

*DONKIJOTE.ORG*, DE CRISTIAN BETTINI,  
PROYECTO GANADOR DE LA CONVOCATORIA  
*DIGITAL LAB*

La propuesta del artista italiano plantea la realización de una cartografía digital de Asturias con un burro, equipado con herramientas digitales móviles

El artista contará con una dotación de 20.000 euros para la producción y exposición de su obra en la Sala Plataforma 1 LABoral

*Stand by me*, del colectivo cultural Basurama, consigue la Mención de Honor

*Donkijote.org*, del artista italiano, afincado en Barcelona, Cristian Bettini, ha sido seleccionado como proyecto ganador de *DIGITAL\_LAB*, una convocatoria abierta lanzada por el Centro de Arte y Creación Industrial de Gijón, dirigida a creadores nacionales e internacionales, cuyo objetivo era la producción de una obra que constara de una vertiente instalativa y una vertiente virtual.

El éxito de esta iniciativa de LABoral, comisariada por la periodista especializada en arte contemporáneo y cultura digital Roberta Bosco, quedó de manifiesto en los noventa y cinco artistas o colectivos, procedentes de diecinueve países, que presentaron sus proyectos para ser producidos por el Centro.

El jurado de la convocatoria concedió también una Mención de Honor a *Stand by me*, del colectivo cultural Basurama (<http://www.basurama.org>).

*Donkijote.org* se exhibirá en LABoral entre el 24 de septiembre de 2009 y el 11 de enero de 2010 y es una combinación analógico/digital que, a través del recorrido de un burro por distintas localidades, recoge datos utilizando técnicas innovadoras. Experimentado previamente en Italia y Holanda, el proyecto tiene la finalidad de capturar una imagen real de las diferentes identidades europeas, marcando similitudes y diferencias en el intento de averiguar los conocimientos de unos sobre otros.

La obra incluye una plataforma web viva, integrada por un burro equipado con una serie de herramientas digitales móviles y por dos cuidadores, el propio artista Cristian Bettini y un colaborador asturiano, que viajarán a través de Asturias. Su objetivo es la realización de un mapa digital contemporáneo de la región, tras la captura de información e imágenes, contribuyendo así a captar su patrimonio audiovisual de una forma muy singular.

El proyecto está siendo desarrollado por Cristian Bettini desde 2006 y ha sido seleccionado en dos cursos de *European Media Project: A seminar for narrative interactive storytelling*, en Stuttgart, y *Master Class for Independent Producers*, organizados por Sagasnet.de.

Bettini comenzó a caminar en 2005 a través de Francia y España, recopilando sensaciones y experiencias en un boletín *online*. Posteriormente, en 2007, realizó un viaje de tres meses con un burro por Italia (<http://www.lasino.org>). En septiembre 2008, repitió el viaje acompañado por un burro en Holanda (<http://www.donkeypedia.nl> – con la colaboración de 4XM.nl ).

*Donkijote.org* es el nombre elegido por el artista para el desarrollo de su proyecto en Asturias.

#### UN NAVEGADOR VIVO

El burro actuará como un navegador vivo que producirá información, etiquetará conocimientos geográficos, realizará mapas de rutas, recolectará cosas, planteará preguntas buscando respuestas y compartirá estos contenidos *online* en tiempo real. Estará equipado con aparatos digitales de grabación y captura de información como GPS, módem, ordenador y cámaras de fotos y vídeo, todos ellos alimentados con energía solar. En su recorrido intentará crear una memoria común, produciendo y recogiendo informaciones, re-planeando el territorio, geo-etiquetando conocimientos y lugares, y compartiendo estos contenidos, tanto físicamente como digitalmente.

Las personas que se crucen con el artista y el animal durante el recorrido se convertirán en co-autores del proyecto mismo, que se propone “caminar y abrir un diálogo en Asturias propiciando el enriquecimiento de la herencia audiovisual y antropológica de la región”, según afirma el artista.

La versión física de este mapa, realizado fundamentalmente con software libre, se mostrará en gran formato la Sala Plataforma 1 de LABORAL y se irá actualizando a medida que discurren los itinerarios del artista y del animal por las diferentes rutas.

En su vertiente virtual, el proyecto estará alojado en una página web. Además, los visitantes que acudan a LABORAL podrán interactuar con la obra *Donkijote.org* a través de videochat, teléfonos móviles, y redes sociales como Twitter, convertirse en guías y mentores del proyecto y encargar tareas al animal y al artista.

