

MÚSICA

Un réquiem alemán

Viernes 7 de noviembre. Palau de la Música de Valencia.

Rebecca Evans, soprano; Markus Eiche, barítono. Coro filarmónico checo de Brno. Orquesta de Valencia. Yaron Traub, director musical

Digno, que no es poca cosa**JOAQUÍN GUZMÁN**

VALENCIA. El Réquiem Alemán de Brahms se encuentra, sin duda, entre las cuatro o cinco grandes obras maestras corales, y su interpretación requiere una buena orquesta un magnífico coro y de un gran director. En pocas obras de esta índole se pone más en evidencia las limitaciones de cualquiera de estas tres patas. Justamente eso se sufrió diez años en una fallida interpretación de nuestra orquesta y el llamado por entonces Cor de Valencia con Helmuth Rilling en el podio.

Con Traub las cosas han cambiado. Esta orquesta es otra. El Coro Filarmónico Checo de Brno muestra sus virtudes en el susurro y la media voz, y las carencias cuando el pasaje exige fuerza y dramatismo. Ahí se puede apreciar cierta-aunque nunca hiriente-tenencia al grito de las sopranos, ligereza y escasez falta de potencia de los tenores a pesar de los elocuentes gestos de Traub. Así, la formación coral Checa es suficiente para cumplir con dignidad, que no es poco en la obra maestra del Hamburgués, pero, me temo que en grandes empresas -véanse Missa Solemnis de Beethoven o Réquiem de Beriloz recibirá el calido aplauso pero sin llegar al entusiasmo.

Tampoco enamoraron los solistas. Demasiado dramático quizás Markus Eiche y poca calidez en la intervención de Rebecca Evans con algún que otro conato de estrangulamiento. La dirección de Traub, quizás consciente de las limitaciones, intentó evitar excesos dramáticos y tensiones más allá de lo prudente.

Consecuencia de ello es que los dos números de apertura y cierre, más el cuarto, por su recogimiento, fueran de lo más destacado de la velada, y lo más cuestionable los magistrales pasajes fugados del tercero y sexto número a los que hay que añadir el archiconocido «Pues toda la carne es como la hierba» en el que por otro lado, los timbales debieron sonar como un gran latido- véase la extraordinaria grabación de Barajan-Filarmónica de Berlín- y no quedar diluidos dentro de la masa orquestal.



Una joven interactúa en un video juego en tres dimensiones

ABC

Viajes al pasado y a la imaginación a partir de los ambientes virtuales

Una empresa ilicitana crea sistemas inteligentes en tres dimensiones que permiten al espectador interactuar con los contenidos de la pantalla

POR **ARANTXA RICA**

ALICANTE. Viajar a través del tiempo e interactuar con animales prehistóricos ya extinguidos; ser el protagonista de un video juego en un escenario fantástico; disfrutar de increíbles sensaciones en una montaña rusa de diseño imposible son sólo algunos de los ambientes virtuales, aunque de apariencia totalmente real, diseñados por la empresa ilicitana Atlantis Virtual Reality. Según explica, la directora de expansión, Noelia López «no hay límites y las posibilidades, tanto a nivel educativo como de ocio son infinitas».

Nuevo concepto de museo

De momento, ya ha revolucionado el concepto tradicional de los museos. Así, entre las aplicaciones diseñadas por esta compañía destaca la creación de un ecosistema virtual inteligente en tres dimensiones en el Museo Paleontológico de Elche, que además es el pri-

mero de España en acoger esta tecnología. Se trata de la representación de un mar del periodo cámbrico (hace 500 millones de años) y la fauna que lo habitaba. «A través de indicaciones sobre las costumbres y manera de moverse de esos animales que nos ofrecen los paleontólogos, diseñamos parámetros de actuación de las imágenes para que interactúen de forma inteligente ante estímulos. Así, por ejemplo, cuando un espectador se mueve, el espécimen lo detecta y parece que se acerca al visitante», explica López.

Sensación de realidad

«La sensación de realidad es tal, que ha habido casos de gente que sale corriendo», añade. Además, se configura como una herramienta excepcional de trabajo para los propios paleontólogos e historiadores.

«Hay muchos ambientes que por sus características son imposibles de ver de forma real, como el fondo marino abisal o como viven las balle-

nas, ya que por su tamaño ningún acuario puede acoger a este tipo de fauna en su entorno natural». También el Museo Arqueológico de Murcia les ha encargado la recreación de los periodos cuaternario, jurásico, cámbrico y mesozoico. Entre los paleoambientes creados se puede observar como el gran tiburón «carcharodon megalodon», que medía unos 20 metros y antecesor del gran tiburón blanco, pelea con otros grandes tiburones, o ya en tierra, al hombre neandertal cazando.

Encargos sorprendentes

Las enormes posibilidades de esta técnica ha hecho que a la empresa les hagan encargos sorprendentes como la recreación de las —no se sabe si míticas— batallas entre calamares gigantes y cachalotes o la creación de un ambiente envolvente de ríos subterráneos. También algún Ayuntamiento les ha pedido que les recree un ambiente navideño con nieve y tiovivos. «Hasta hora esta tecnología sólo la utilizaban grandes empresas, pero es accesible y no es tan cara como se puede creer».

Además, entre las muchas ventajas que ofrece, hay que destacar que no ocupa espacio. «Es el futuro», afirma Noelia López.

Variadas utilidades**Infinitas posibilidades para el tiempo de ocio**

El ocio es otra de las grandes utilidades de este sistema de proyección interactiva. «Sobre todo es una importante herramienta para los parques temáticos, ya que pueden tematizarlo todo y disponer de nuevas atracciones». «No se pretende sustituirlas, sino simplemente convertirse en un valor añadido a las existentes».

También supone una revolución para interactuar en los video juegos. Una de sus creaciones consiste en un chaleco que guarda las herramientas que se usan en el juego y, que hace las veces de mando, «Por ejemplo, el jugador puede coger una pistola que lleve en el chaleco y actuar con ella como si estuviera dentro».

«La sensación de realidad que ofrece es tal, que ha habido casos de gente que ha salido corriendo»