

LA REDOUTE .ma

jusqu'à **-40%**
SUR TOUT LE SITE

Gracias por elegirnos
Gracias a vosotros 4000
personas trabajan en nuestras
fábricas españolas.
balay.es

ads by EL PAÍS

[EL PAÍS](#)

- [Portada](#)
- [Internacional](#)
- [Política](#)
- [Economía](#)
- [Cultura](#)
- [Sociedad](#)
- [Deportes](#)

[Blogs de Tecnología](#) [Ir a tecnología](#)

[Un globo aerostático en el Despacho Oval](#)

Por: **Roberta Bosco** y **Stefano Caldana** | 03 de enero de 2013



¿Cómo es posible entrar en la Casa Blanca en globo aerostático? De la misma forma en que es posible introducir un enorme *flyer* virtual en el Vaticano. Con la **realidad aumentada**. El responsable de ambas intervenciones, concebidas como **acciones artísticas reivindicativas**, es el artista holandés [Sander Veenhof](#).

[White House & Pentagon AR infiltration](#), la ocupación virtual de la **Casa Blanca** y el **Pentágono**, llevada a cabo por **Veenhof** con la colaboración de [Mark Skwarek](#), consistió en introducir un globo aerostático, ubicándolo según unas coordenadas GPS, para que **transmitiera mensajes** al presidente **Barack Obama** y a sus colaboradores a través de la red social **Twitter**.

La realidad aumentada es una tecnología que **permite ver en el espacio físico objetos virtuales**, previa descarga de una aplicación para teléfonos de última generación denominada [Layar](#), que funciona con iPhone y Android. En el caso de la acción de **Veenhof**, una vez descargada y lanzada la aplicación, **para ver el globo aerostático** primero hay que estar en la cercanías de la **Casa Blanca** o del **Pentágono** y segundo hay que buscar en la sección *geo-layers* la capa *infiltr.AR*. Los mensajes que **aparecen entonces en la superficie del globo amarillo** proceden de **Twitter** y se **actualizan en tiempo real** a medida que los tuiteros los difunden con el *hashtag* [#ovalofficechat](#).

Pensada como una **línea directa** para comunicar con el **presidente de los Estados Unidos** y los altos mando del



Pentágono, la aplicación carga junto con los mensajes también una imagen del despacho oval. Después de su estreno, a petición de los internautas *White House & Pentagon AR infiltration* **ha sido abierta para que funcione desde todo el mundo**, ya que si se mantenía activa sólo en las coordenadas geográficas de **Washington**, muy pocos hubieran podido experimentarla. Hasta la fecha no está del todo comprobado si el presidente **Obama** ha accedido al proyecto, aunque **Veenhof** asegura que inmediatamente después de su lanzamiento ya tenía varias conexiones procedentes de un área muy cercana a la **Casa Blanca**.

Las obras de **Veenhof** intervienen en los espacios reales a través de la **incorporación de objetos virtuales**, que analizan las posibles **consecuencias sociales y culturales** de la tecnología basada en la realidad aumentada. “Hay mucho más que decir sobre este **fascinante mundo paralelo**”, asegura **Veenhof**, que está desarrollando desde hace unos años un conjunto de trabajos que exploran este peculiar campo de la expresión artística. “La realidad aumentada **está en una fase muy preliminar**, pero estoy seguro que se convertirá en un espacio muy importante. Estamos viendo como cada día va abriéndose paso en el campo artístico, el activismo y también los ámbitos publicitarios y comerciales. Mi mayor preocupación es precisamente que se **convierta en una herramienta demasiado comercial**, así que estoy pensando cómo prevenir un futuro en el cual sólo las empresas decidirán lo que hay en nuestro entorno virtual. Aún estamos a tiempo y creo que la gente de todo el mundo tiene **el derecho de reclamar su propio espacio virtual** y elegir lo que quiere ver en ello”.



La última acción llevada a cabo por **Veenhof** el pasado mes de septiembre en el **Vaticano** fue más reivindicativa, que de corte claramente artístico como las intervenciones que realizó en el **MoMA** de **Nueva York**, la **Bienal de Venecia 2011** y más recientemente con [el primer flashmob global](#) basado en la realidad aumentada, que tuvo lugar el pasado 7 de octubre en todo el mundo simultáneamente.

En **la acción para el Vaticano**, coordinada por la organización que lucha por los derechos del aborto [Women on Waves](#) fundada por **Rebecca Gomperts**, **Veenhof** consiguió introducir un combativo *flyer* virtual, visible únicamente con un *smartphone* en determinados lugares de la tierra **donde los derechos por el aborto están en entredicho**, empezando naturalmente por el **Vaticano**.



En esta ocasión para ver el *flyer* es necesario descargar la aplicación para smartphones *Junaio*, buscar por *abortion* y seleccionar *Women on Waves*. El *flyer* es visible desde todos los lugares del mundo que han sido reunidos en [la página de la iniciativa](#). En España estos lugares están asociados a la **Catedral de Barcelona**, la **Catedral** y la **Iglesia de Santo Domingo de Granada**, la **Puerta de Alcalá**, el **Ministerio de Justicia** y el **Congreso de los Diputados en Madrid**.

En realidad la intervención en el **Vaticano** ha sido promovida **Women on Waves** y **Veenhof** ha proporcionado algo así como un apoyo técnico. “Es interesante ver **cómo incide esta clase de acciones en la opinión pública**. Si la gente reacciona significa que la realidad virtual se está convirtiendo en algo relevante y esto demuestra que **en el futuro vamos a necesitar reglas**. ¿Podemos virtualmente entrar en la propiedad de alguien así como irrumpí en el Pentágono y el MoMA? ¿Será difícil eliminar de la red estos contenidos y mensajes inmateriales? **¿Necesitamos unas leyes globales o cada país tendrá que**

desarrollar sus propias normas?”, se pregunta **Veenhof**, añadiendo que de toda forma **el espacio virtual es global**, por lo que establecer una normativa va a ser muy difícil.

TEMAS RELACIONADOS:

- [El primer flashmob global con la realidad aumentada](#) (6 Oct 2012)

Compartir

- [Eskup](#)
- [Facebook](#)
- [Tuenti](#)
- [Menéame](#)
- [Bitacoras](#)
- [iGoogle](#)
- [My Yahoo](#)
- [My Live](#)

Like

35 people like this. Be the first of your friends.