Cristian Bettini asegura que con su obra aspira a proporcionar una plataforma viva para producir una documentación abierta e interactiva que facilite además a los usuarios, verdaderos coprotagonistas, una experiencia *online* en la que se conecta el mundo real y la web, a través de grabaciones de la realidad, al tiempo que muestra y preserva la cultura de Asturias. Bettini ha contado para la realización de este proyecto con la colaboración del fotógrafo gijonés Martín Ruano Prieto y de la artista italiana, experta en cine, televisión y nuevo medios Simona Marchesi.

## BIOGRAFÍA

Desde hace años, los intereses de Cristian Bettini se están desarrollando en diferentes direcciones, que incluyen el arte y la cultura, los nuevos medios y el medio ambiente, la cadena alimentaria, y el acercamiento consciente a la naturaleza. Todo ello se reúne en su actividad gracias al enriquecimiento que las experiencias de activismo, viajes y sus estudios de Filosofía le han proporcionado.

2009. Presentación en OVNI 2009 Rizomas (CCCB). Barcelona.

2009. Finalista como Cross Media Project for Educational / MIPTV. Cannes, Francia.

2008. Presentación de proyecto *Donkeypedia* en el festival Picnic 2008. Amsterdam, Países Bajos.

2008. Participación al CineKid 2008 con el proyecto Donkeypedia - Amsterdam – Países Bajos.

2008. Participación en las conferencias internacionales del *walk 21*, 9<sup>th</sup> International Conference for Walking. Barcelona.

2007. Participación en la cumbre *Non Aligned Initiatives in Education Culture* (<http://summit.kein.org/>). Berlín, Alemania.

2007. *Dyne:bolic*, taller sobre sistemas operativos open source, en Tesla (<http://coredump.buug.de/pipermail/rohrpost/2007-May/010660.html>), Berlin, Alemania.

2006. *Red button = red herring?* evento de Zero-One (<http://www.01zero-one.co.uk/about.htm>). Londres, Reino Unido.

2006. Masterclass para productores independientes organizado por Sagasnet (<http://www.sagasnet.de/>). Munich, Alemania.

2006. Seminario de Narración Interactiva de *Storytelling*, organizado por Sagasnet (<http://www.sagasnet.de/>). Stuttgart, Alemania

## MENCIÓN DE HONOR A BASURAMA

Por otra parte, el Jurado ha otorgado una mención de honor al proyecto *Stand by me* de Basurama, que, a través de un enorme mural de aparatos domésticos electrónicos, plantea una reflexión acerca del consumo eléctrico y el coste que tiene para los hogares.

Basurama es un colectivo dedicado a la investigación y a la gestión cultural, que ha centrado su área de estudio y actuación en los procesos productivos, la generación de desechos que éstos implican y las posibilidades creativas que suscita esta coyuntura contemporánea.

Nacido en la Escuela de Arquitectura de Madrid, ha ido evolucionando y adoptando nuevas formas desde sus orígenes. Pretende estudiar fenómenos inherentes a la producción masiva de basura real y virtual en la sociedad de consumo aportando nuevas visiones que actúen como generadores de pensamiento y actitud. Detecta resquicios dentro de estos procesos de generación y consumo que no sólo plantean interrogantes sobre nuestra forma de explotar los recursos, sino también sobre nuestra forma de pensar, trabajar y percibir la realidad.

El Jurado que realizó la selección de *Donkijote.org* estaba integrado, además de por Roberta Bosco, por el equipo de LABoral, encabezado por su Directora, Rosina-Gómez-Baeza, por la responsable del Área de Exposiciones, Ana Botella Díez del Corral, y por la responsable de Programas Educativos, Mónica Bello. El trabajo elegido contará con una dotación de 20.000 euros para su producción.

*DIGITAL\_LAB* se enmarca dentro del programa de la Oficina de Proyectos de LABoral, un espacio permanente a disposición del sector cultural que ha nacido con la voluntad de posibilitar la producción de proyectos artísticos y su introducción en los circuitos profesionales.

Gran parte de las obras presentadas a esta convocatoria tenían como hilo conductor la preocupación por la naturaleza y su degradación, la biodiversidad y la relación máquina-hombre. Otras, proponían espacios inmersivos para la experimentación física y sensorial o utilizaban plataformas virtuales como Second Life o My Space y todas se estructuraban, según exigían las bases, en una componente instalativa y otra virtual.

España ha sido el país con mayor número de artistas (34), que optaban a la producción de su obra por parte de LABoral, seguida de Estados Unidos (14), Reino Unido (10), Argentina (8), Alemania (5) e Italia y Francia (4 de cada país). El interés por esta convocatoria internacional se puso de relieve en la participación de creadores de otros países como Brasil (3), México y Corea (2), Serbia, Finlandia, Filipinas, Austria, Hong Kong, Venezuela, Costa Rica, Perú y Colombia (1).



Imagen de uno de los recorridos de Cristian Bettini con su burro tecnológico.