

Las relaciones entre vida orgánica y artificial protagonizan Arco

Las galerías berlinesas dominan Expanded Box, la sección dedicada a las expresiones artísticas de las nuevas tecnologías ● Un grupo recrea las 'performances' de los años sesenta con avatares

R. BOSCO / S. CALDANA

Javier, Pablo y Catalina son tres de los 10 agentes que Vicky Isley y Paul Smith, más conocidos como Boredomresearch, han entrenado para Arco, la feria española de arte contemporáneo, que se inaugura hoy en Madrid. Ellos los llaman agentes, pero a los ojos del público tan sólo son caracoles, pero equipados con un *chip* que les permite transportar un *e-mail*.

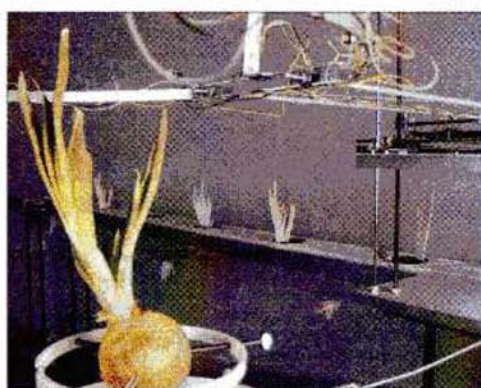
La paradoja de utilizar vida animal para transmitir correos electrónicos salta a la vista. "Un *e-mail* de Londres a Nueva York viaja a 436 millones de millas por hora, sólo el 35% menos que la velocidad de la luz. Un caracol cuya velocidad media es de 0,0023 millas tardaría 171 años 40 semanas y 2 días. Sería absurdo, así que lo único que pedimos a nuestros agentes es cargar el correo unos 50 centímetros en su entorno protegido. Si no se despiertan requerirían ocho minutos, pero la vida de un caracol es mucho más intensa de lo que nos imaginamos, así que de media tardan unos 10 días", explican los artistas.

Los datos estadísticos de todos sus babosos agentes están disponibles en la *web* del proyecto, que propone una reflexión humorística sobre las expectativas que ponemos en la comunicación.

Además de la instalación *Real Snail Mail*, Boredomresearch presenta unas piezas au-

diovisuales, que reproducen los ciclos vitales de pequeñas criaturas, utilizando las características del *software*, es decir, la evolución permanente de la obra de arte, de una manera poética. Estas obras, que se basan en el análisis de los sistemas naturales para ofrecer una

alternativa a nuestras vidas, dominadas por la tecnología, se exhiben en la galería Berlín, una de las ocho que Domenico Quaranta ha seleccionado para el Expanded Box, la sección dedicada a las expresiones artísticas vinculadas a las nuevas tecnologías.



Modeling Device, de David Bowen.

Una cebolla, premio Vida de Telefónica

Fundación Telefónica expone a los ganadores de Vida. El primer premio (18.000 euros), es para *Silent Barrage*, que integra en su proceso la actividad de un tejido neuronal vivo, una especie de cerebro formado por neuronas de embriones de rata, conectado vía telemática a un cuerpo, compuesto por 36 postes robóticos. El se-

gundo premio (14.000 euros) ha sido para *Connect* de Andreas Muxel, una escultura cinética que da forma artística al fenómeno del comportamiento espontáneo, y el tercero para *Growth Modeling Device* de David Bowen, un dispositivo que genera copias de plantas de cebolla, a partir de imágenes escaneadas en 3D.

Llegan de Berlín, nuevo punto neurálgico del *media art*, también DNA Gallery con las esculturas luminosas de Mariana Vassileva, y *Art Claims Impulse* con Julius Von Bismarck & Benjamin Maus, que estrenan *Perpetual Storytelling Apparatus*, una máquina que convierte en dibujos las palabras que se van trazando sobre papel continuo, como un cadáver exquisito del siglo XXI.

La relación entre vida orgánica y artificial, así como la necesidad de dotar de cierta corporeidad los trabajos basados en Internet, parece ser una preocupación recurrente. Lo demuestran también los *skates* con teclados conectados a Twitter de Jodi (galería Gentili Apri, de Berlín); las *performances* sintéticas en *Second Life* de los 010010110101101.ORG (Fabio Paris Art Gallery, de Brescia), que reproponen los hitos de las *performances* de los años 60-70, protagonizadas por avatares, y los retratos dinámicos de Rafael Lozano-Hemmer, que se presentan en una instalación inmersiva de 12 pantallas al plasma.

Lozano-Hemmer, que exhibe sus obras en cuatro galerías, celebra los 10 años de su pieza más icónica, *Alzado Vectorial*, actualmente instalado en los Juegos Olímpicos de Vancouver.

ARCO:
www.roma.es/foros/arco/default.html
SNAIL MAIL: www.realsnailmail.net
ALZADO VANCOUVER:
www.vectorialvancouver.net
VIDA: www.telefonica.es/vida

esta última favorecida por la rebaja del precio realizada en septiembre.

Hasta después de marzo no se esperan grandes lanzamientos de juegos ni de consolas; mientras, la industria está a la expectativa del impacto del Proyecto Natal de Microsoft.

NDP: www.ndp.com

La mujer se apunta al juego electrónico gracias a las redes sociales

CIBERP@IS

Lo que no consiguió el PC ni las consolas lo están consiguiendo las redes sociales: la mujer se apunta al juego electrónico. Así lo destaca una encuesta de Q Interactive realizada entre mujeres norteamericanas.

Las mujeres encuestadas, todas ellas familiarizadas con el juego electrónico, señalaron que en un 36% de los casos juegan en redes sociales como Facebook y MySpace, y un 54% lo hace diariamente, entre una hora y cinco a la semana. Además una gran mayoría considera esta actividad y su dedicación diaria "socialmente aceptable". Esta visión contrasta con la imagen de los jugadores de videoconsolas, que a menudo tiene una connotación más negativa.

Los juegos más populares son *Mafia wars* y *Farmville*, de la empresa Zynga, que son gratuitos en su totalidad. Sólo hay que realizar micropagos cuando se quiere adquirir objetos para los personajes. El 77% de las encuestadas dejarían de jugar en la Red si tuvieran que pagar por ello.

Hasta la llegada de la Wii y la DSI, ambas de Nintendo, la mujer estaba apartada del videojuego, pero los títulos en Internet han acabado por atraerla.

Q INTERACTIVE: www.qinteractive.com/