Twittear

3

- [Comentarios \(5\)](#) |
- [Enlace permanente](#)

Tags:

- [Activismo](#)
- [Aplicaciones](#)
- [Arte electrónico](#)
- [Arte participativo](#)
- [Eventos](#)
- [Móvil](#)
- [Realidad aumentada](#)
- [Redes sociales](#)

[Juguetes sensoriales para la comunicación emocional](#)

Por: **Roberta Bosco y Stefano Caldana** | 31 de diciembre de 2012



Aprovechamos esta **temporada de regalos** para ofrecer a nuestros lectores *Mapocci*, un **juguete interactivo** inspirado en el **funcionamiento empático del cerebro**, diseñado para promover **la comunicación y la educación emocional de los niños**, especialmente aquellos que tienen problemas comunicativos. Juguete, medio de comunicación o animalito doméstico, según se vea, *Mapocci* se presenta como **una interfaz lúdica**, diseñada para que niños y niñas puedan interactuar por medio del tacto, el movimiento y la actividad física, experimentando así **la comunicación emocional** a partir de una experiencia física y sonora.

El proyecto, presentado por las artistas multimedia [Laura Malinverni](#) de Novara (Italia) y [Lilia Villafuerte](#) de Lima (Perú), salió **ganador de la convocatoria Next Things 2012**, promovida conjuntamente por [LABoral Centro de Arte y Creación Industrial](#) de Gijón y [Telefónica Investigación y Desarrollo](#), con el objetivo de seleccionar un proyecto “que vinculara arte y tecnología, dando rienda suelta al enorme potencial que entraña la mezcla de la creatividad y la visión de los artistas con las poderosas **tecnologías de hardware abierto**”, según los organizadores.



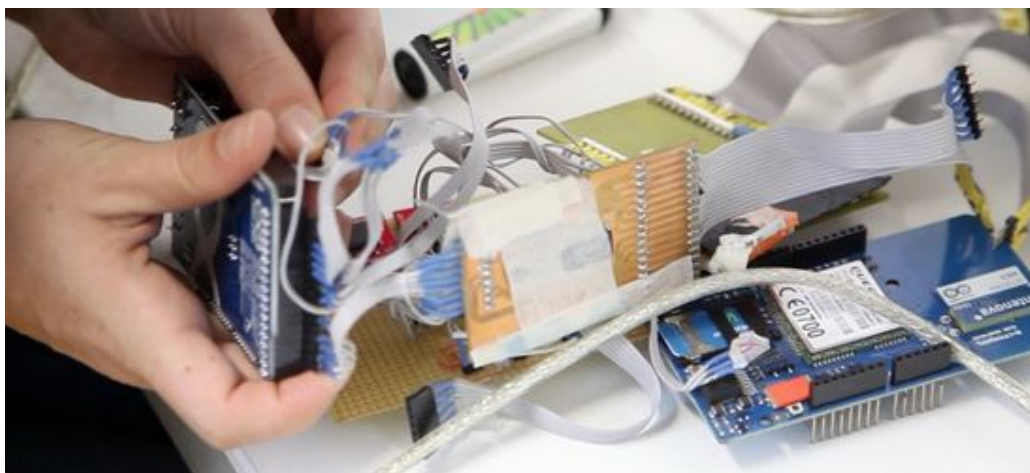
Mapocci, que ya es un **prototipo**, se presentó públicamente en **LABoral** el pasado 4 de diciembre. Gracias a **un sistema de sensores y un software de inteligencia emocional**, esta especie de **robot social** que permite la **conexión a distancia** entre niños y también adultos, **puede reconocer el cuidado que recibe** y reaccionar en consecuencia. Estas características permiten que el muñeco funcione como un **objeto relacional**, encargado de recoger y visibilizar los estados emocionales, que se expresan en la interacción física. Esta capacidad se amplía gracias a la posibilidad de los *Mapocci* de comunicarse entre sí, a través de las **tecnologías móviles 3G** que permiten que dos muñecos se conecten, facilitando el intercambio a distancia de mensajes emocionales. “Este peluche apachurrable cuenta con **sensores capaces de detectar los tipos de gestos** que una persona cumple y a partir de estos gestos producir una **respuesta emocional relacionada con su estado de ánimo** y los cuidados que está recibiendo” explican **Malinverni y Villafuerte**, que tuvieron la idea a raíz de su experiencia **trabajando con tecnologías tangibles y los niños autistas**.

Las artistas, que quieren seguir desarrollando el prototipo, **aspiran a que la gente pueda comprarlo** o, aún mejor, llegar a descargar sus funcionalidades para ensamblar su propio *Mapocci*.

El **sistema de comunicación**, permite que las interacciones físicas con un ejemplar **se reflejen en el comportamiento del otro** y viceversa. “Este modelo genera un contexto en el que **cada muñeco funciona como metáfora del otro**, subrayando los **vínculos de interconexión no tangibles que existen entre todos los seres humanos** y el rol activo de cada uno en determinar las sensaciones y las emociones del otro. A través de la manipulación del dispositivo y la comunicación de estados emocionales, los niños disponen de las condiciones necesarias para **experimentar las relaciones que vinculan a los seres humanos**”, indican las artistas.

Estableciendo **redes empáticas entre niños de diferentes lugares del planeta**, *Mapocci* pretende proporcionar **nuevos modelos de vínculos sociales**, cuyas características podrían encontrar aplicación en contextos de educación especial o **trastornos de la comunicación**, problemas en la percepción visual o modificación de conducta.

“Sus funcionalidades están pensadas para proporcionar nuevas formas de comunicación a distancia, capaces de generar **redes de empatía entre niños de distintos lugares**, facilitando el intercambio y ofreciendo una herramienta para **compartir y entender las emociones de otras personas**”, explican. La italiana **Laura Malinverni** es una artista e investigadora, cuyo principal interés reside en el uso de una perspectiva interdisciplinaria para el desarrollo de **nuevas tecnologías y modelos de aprendizaje inéditos**, que ha colaborado con diferentes proyectos de formación y educación para niños y adultos. La peruana **Lilia Villafuerte** ha desarrollado un trabajo de investigación, relacionado con la utilización de **tecnologías tangibles en niños con autismo**, que ha sido seleccionado como “caso de estudio” por la Conference on Human Factors in Computing Systems (**CHI 2012**).



El resultado final de su trabajo para *Next Things 2012*, que ha sido producido gracias a una residencia artística que **Malinverni** y **Villafuerte** han realizado en **LABoral** y en la división de investigación tecnológica y desarrollo de **Telefónica** en **Barcelona**, ha permitido producir dos dispositivos, que toman forma de dos **pequeños mapaches** conectados entre sí. Gracias a un sistema de sensores y a un software de inteligencia emocional, los muñecos **reconocen y reaccionan al cuidado**. Además, la conexión a Internet permite a los *Mapocci* conectarse entre sí y

a los niños, **intercambiar mensajes y construir historias.**

Telefónica Investigación y Desarrollo y LABoral realizarán una nueva convocatoria para el año 2013. *Next Things 2012* buscaba **ideas innovadoras** y rompedoras sobre el **Internet de las Cosas** en el ámbito de la interacción de arte y tecnología y estaba abierto a todos los creadores y las **propuestas que se podían convertir en prototipos** y construir a partir de plataformas de open hardware como **Arduino**.

