

ARTE



Los paisajes de la era digital

M. ELENA VALLÉS. Palma.

Antes de Duchamp, la meta final del artista era proponer una visión del mundo personal, capaz de despertar la emoción. Y ya era una ambición enorme. Con la llegada de Derrida, el creador no se conforma con proyectar una perspectiva del entorno, sino que intenta crear su propio mundo disolviendo la mirada de los predecesores. Es casi un rival de Dios.

Seis artistas internacionales unen fuerzas en esta última vía de trabajo, para ofrecerle al espectador que se acerque a la Fundació Pilar i Joan Miró, 27 obras que proponen la revisión del concepto tradicional de paisaje a través del arte digital. La muestra se inauguró ayer y podrá visitarse hasta el 6 de enero del próximo año.

Adam Chapman, Mauro Ceolin, Joan Fontcuberta, Thorsten Knaub, Scott Snibbe y Carlo Zanni usan las herramientas informáticas y el lenguaje digital propio de la Sociedad de la Información con el fin de concebir una nueva visión del paisaje, a veces desde la crítica y otras desde la ironía, deconstruyéndolo.

Para la directora de la Fundació Pilar i Joan Miró, Magdalena Aguiló, "traer estas propuestas a este espacio muestra el interés que tenemos por las nuevas experiencias en el arte contemporáneo".

La variedad de formatos caracteriza el recorrido expositivo. Se pueden encontrar desde impresiones digitales, pasando por experiencias en el *net art*, el vídeo o la instalación interactiva. En este sentido, el comisario de la muestra, Pau Waelder, destacó: "En esta exposición es más importante el proceso usado por los artistas para articular la obra, que la forma o el resultado en sí".

En el trabajo de Adam Chapman, *Legible Nature*, el espectador contempla un vídeo proyectado en el techo con la estampa de un cielo

La exposición 'Metapaisatges' de la Fundació Pilar i Joan Miró muestra, hasta el próximo 6 de enero, las revisiones digitales que sobre la naturaleza han realizado seis artistas internacionales



Magdalena Aguiló, Pau Waelder y algunos de los artistas inauguraron ayer la exposición. FOTO: B. RAMON

En la muestra, el espectador se encuentra ante impresiones digitales, experiencias en el

una colección de poesía japonesa del siglo octavo que trata de la efímera belleza de la naturaleza. El poema tarda unos 200 días en generar todas las letras de todos los versos, con lo cual es imposible que el espectador pueda ver la secuencia completa. Es una ilustración de que los cambios en la naturaleza tienen un ritmo propio, ajeno a las prisas del individuo contemporáneo.

Mauro Ceolin aporta tres series a la muestra. En *SolidLandscapes*, visita los entornos virtuales de los videojuegos más conocidos y se detiene en aquellos parajes que más le han cautivado para reproducirlos después a mano con su lápiz óptico. En *DebugLandscapes* representa una serie de escenas en las que se ven errores cometidos por el hombre contra la naturaleza como por ejemplo la construcción de un primer hotel en la virgen Colonia de St. Jordi, todo para denunciar la especulación urbanística. Por último, en *Promotional Landscapes* reproduce los edificios de las grandes corporaciones tecnológicas, como Adobe o Sony, concediéndoles un papel primordial en la definición de la sociedad por medio de los productos que elaboran.

Origénesis de Joan Fontcuberta muestra la irrealidad que provocó en el artista un paisaje tan idílico como el de Canadá. Ello le llevó a experimentar con la idea de crear un paisaje artificial con simulaciones en 3D. El registro de los movimientos de Thorsten Knaub por medio de un dispositivo de GPS le permite recoger su posición en un gráfico de manera que sus desplazamientos quedan representados por una línea en la pantalla descubriendo paisajes insospechados.

Scott Snibbe explora el paisaje como territorio a poseer o delimitar. Y Carlo Zanni, el último de los artistas, con *Ebay Landscape* crea un paisaje virtual que se nos revela a través de datos