensador y dominante.

Carpio explica que el ordenador ofrece posibilidades infinitas de creación siempre y cuando exista la inquietud y el espíritu artístico. "El arte digital favorece que el espectador sea parte

integrante de la obra, por lo que se democratiza la creación", afirma Carpio. "Además, permite plasmar la idea de una manera más rápida, sin que exista un gran tiempo de espera entre el momento en el que surge la inspiración y el instante en el que ves realizada tu obra".

Taller de Internet

Paralelamente, el Instituto Andaluz de la Juventud ha organizado, en el mismo lugar de la exposición, un taller de internet para acercar la enorme red al público. En los dos últimos días, todos los usuarios que ha-

yan querido acercarse al Salón Digital han podido aprender los conceptos básicos para bucear dentro de la red o hablar con un amigo en los chats.

Las videoconferencias, el correo electrónico y los problemas domésticos son algunas de las cuestiones que se han podido resolver en este *Punto de encuentro*, uno de las actividades organizadas por el Instituto con el objetivo de ofrecer un espacio de encuentro juvenil donde analicen los intereses y necesidades de los jóvenes en diferentes ámbitos. La didáctica se ha unido al arte para hacerlo llegar de una forma más directa y sencilla.