Compartir

- [Eskup](#)
- [Facebook](#)
- [Tuenti](#)
- [Menéame](#)
- [Bitacoras](#)
- [iGoogle](#)
- [My Yahoo](#)
- [My Live](#)

Like 398 people like this. Be the first of your friends.

Twitter 192

9

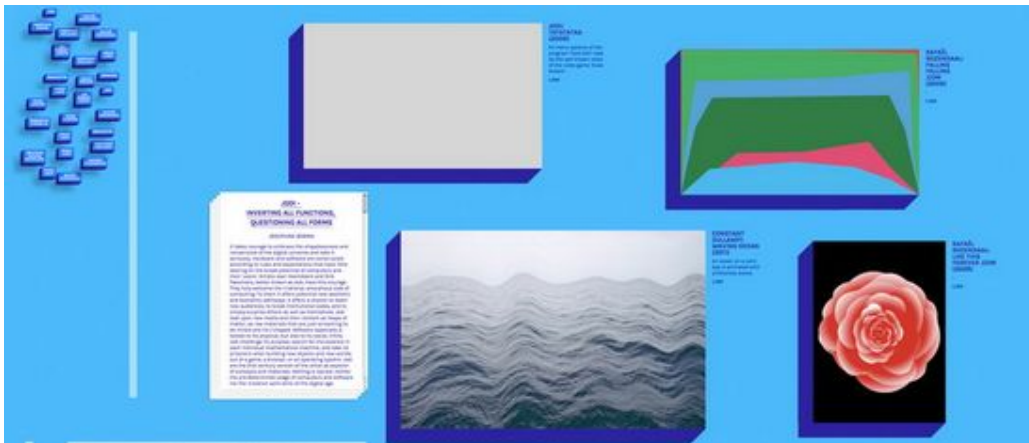
- [Comentarios \(5\)](#) |
- [Enlace permanente](#)

Tags:

- [Arte electrónico](#)
- [Arte híbrido](#)
- [Arte interactivo](#)
- [Diseño](#)
- [Espacios: Centros de arte](#)
- [Gadgets](#)
- [Juegos](#)
- [Móvil](#)
- [Robótica](#)
- [Tecnología](#)
- [Vida artificial](#)

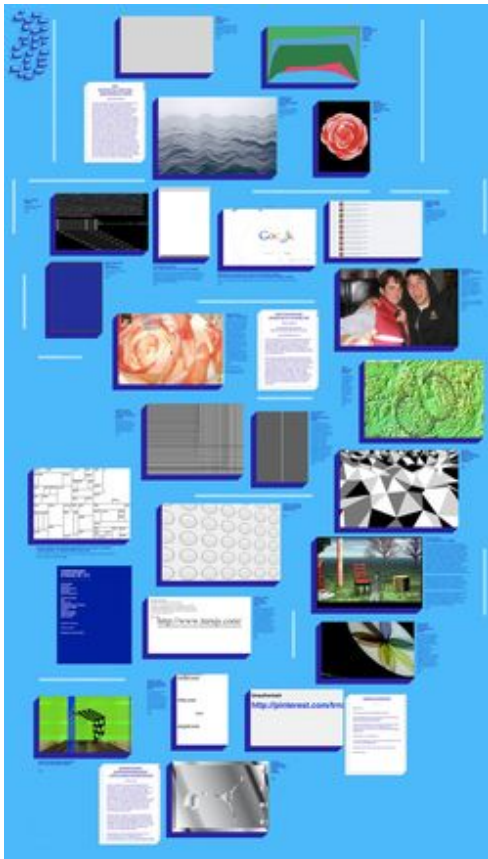
[Un Stedelijk virtual, anárquico y revolucionario](#)

Por: **Roberta Bosco y Stefano Caldana** | 24 de diciembre de 2012



[Temporary Stedelijk](#) reúne en una única página 25 obras firmadas por nueve de los **artistas más destacados de la historia del net.art**, accesibles desde una ágil interfaz muy parecida a **una pared repleta de lienzos**. Los artistas, de la talla de **JODI, Mouchette, Jan Robert Leegte y Rafaël Rozendaal** entre otros, se presentan en **una**

galería virtual, donde a medida que el usuario se desplaza en el espacio van apareciendo más obras y textos, colocados como si fueran cartelas o hojas de sala. Este y otros recursos contribuyen a **replicar en el espacio virtual, las dinámicas reales** que se desarrollan en un espacio expositivo tradicional, donde el visitante se mueve entre salas y pasillos, **contemplando las obras que van apareciendo**.



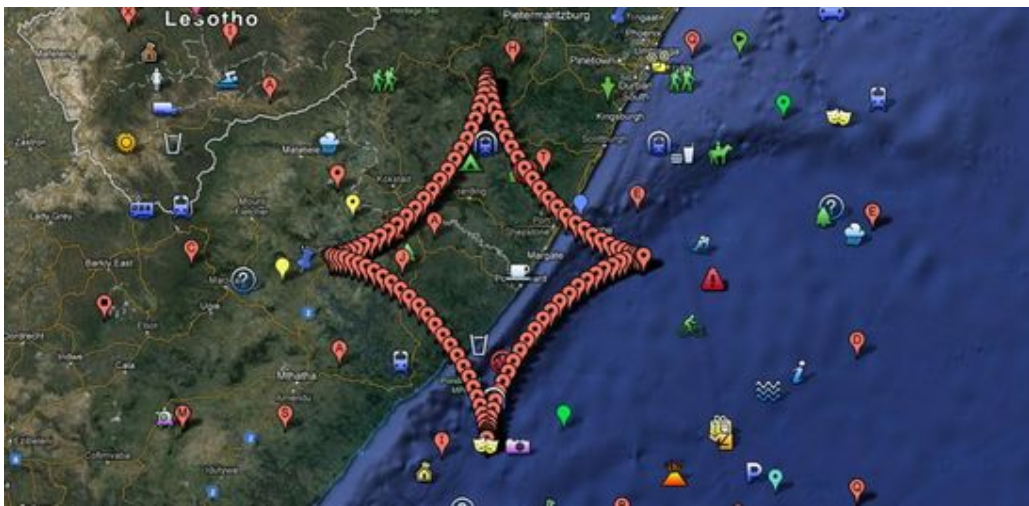
Las referencias empiezan ya desde el propio título de la exposición. *Temporary Stedelijk* no se puede considerar **un guiño sutil al célebre Stedelijk Museum de Ámsterdam**, un centro que en realidad no tiene nada que ver con este proyecto de los artistas **Amber van den Eeden** y **Kalle Mattsson**, una comisaria y un diseñador gráfico, nacidos en Estocolmo y afincados en Ámsterdam. La idea surgió de una circunstancia conocida por todo el mundo: **el cierre del museo Stedelijk en 2008** para acometer un amplio plan de reformas. Para no perder del todo el vínculo con su público, entre 2010 y 2011, **el museo organizó tres exhibiciones** tituladas *Temporary Stedelijk 1*, *2* y *3* en un ala del antiguo edificio recientemente renovado. Sin embargo, **Amber van den Eeden** y **Kalle Mattsson** constataron que “la programación se centraba únicamente en los fondos del museo y **se dejaba de un lado la producción de los jóvenes** y la creatividad online como si durante este periodo hubiera desaparecido”. Aprovechando que las direcciones www.temporarystedelijk.com y www.temporarystedelijk.nl estaban libres, **decidieron registrarlas y utilizarlas para dar voz y visibilidad a su desacuerdo** con la política museal del Stedelijk, a través de **una serie de exposiciones online**.

