

Retina

Sónar+D apuesta por la cultura 'maker' y las últimas tecnologías

El festival estimula el desarrollo de la creatividad

Varias 'startups' exploran los límites del 'blockchain' y los algoritmos



M. VICTORIA S. NADAL
BARCELONA

Hay un lugar en Barcelona en el que esta semana cohabitan las misiones espaciales con la tecnología *do it yourself*. El congreso Sónar+D celebra su sexto aniversario entre el 13 y el 16 de junio y, a la vez que explora tecnologías punteras como *blockchain*, inteligencia artificial y realidad virtual, propone tirar de creatividad para reinventar la tecnología con productos de andar por casa. Reúne a expertos que explican cómo han enviado fragmentos musicales al espacio mientras que en el patio de atrás cientos de personas bailan a Kokokol, un grupo que crea música electrónica con instrumentos fabricados con basura. Aquí hay sitio para todo aquel que tenga la innovación en el ADN.

Esta búsqueda de sinergia está presente en casi todos los estratos del

festival. En el MarketLab, uno de los centros neurálgicos del congreso, distintos stands muestran las propuestas más innovadoras del momento que tienen el objetivo de unir tecnología y música. Allí cohabitan proyectos de distintas instituciones como el Centro Nacional de Supercomputación, el Ayuntamiento de Barcelona o Google, que presenta Magenta, un sistema de inteligencia artificial que ayuda al usuario a componer música.

Esta tecnología puntera contrasta con propuestas como las de Playtronica, en cuyo stand varios enjambres de cables conectan una noria construida con piezas de Lego con un sintetizador que permite escuchar los colores. Se trata de una plataforma que une entretenimiento, educación y arte a través de experiencias musicales. "Con nuestras propuestas intentamos demostrar cómo la conductividad hu-

mana puede usarse para crear música", explica uno de los responsables de Playtronica.

A la vez que muchos de los curiosos que pasean por el congreso (tecnólogos, creativos, pensadores y artistas visuales pero también el público que acude a los conciertos de día) se detienen a comprobar cómo es posible que una piña emita un sonido, un poco más allá, en ese mismo pabellón, distintas *startups* trabajan intentando resolver problemas relacionados con el análisis de *big data* o la incorporación del *blockchain* a la gestión de la música. Es lo que Sónar+D ha bautizado como Innovation Challenge y propone un laboratorio abierto en el que creadores y compañías con necesidades específicas de innovación se unen para "resolver retos que generarán prototipos disruptivos que solucionen sus problemas", según explica la organización.

Siguiendo esta línea de la exploración de nuevas tecnologías, el congreso hace una apuesta clara por la realidad virtual y en 360 grados y ofrece distintas charlas y experiencias inmersivas. Artistas visuales como Zach Lieberman y Paul Raphaël explican durante sus charlas las posibilidades de otras realidades. Están de acuerdo en que la industria no ha hecho más que empezar y que el público espera grandes cosas de ella.

"Es como internet en 1995", explica Lieberman. "Necesitamos mejores herramientas para que la gente siga creando y hacer que los artistas formen parte del desarrollo tecnológico". De hecho este es uno de los retos que la industria tiene que superar. "El público tiene muchas expectativas puestas en la realidad virtual que ahora mismo no se están cumpliendo. Es difícil luchar contra eso", explica Paul Raphaël.

Esta sensación es palpable entre el público que asiste al escenario Sónar 360° by Mediapro, donde se proyectan experiencias diseñadas en 360 grados en una cúpula de 19 metros de diámetro.

Los espectadores entran, se tumban y guardan silencio, esperando a que empiece el espectáculo. Las imágenes y la música envolventes saben a poco para algunos de los asistentes, que "esperaban actividades más inmersivas".

Aun así, esta apuesta es toda una declaración de intenciones por parte del festival: ofrece una programación continua en este escenario que, día tras día, sigue despertando la curiosidad de una gran multitud que aguanta estoicamente hasta 30 minutos de cola para acceder.

Artículo completo en retina.elpais.com

Música interplanetaria

Una de las exposiciones del Sónar+D muestra uno de los reclamos más curiosos para los asistentes: el proceso por el que el festival ha conseguido enviar música al espacio con el objetivo de comunicarse con quien haya más allá del sistema solar, una iniciativa bautizada como Sonar Calling GJ273b. La emisión de las canciones, en cuya composición han participado 40 artistas vinculados al festival, se realiza a través de transmisiones de radio que tardarán 12,5 años en alcanzar su destino: el planeta Luyten b, potencialmente habitable. Si alguien contestara, la señal de vuelta llegaría dentro de 25 años, en el momento exacto para celebrar el 50 aniversario de Sónar.

¿Cómo puede ayudar el 'big data' a la cooperación para el desarrollo?

retina.elpais.com



Los coches de Apple juzgarán la intención de los conductores

cincodias.elpais.com



El abandono escolar y el paro atascan el ascensor social

economia.elpais.com

