



GANADORES
DE LOS PREMIOS

Vida 10.0

DOSSIER DE PRENSA

Fundación
Telefonica

PRIMER PREMIO (10.000 euros)
etoy.CORPORATION
MISSION ETERNITY SARCOPHAGUS
Suiza, 2006-07

Etoy.corporation lanzó el proyecto *Mission Eternity* en 2005. Este proyecto es por un lado un acercamiento respetuoso al deseo del ser humano de sobrevivir de alguna forma después de la muerte, y por otro, un trabajo irónico sobre las fantasías de ciencia-ficción que creamos para satisfacer ese deseo. *Misión Eternity Sarcophagus* es una de las materializaciones de este proyecto. Se trata de un sepulcro móvil que contiene y muestra retratos interactivos de aquellos que desean que sus memorias sean conservadas digitalmente. Del tamaño de un contenedor de carga estándar que puede viajar a cualquier parte del mundo, el *Sarcophagus* dispone de una pantalla LED inmersiva que cubre paredes, techo y suelo. Es ahí donde se puede visualizar la información contenida en las cápsulas virtuales que almacenan los recuerdos de los muertos. Estas cápsulas virtuales están localizados en la memoria compartida de cientos de ordenadores interconectados a través de Internet. Los propietarios de estos ordenadores son llamados *Mission Eternity Angels*, los cuales aportan una pequeña parte de la memoria de sus ordenadores para mantener vivos los recuerdos digitales de los difuntos. En la actualidad hay 765 “ángeles” y dos voluntarios que han aceptado que sus recuerdos queden encerrados en este sarcófago electrónico. Los retratos interactivos están compuestos de textos, entrevistas, fotografías familiares, etc. *Sarcophagus* explora el nuevo mundo social generado entre usuarios de ordenadores interconectados. En este caso los usuarios conectados tienen el objetivo común de mantener algo en vida, lo cual puede invocar sentimientos intensos como los de cuidado y protección.



Biografía

etoy es arte, e invierte todos los recursos en la producción de arte. La empresa representa el núcleo y el código de una escultura corporativa, y controla, protege, promueve y explota su sustancia cultural. Esta sociedad privada es propiedad de más de 2.000 *etoy.SHAREHOLDERS* (accionistas): coleccionistas de arte, inversores, *etoy.AGENTS* (agentes) y unos cuantos miles de *TOYWAR.soldiers* (soldados). etoy ha recibido varios premios artísticos internacionales (como por ejemplo *Golden Nica / Prix Ars Electronica*), ha sido invitada a muchos festivales internacionales, y aparece regularmente en los medios de comunicación (New York Times, CNN, El País, Le Monde, NZZ, La Repubblica, Relax Japan, etc.). Los *etoy.CREW-MEMBERS* (miembros del equipo) han participado en la *MIT Media Lab* de Boston, en la UCSD de San Diego, en *DASARTS* de Amsterdam, en *ETH* de Zurich, y en el centro de intercomunicación icc de Tokio.

Desde 1998, los *etoy.TANKS* (contenedores estandarizados de envío, sin ventanas) de color naranja, constituyen el sistema de oficinas móviles y multifuncionales de etoy. Siempre que se necesita a etoy en el mundo físico, aparecen los *etoy.TANKS* naranjas; entre 1998 y 2006, por ejemplo en NUEVA YORK, ZURICH, TOKIO, BERLÍN, MADRID, SAN JOSÉ. Para el proyecto actual, *MISSION ETERNITY* entre 10 y 25 *etoy.AGENTS* componen el equipo internacional de etoy.

SEGUNDO PREMIO (7.000 euros)

Oron Catts y Ionat Zurr, Australia

NoArk

Australia, 2007

Catts y Zurr, los artistas del proyecto *Tissue Culture and Art*, consideran que la biomasa que crece en el bioreactor de *NoArk* es un neo-organismo semiviviente o una forma de sub-vida. Debido a su origen, muestras de tejido de distintos tipos, este ente quimérico participa en el vasto dominio de las cosas vivientes. Pero es huérfana, carece de parentesco y de afinidades, y está abandonada por el sistema de clasificación lineano que se basa en la coherencia orgánica. *NoArk* consiste en una vitrina transparente que recuerda a un armario de curiosidades del siglo