Los dos **decidieron empezar donde su más célebre homónimo había acabado**, así que la primera muestra del ciclo se denominó *Temporary Stedelijk #4*. Aunque el buque insignia de los museos holandeses volvió a reabrir oficialmente el pasado mes de septiembre, **Eeden** y **Mattsson** continuaron con su programación alternativa. **Las tres primeras muestras se centraron en jóvenes artistas de Ámsterdam** que trabajan

con fotografía, vídeo, escultura y pintura y la última, la que nos interesa, *Temporary Stedelijk #7* **aborda la escena del net.art**, ofreciendo una panorámica de los **pioneros del arte en Internet** y algunos de los más destacados **artistas de la última generación**.

Temporary Stedelijk #7 reúne piezas verdaderamente interesante que os invitamos a disfrutar ya que como se ha verificado para las tres exposiciones anteriores, que no continúan online, también la última, la selección de net.art, **desaparecerá a finales de enero**. Una característica peculiar en un medio que permite mantener las iniciativas *ad aeternum*, que los comisarios explican así “**queríamos que el proyecto tuviera un formato lo más parecido posible a lo real** y además el Stedelijk ha vuelto a abrir sus puertas. Aunque **en Internet parece no haber tiempo**, el tiempo sigue existiendo en nuestras vidas determinando todo lo que hacemos. Así que hemos querido aferrarnos a esta peculiaridad del mundo real y mantenerla online el tiempo de una tradicional exposición temporal”.

La **selección de obras**, que cuenta con la introducción de los comisarios y sendos **textos críticos** de **Josephine Bosma**, **Annet Dekker**, **Petra Heck** y **Sandra Fauconnier**, arranca con tres piezas de los pioneros **Joan Heemskerk** y **Dirk Paesmans**, más conocidos como **JODI**, la célebre pareja belga holandés, que a mediados de la década de 1990 **dio vida a la escena del net.art**, propiamente dicho.

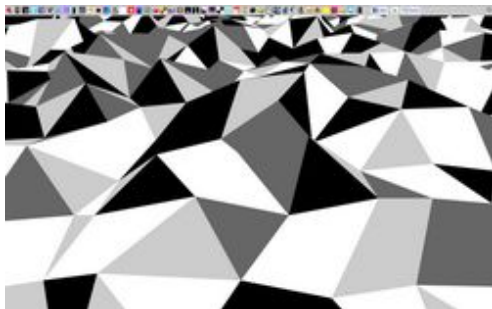


Las tres obras van desde [ASDFG](#), un clásico de 1998, que impone enfrentarse a la **abstracta y deconstruida experiencia a la merced de un navegador enloquecido**, en el más tradicional estilo **JODI**, hasta los recientes [TATATATAA](#) y [GeoGoo](#). El primero es una irónica web donde se puede únicamente oír la **inconfundible voz del protagonista del videojuego comercial Duke Nukem**, que lee con su tono agresivo, las voces que aparecen en los menús del programa *Text-Edit*. El segundo **pone patas arriba el mundo de Google Maps**, convirtiéndolo en una interfaz descontrolada, poblada por enigmáticas rutas que empiezan a cobrar vida **en una verdadera performance de iconos animados**. A primera vista desconcertantes, para quienes no estén familiarizados con la obra de **JODI**, estos trabajos vuelven a confirmar que el dúo belga holandés ha sabido aprovechar como nadie en cada momento **las herramientas más populares y las iconografías del mundo digital**, interviniéndolas desde su esencia, con su invisible, habitual y **meticuloso trabajo sobre el código informático**.



Temporary Stedelijk cuenta también con dos obras de [Mouchette](#), un grande clásico de la escena del net.art trasalpino. De origen francés y afincada en Ámsterdam, **Mouchette**, que apareció en 1996 y desde entonces **sigue siendo una niña de 13 años**, en realidad es el alter ego de [Martine Neddam](#), autora de este trabajo en proceso sobre el **concepto de identidad en la red** construido alrededor de su anonimato. Además del sitio homónimo, [To be or not to be Mouchette](#) surge de un recurso típico de la artista francés, que a lo largo de los años **fue enviando a sus seguidores unos mails** en los que les invitaba a responder a unas preguntas comprometidas. El trabajo que presenta en *Temporary Stedelijk* es **un relato que se construye con las respuestas recibidas** a partir de la pregunta “¿Cómo puedo escribir esto si estoy muerta y por qué me has matado?”.

[Rafaël Rozendaal](#), el artista célebre por haber conseguido encontrar **una provechosa fórmula para vender sus creaciones inmateriales** a coleccionistas conocidos y anónimos, presenta tres obras. [From the dark past](#), [Falling falling](#) y [Closed shut](#) son tres trabajos de 2009, que como la mayoría de las numerosas piezas de **Rozendaal**, se plasman en **minimalistas y multicolores páginas web**, con una **estética muy pop** y pocos recursos interactivos. Estas obras **han conseguido recortarse un espacio en el mercado del arte**, porque a pesar de ser piezas de net.art, por naturaleza inmateriales, son tratadas como si se tratara de **lienzos digitales**, que el comprador adquiere junto con su dominio.



La selección cuenta con la presencia de [Jonas Lund](#) y [Constant Dullaart](#), dos jóvenes artistas de **Ámsterdam** y dos de los más activos net.artistas de la escena europea contemporánea. Representan la **nueva ola del arte online**, con un trabajo muy conceptual y rompedor, que **reivindica las primordiales investigaciones sobre la deconstrucción de la web y la navegación**.



Queremos destacar la serie de **Constant Dullaart** sobre el buscador de **Google**, formada por [The Untitled Internet](#), [The Revolving Internet](#) y [The Sleeping Internet](#), un acercamiento irónico y destructivo al célebre buscador que **se va disgregando, revolviendo y desapareciendo** a medida que se realizan las búsquedas, en un proyecto que apunta a cómo se están gestionando las **políticas de la visibilidad** en Google.

Por otro lado, **Jonas Lund** analiza la **experiencia de la navegación en la red**, con proyectos como [I'm Here and There](#), algo así como un espejo que muestra las paginas que el artista está mirando y [wwwwwwwwwwwwwww.net](#), que a partir de un listado de los sitios web más visitados de Internet, revela los que el público ha efectivamente visto.

Entre los demás artistas están [Moniker](#), [Jonathan Sachse Mikkelsen](#) y dos clásicos del **arte en Internet holandés**: [Peter Luining](#) y [Jan Robert Leegte](#) con sus tradicionales trabajos centrados en las **dinámicas visuales y espaciales** en los marcos de los navegadores.



Además de concebir *Temporary Stedelijk #7*, en colaboración con **Constant Dullaart**, [Amber van den Eeden](#) y [Kalle Mattsson](#) se han encargado también de **crear y programar** junto con **Jonas Lund**, la **atípica y original interfaz** para acceder a las obras de la exposición. Una **plataforma de navegación** que al mismo tiempo es **una muestra de cariño hacia la época dorada del net.art**, cuando las exposiciones online no eran tan solo un listado de direcciones web, sino unos **espacios dinámicos e imprevisibles para disfrutar de un arte no convencional, de una manera no convencional**.

En definitiva *Temporary Stedelijk* se puede considerar **una instantánea para nada estática** de lo que ha sido el net.art y de cómo está evolucionando gracias a las nuevas generaciones de artistas. Como ya vimos en ocasión de la muestra online [LaFiac 2012](#), también *Temporary Stedelijk* se puede considerar **una reacción y un espejo de los tiempos** en que la escena digital está empezando a **plantar cara a las instituciones artísticas**. “Hemos empezado a reflexionar sobre el papel de los museos y nuestra respuesta ha sido que su cometido es capturar el momento. Mostrar lo que está pasando, además de lo que ya ha tenido lugar. Mientras lo **Stedelijk Museum** estuvo cerrado y en sus sedes alternativas no mostraba nada nuevo, **hemos decidido aprovechar el momento para promocionar lo contemporáneo**”, resumen **Amber van den Eeden** y **Kalle Mattsson**, añadiendo que “con el paso de los días la gente empezaba a entender el proyecto y, a medida que las estadísticas de visitas empezaban a crecer, también la permanencia en la página aumentaba de igual manera, llegando a contabilizar más de 5.000 entradas individuales diarias”.

Compartir

- [Eskup](#)
- [Facebook](#)
- [Tuenti](#)
- [Menéame](#)
- [Bitacorás](#)
- [iGoogle](#)
- [My Yahoo](#)
- [My Live](#)

Like 141 people like this. Be the first of your friends.

Twitter 63

4

- [Comentarios \(1\)](#) |
- [Enlace permanente](#)

Tags:

- [Arte electrónico](#)
- [Espacios: Museos](#)
- [Exposiciones](#)
- [Net.art](#)

[Fachadas como lienzos digitales](#)

Por: **Roberta Bosco y Stefano Caldana** | 20 de diciembre de 2012



Durante todo el mes de diciembre el célebre edificio piramidal FIESP-SESI de la **Avenida Paulista**, conocida como **el centro financiero de São Paulo en Brasil**, será **un escenario al aire libre** y al mismo tiempo en un reclamo turístico, que llena las noches de la ciudad con **luces y obras de arte en el espacio público**.

La **imponente fachada de este inmueble**, inaugurado en 1979 para albergar la sede de la Federación de Industrias del Estado de São Paulo y el Servicio Social de la Industria (FIESP-SESI), **se ha convertido en un lienzo digital**, que acogerá hasta el 31 de diciembre la primera edición del [SP Urban Digital Festival](#), un evento que se enmarca en una **tendencia internacional** denominada *Media Facade*, que aprovecha la presencia de **grandes espacios arquitectónicos** para transformarlos en **pantallas para la visualización de obras audiovisuales**.

Para esta primera edición del **SP_Urban Digital Festival** han sido **producidas seis obras** y entre los seis artistas o colectivos seleccionados, destaca la presencia del español [Mar Canet](#), del colectivo Derivart y la estonia [Varvara Guljajeva](#), una pareja de artistas que trabajan en el ámbito de los nuevos medios **desarrollando juntos obras e instalaciones**, centradas en la **visualización de datos**.



Su contribución al festival es *The Rhythm of São Paulo* y, como las demás obras que se presentan, aprovecha un sistema de **26.241 grupos compuestos por cuatro lámparas de LED**, que permite la transmisión de hasta 4,3 mil millones de combinaciones de colores a la estructura metálica que rodea el edificio, **transformando su fachada en la más grande galería** en formato digital de América Latina. Este **recurso técnico visual** ha sido empleado anteriormente en **edificios célebres de todo el mundo**, como el **Ars Electronica Center** de Linz en Austria, la torre **UNIQA** en Viena, el **ILUMA Compras** en Singapur y el **MediaLab Prado** en Madrid.

The Rhythm of São Paulo de **Canet y Guljajeva** tiene el **aspecto visual de un metrónomo gigante** en continuo movimiento, cuyas oscilaciones representan **el ritmo en tiempo real de la actividad de São Paulo** en las redes sociales de Twitter, Flickr, YouTube y Foursquare.

Realizado en *Openframeworks* para el *rendering* y la computación visual y *Python* para la gestión de los datos procedentes de las redes sociales, la obra **reacciona al compás con la actividad de los usuarios de la**

ciudad en las redes sociales. “Invitamos el público a una **experiencia participativa** de sus relaciones virtuales, con el fin de mostrar la actividad social geolocalizada como **indicador del ritmo de la ciudad digital**”, indican los artistas, asegurando que su intervención visual en el edificio FIESP “alimenta a los ciudadanos con una interfaz, que materializa la capa invisible de datos generados por ellos mismos”.

“Todas **las obras serán visibles en las horas nocturnas** y cada artista tendrá una semana de emisión a partir de las 20 horas. Cada noche a partir de las 11, durante una hora, se presentará la creación del francés **Antoine Schmitt** y luego se alternarán de forma aleatoria todas las demás obras”, explica **Marília Pasculli**, de Verve Cultural, **comisaria de la muestra** en colaboración con **Susa Pop** del colectivo alemán Public Art Lab.

Dos de las seis obras no son del todo inéditas, ya que son modificaciones de piezas preexistentes. El trabajo de **Canet** y **Guljajeva** deriva de *The Rhythm of the City*, una instalación no lumínica de metrónomos, cuya cadencia era igualmente **controlada por los datos procedentes de las redes sociales**, mientras que el francés **Antoine Schmitt** ha adaptado *City Sleep Light*, un trabajo realizado para la edición 2010 del festival **Media Facade**, convirtiéndolo en *Light City Sleep*, que **reacciona a los datos relativos a las actividades socio-económicas** del lugar en el que está ubicado. A través de un software específico la instalación convierte la información de la ciudad, como **el tráfico viario o los movimientos de la bolsa**, en pulsos de luz blanca generando un **organismo vivo que respira al ritmo de la metrópoli**. El objetivo del trabajo es “crear un vínculo emocional, **conectar lo local y la ciudad que duerme**, evocar sentimientos de empatía y tranquilidad y confrontarlos con el poder y la complejidad de la ciudad al despertarse”, explica el artista.



Tres de los proyectos han sido encargados a artistas locales como *MetaCidade* de **BijaRi**, un colectivo fundado en 1996 por arquitectos y artistas de todo **Brasil**. El grupo que opera entre medios analógicos y digitales, proponiendo experimentaciones estéticas, intervenciones urbanas, performances, vídeos y diseño de web, ha creado **una fachada que traza un paralelismo visual entre la ciudad y un organismo palpitante**.

“*MetaCidade* es como un **cuerpo vivo y dinámico** que actúa como los rayos X revelando las entrañas de la ciudad, con sus mapas, arroyos, historias y anomalías, en un vibrante espectáculo de colores con el objetivo de emplazar al público a **imaginar la ciudad de manera fluida**”, explica **Marília Pasculli**, que se formó como comisaria en **Barcelona**.



VJ Spetto, un **pionero en el arte de la vídeo remezcla** en Brasil y a nivel mundial que trabaja desde 1997 como VJ, vídeoperformer, programador y vídeodesigner, ha realizado *Inter Freak Quência*, una fachada cuyos efectos lumínicos muy coloreados se generan **a partir de las ondas magnéticas** generadas por las antenas de la ciudad. *Inter Freak Quência* propone **una reflexión sobre la interferencia**, a partir de la pregunta “¿lo que está en el aire es violento o lúdico?”.



Goma Oficina es otro colectivo de jóvenes artistas y arquitectos, especializados en la creación de obras que experimentan con la intervención urbana, a través de recursos multimedia y escultóricos en espacios públicos. Su fachada parte del **diálogo entre juego y trabajo** en una propuesta titulada *Homo Ludens*, que hace hincapié en **la importancia del juego para la construcción de una ciudad**, sus edificios y su sociedad. A través de las diversas acciones de una silueta humana, el aspecto visual del edificio atraviesa una serie de cambios que le confieren un aspecto siempre distinto.

Cierra la selección *Construcción de idea* de **Esteban Gutiérrez**, un artista colombiano especializado en diseño multimedia. El trabajo se basa en la idea de **definir una imagen de São Paulo desde el extranjero**, a través de una serie de entrevistas a colombianos para captar sus impresiones de la ciudad brasileña. El resultado visual se plasma en un proceso de superposición de las caras de los entrevistados, que dan vida a **una imagen digital pixelada como metáfora del rostro de la ciudad**.

Los **talleres y demás eventos paralelos** tendrán lugar durante todo el mes del festival, hasta finales de diciembre, mientras que las seis obras producidas para la fachada del FIESP-SESI **volverán a iluminar São Paulo la noche del 25 de enero**, en ocasión del aniversario de la ciudad.

Compartir

- [Eskup](#)
- [Facebook](#)
- [Tuenti](#)
- [Menéame](#)
- [Bitacorras](#)
- [iGoogle](#)

- [My Yahoo](#)
- [My Live](#)

Like 237 people like this. Be the first of your friends.

Twittrear 217

11

- [Comentarios \(3\)](#) |
- [Enlace permanente](#)

Tags:

- [Arte electrónico](#)
- [Arte interactivo](#)
- [Diseño](#)
- [Eventos](#)
- [Redes sociales](#)
- [Tecnología](#)

Un año de arte digital

Por: **Roberta Bosco y Stefano Caldana** | 17 de diciembre de 2012



Resumir en un texto o una clasifica, estilo *top ten*, lo que ha sido **un año de arte digital**, nos resulta bastante difícil, sobre todo si hay que analizarlo a través de **los 167 artículos que os hemos ofrecido** desde el pasado 24 de enero, día en que *El Arte en la Edad del Silicio* empezó su andadura.

Las [Memorias Callejeras](#) de **Aram Bartholl**, que sigue empotrando sus memorias USB en las paredes de todo el mundo; el [Extractor de pensamientos enquistados](#) de **Federico Joselevich**; el encierro de [Eugenia Lim](#) en una galería de Melbourne y las [moscas twitteras](#) de **David Bowen**, que levantaron muchos zumbidos entre nuestros lectores el pasado verano, **son sólo algunas de las más brillantes iniciativas** centradas en los nuevos medios, que nos han acompañado y entretenido a lo largo del año. Y si queréis conocer **los gustos de nuestros lectores**, podéis daros una vuelta por *Lo más visto en el "Silicio"*, donde se encuentran proyectos que, como el reciente [lanzamiento de un satélite artístico](#) del **Colectivo Espacial Mexicano**, no paran de retumbar en las redes sociales.

Sin embargo **nuestro artículo de hoy** se enmarca en **una iniciativa de EL PAÍS**, que a lo largo de esta semana irá destacando en la sección de Cultura **lo más interesante, relevante y significativo, que se ha producido en 2012** en los diversos ámbitos de la cultura y las artes. La vida implica continuas decisiones y elecciones. Por tanto en el caso de macro eventos como la [Zero1 Biennial 2012](#), que se clausuró el pasado 8 de diciembre en San José (California) y la coreana [Mediacity Seoul 2012](#), hemos preferido no tratarlos en su totalidad, sino destacando una obra de cada uno. Concretamente [Organograph](#) de **Chico MacMurtrie**, en la bienal Zero1 y [The Johnny Cash Project](#) de **Chris Milk** y **Aaron Koblin**, en Mediacity.

Aquí va nuestro top four...

1. Sound Art. Sound as a Medium of Art (...) - ZKM de Karlsruhe



Nos hemos atrevidos a definirlo [El templo de los sonidos contemporáneos](#). Nos referimos al imponente edificio del **ZKM de Karlsruhe**, que desde 1997 se ha convertido, bajo la dirección de **Peter Weibel**, una de las mentes más brillantes de este medio, en la **Meca del arte más experimental**. Allí, hasta el 6 de enero, se puede todavía visitar uno de los *highlights* del año: *Sound Art. Sound as a Medium of Art*, una de las exposiciones más completas y sorprendentes nunca concebidas sobre **el arte sonoro y los nuevos medios**.

Sound Art presenta por primera vez el **desarrollo del arte sonoro en el siglo XXI** con un amplio programa que reúne 90 artistas y muchísimas obras, de las que **30 han sido realizadas expresamente** para la exposición. Desde las creaciones del siglo pasado y las experimentaciones de **Fluxus**, hasta lo más novedoso de los artistas que trabajan con las nuevas tecnologías, **todo el espacio del ZKM se irá llenando de sonidos** que invadirán las arquitecturas del edificio, ahuyentando los fantasmas del siglo pasado cuando, en la Alemania nazi, sus largos pasillos se utilizaban para experimentar con armas sobre civiles.

Entre los artistas más destacados se cuentan **Bruce Nauman, John Cage, Chris Cunningham, Gary Hill, Ryoji Ikeda, Carsten Nicolai, Nam June Paik, Joseph Beuys** y también obras del propio **Peter Weibel**. España está presente con el célebre *ReacTable* de **Sergi Jordà**, pero nuestra peculiar visión de la muestra quiere acercar el lector a una esfera de la selección centrada en las **tecnologías más innovadoras** por lo que os invitamos a la [lectura del texto original](#).

2. The name is **BURROUGHS** – expanded media (...) - ZKM de Karlsruhe



Rodeado por una espectacular selección de artistas, que incluye **Allen Ginsberg, Andy Warhol, Kurt Cobain, Robert Rauschenberg, Keith Haring, Bob Wilson, Francesco Clemente, John Giorno, Laurie Anderson, Patti Smith, Tony Oursler, Mike Kelley** y **Nan Golding**, entre otros, **William S. Burroughs** es el protagonista de **una muestra monográfica de tesis**, producida también por el Museo de Arte Contemporáneo **ZKM de Karlsruhe** en Alemania.

Para aquellos que no tenían clara la vinculación entre la leyenda de la *beat generation* y el *media art*, esta exposición ofrece **una visión de su amplia producción experimental**, a través de un conjunto de obras realizadas, a veces solo, y a menudo en colaboración con varios artistas, empezando por el pintor e inventor **Brion**

Gysin, el matemático **Ian Sommerville** y el director de cine **Antony Balch**, con los cuales creó una obra que, según los comisarios de la muestra, puede ser considerada a todos los efectos *media art ante litteram*. [[Seguir leyendo](#)]

3. *Desmontajes, Rel/apropiaciones e Intrusiones (...)* - MEIAC de Badajoz



El MEIAC de Badajoz, dirigido por **Antonio Franco**, es el **único museo español** que ha incluido el *new media art* en sus colecciones, exposiciones y actividades desde hace más de una década a través de una **política museográfica innovadora, coherente y rigurosa**. Este año ha organizado **una de las muestras de net.art más relevantes** a nivel internacional, *Desmontajes, Rel/apropiaciones e Intrusiones*, a partir de un **proyecto en proceso único en Europa** y probablemente en el mundo, el *NETescopio*, un visor de arte en red y a la vez **un archivo en continuo desarrollo**, destinado a **preservar obras concebidas para Internet**. El archivo empezó su andadura en 2008 de la mano del artista y comisario argentino afincado en Madrid, **Gustavo Romano**. Cuatro años después **cuenta con 110 obras** de más de 80 artistas de todo el mundo, con una destacada presencia de **creadores españoles e iberoamericanos**, y tras dos presentaciones parciales y exclusivamente virtuales, da el **salto al espacio físico** con *Desmontajes, Rel/apropiaciones e Intrusiones*, **un montaje no museístico** en el sentido estricto, cuyo objetivo ha sido espacializar y poner en relación las obras en un mapa visual que busca **redefinir las prácticas del arte de redes**. Un gran trabajo, el de Romano y el del MEIAC! [[Seguir leyendo](#)]

4. *Recorders (...)* - Museum of Contemporary Art de Sydney



Hemos ampliado nuestra selección de las tres mejores exposiciones del año a cuatro, porque nos parecía importante destacar la [primera exposición antológica](#) de gran envergadura en un museo de **Rafael Lozano-Hemmer**, uno de los **protagonistas indiscutibles de la escena digital y electrónica**, con una trayectoria ejemplar que combina proyectos de gran escala para el espacio público, con instalaciones *low tech* y también obras para galerías. Una trayectoria que le ha permitido alcanzar **un reconocimiento en el mundo del arte** del que pocos

artistas digitales gozan. Esta magnífica **exposición de obras de gran tamaño**, que cuenta con **dos nuevas instalaciones interactivas**, es una prueba más de qué el *establishment* del arte contemporáneo se está abriendo a los nuevos medios, una vertiente de la creación más actual que ya **va dejando el gueto de la experimentación** para convertirse en una realidad con que comisarios, conservadores e instituciones de todo el mundo tendrán que dialogar en un futuro muy próximo. [[Seguir leyendo](#)]

Compartir

- [Eskup](#)
- [Facebook](#)
- [Tuenti](#)
- [Menéame](#)
- [Bitacoras](#)
- [iGoogle](#)
- [My Yahoo](#)
- [My Live](#)

Like

166 people like this. Be the first of your friends.

Twitter

60

6

- [Comentarios \(5\)](#) |
- [Enlace permanente](#)

Tags:

- [Activismo](#)
- [Aplicaciones](#)
- [Arte electrónico](#)
- [Arte híbrido](#)
- [Arte interactivo](#)
- [Arte participativo](#)
- [Arte sonoro](#)
- [Bio arte](#)
- [Diseño](#)
- [Espacios: Centros de arte](#)
- [Espacios: Galerías](#)
- [Espacios: Museos](#)
- [Eventos](#)
- [Exposiciones](#)
- [Gadgets](#)
- [Juegos](#)
- [Literatura digital](#)
- [Móvil](#)
- [Net.art](#)
- [Performance](#)
- [Publicaciones](#)
- [Realidad aumentada](#)
- [Redes sociales](#)
- [Robótica](#)
- [Tecnología](#)
- [Telepresencia](#)
- [Vida artificial](#)
- [Vintage](#)
- [Vídeo](#)
- [Webcam](#)

[Siguiente »](#)

El arte en la edad del silicio

Sobre el blog

El imprevisible universo de la creatividad basada en tecnologías digitales: net.art, media art, telepresencia, realidad aumentada. Estamos viviendo tiempos revolucionarios: las nuevas tecnologías han transformado el paradigma del arte, democratizando el proceso creativo e hibridizando el futuro.

“En las sociedades del siglo 21, el arte no se expondrá. Se difundirá”. La Soci  t   Anonyme.

Sobre los autores



[Roberta Bosco](#), periodista especializada en arte contempor  neo y nuevos medios.

[Stefano Caldana](#), periodista especializado en cultura digital.

Juntos escriben sobre temas de arte y cultura digital para CiberP@is, el suplemento dedicado a las nuevas tecnolog  as de El Pa  s y en otras secciones del diario.

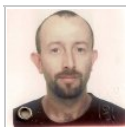
Entre otros proyectos, han comisariado [Conexi  n remota](#), una selecci  n de net.art para la exposici  n Antagonismos. Casos de Estudio en el Museo de Arte Contempor  neo de Barcelona y las exposiciones [Digital Jam](#) y [Web as Canvas](#) en el Centro de Cultura Contempor  nea de Barcelona, para el festival Art Futura; London Calling para el Festival Sonar y [Donkijote](#) para Laboral Centro de Arte en Gij  n. Son autores de [Arte.red](#), una historia navegable subjetiva de la creaci  n en Internet para El Pa  s Digital.

Eskup



El arte en la edad del silicio

Este espacio es un spin-off del blog **El Arte en la Edad del Silicio** abierto a todos para compartir noticias y hablar de arte en el siglo XXI, nuevos medios y nuevas expresiones de la creatividad contemporánea.



Stefano Caldana *Evan Roth, el midas del arte emergente* <http://cort.as/33FH> y en el "Silicio" <http://cort.as/35kL> Ganador en la categoría de Diseño Interactivo del National Design Award 2012, participará en el Foro de Expertos de la feria

ARCOMadrid 2013 <http://arcobloggers.com/>



Tema: **El arte en la edad del silicio**

05/01/2013, a las 11:58



Stefano Caldana "Y ahora las plantas tuitean"

Arco Bloggers



FERIA INTERNACIONAL DE ARTE CONTEMPORÁNEO

[ARCO Bloggers](#) es una experiencia editorial participativa online de Roberta Bosco y Stefano Caldana para **ARCOMadrid 2013**.

ARCO Bloggers es un proyecto experimental y un encuentro de bloggers y creadores de opinión en la red, que tendrá lugar en el marco del Foro de Expertos, durante la feria de arte contemporáneo [ARCOMadrid 2013](#).

TWITTER

[El arte en la edad del silicio](#)



Arte-Edad-Silicio
arteedadsilicio



arteedadsilicio Evan Roth, el midas del arte emergente cultura.elpais.com/cultura/2013/0... vía @el_pais @cooperhewitt @FeriaARCOMadrid @N2Galeria @EvanRoth_

3 days ago · reply · retweet · favorite

arcobloggers RT @elpais_cultura: Evan Roth, el midas del arte emergente (participará en ARCOMadrid 2013)



cultura.elpais.com/cultura/2013/0... @EvanRoth_@FeriaARCOMadrid

3 days ago · reply · retweet · favorite



arteedadsilicio Gracias para los RT ;D @javierherrero @IDentidadPR @Diesan4 @tuttecosi @JesusGervas @4g7 @cuencart @ReyMileyD @tuttecosi @CancioTxema

3 days ago · reply · retweet · favorite



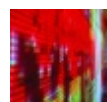
arteedadsilicio Un globo aerostático en el Despacho Oval blogs.elpais.com/arte-en-la-eda... vía @el_pais @sndrv @rebeccagomperts @abortionpil #AR @mark_skwarek

3 days ago · reply · retweet · favorite



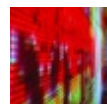
Join the conversation

Facebook



El arte en la edad del silicio

Like 1,658



El arte en la edad del silicio

"Evan Roth, el midas del arte emergente"

http://cultura.elpais.com/cultura/2013/01/03/actualidad/1357239282_281830.html

Evan Roth, ganador en la categoría de Diseño Interactivo del National Design Award 2012, participará en el Foro de Expertos de la feria ARCOMadrid 2013.

Evan Roth, el midas del arte emergente

cultura.elpais.com

El estadounidense, que participará en ARCO, convierte en éxito cualquier manifestación emergente que toca, por ROBERTA BOSCO

Friday at 11:08

Facebook social plugin

Buscar en El Arte en la Edad del Silicio

Archivo

enero 2013

Lun. Mar. Mie. Jue. Vie. Sáb. Dom.

	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

[Archivos](#)

- [enero 2013](#)
- [diciembre 2012](#)
- [noviembre 2012](#)
- [octubre 2012](#)
- [septiembre 2012](#)
- [agosto 2012](#)
- [julio 2012](#)
- [junio 2012](#)
- [mayo 2012](#)
- [abril 2012](#)
- [marzo 2012](#)
- [febrero 2012](#)
- [enero 2012](#)

Lo más visto en el "SILICIO"

1. [Saldrá desde México el primer satélite lleno de obras de arte](#)
2. [Plantar cara a los recortes de forma creativa](#)
3. [Cómo tragarse un negativo y expulsar una obra de arte](#)
4. [Facebook y la deconstrucción artística de una red social](#)
5. [Las plantas escuchan y también hablan](#)
6. [El edificio del MIT se convierte en un Tetris gigante](#)
7. [Postales desde Google Earth](#)
8. [Una colonia de moscas mantiene en vilo los twitters](#)
9. [Memorias callejeras](#)
10. [Museos de España, mucha gana de tecnología y poco arte tecnológico](#)

Categorías

- [Activismo](#)
- [Aplicaciones](#)
- [Arte electrónico](#)
- [Arte híbrido](#)
- [Arte interactivo](#)
- [Arte participativo](#)
- [Arte sonoro](#)
- [Bio arte](#)
- [Diseño](#)
- [Espacios: Centros de arte](#)
- [Espacios: Galerías](#)
- [Espacios: Museos](#)
- [Eventos](#)
- [Exposiciones](#)
- [Gadgets](#)
- [Juegos](#)
- [Literatura digital](#)
- [Móvil](#)
- [Net.art](#)
- [Performance](#)
- [Publicaciones](#)
- [Realidad aumentada](#)
- [Redes sociales](#)
- [Robótica](#)
- [Tecnología](#)
- [Telepresencia](#)
- [Vida artificial](#)
- [Vintage](#)
- [Vídeo](#)

- [Webcam](#)

Recomendamos

- [Aleph](#)
- [Arte.red](#)

RSS

[Añadir este sitio a RSS >>](#)

[El País](#)

[EDICIONES EL PAIS, S.L.](#) - Miguel Yuste 40 – 28037 – Madrid [España] | [Aviso Legal](#)