XVIII. Este contenedor alberga tanto el bioreactor que mantiene vivo a la biomasa como una recopilación de animales muertos y preservados. Estos componentes rotan juntos dentro de la vitrina y hacen patente al público las inefables características de las células vivientes, cuyas propiedades son para nosotros tan inmediatas como intangibles. La célula es la más básica de las unidad de vida auto-organizativa. Cultivada en un medio separado de la vida tal y como la conocemos, se transforma en un ente sintético. Esta abstracción de la vida es común en un laboratorio científico, pero radicalmente nuevo como un dispositivo artístico que se presenta al público. La cosa semi- viviente que podemos ver en *NoArk* traspasa las fronteras entre categorías y taxonomías, de forma parecida a la infinita transterritorialidad de la información digital. Mientras el organismo semi-viviente de *NoArk* se encuentre bajo soporte vital, su información biológica se mantiene en el tiempo y en el espacio, y plantea la sorprendente interrogación de cómo



puede desplegarse – y categorizarse - esta sintética forma de vida en nuestra realidad.

Biografía

Oron Catts: Director Artístico de SymbioticA, artista/investigador y encargado de museo. Fundó el proyecto *Tissue Culture and Art* (TC&A) en 1996. Cofundador y Director Artístico de SymbioticA – el Laboratorio de Investigación Colaborativa de Arte y Ciencia, en la Escuela de Anatomía y Biología Humana, Universidad de Australia Occidental. SymbioticA ganó el premio inaugural *Golden Nica* de 2007

para artes híbridas en *Prix Ars Electronica*. Oron ha recibido formación en diseño de productos (licenciatura), y en arte visual (master).

Ionat Zurr es artista/investigador de TC&A, coordinador académico de SymbioticA. Ionat está completando en la actualidad su doctorado, investigando las filosofías y las éticas de la vida parcial. Oron y Ionat realizan una investigación pionera en prácticas artísticas con biología húmeda, y en particular el uso del tejido viviente obtenido de organismos complejos. Los dos fueron socios de investigación del Laboratorio de Fabricación de Órganos e Ingeniería de Tejidos del Hospital General de Massachusetts, *Harvard Medical School* (2000-2001). Han expuesto y publicado a escala internacional.

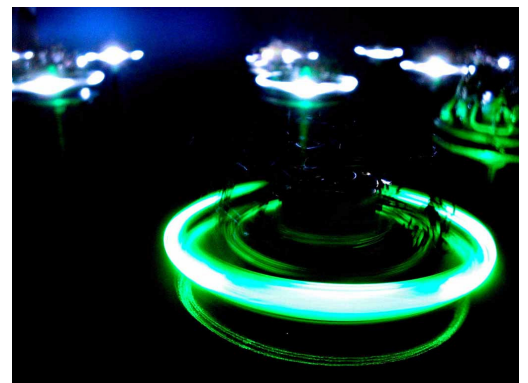
TERCER PREMIO (3.000 euros)

Leandro M. Nuñez

Propagaciones

Argentina, 2007

En *Propagaciones*, Leandro Nuñez ha materializado uno de los arquetipos de la Vida Artificial, el autómatas celular, creado por John Conway en 1970. Comúnmente llamado *Game of Life*, fue a su vez inspirado por las máquinas autoreproductoras de John von Neumann. La realización original de Conway fue física, compuesta de hojas de papel en el suelo, y solo posteriormente los autómatas celulares se convirtieron en software. La máquina creada por Nuñez vuelve a traer el mundo del *Game of Life* a nuestra realidad material. Nuñez pertenece a una tradición larga aunque menor en el arte, la del escultor de máquinas, personificada por artistas tan dispares como Duchamp, Takis, Tinguely e Ichnatowicz. Lo que une a este grupo es un deseo de conectar con realidades electrofísicas fundamentales, y de trabajar de manera artesanal y manual, utilizando como paleta los componentes mecánicos, electromecánicos y electrónicos, para producir artefactos que tienen una naturaleza performativa. *Propagaciones* es significativa por el hecho de que no contiene ninguna tecnología digital, recordándonos que la microelectrónica no es la única materialización de la informática automatizada. La instalación consiste en 50 robots idénticos y rotativos colocados en la cima de unas barillas. Cada pieza tiene una luz, y un sensor que puede captar la iluminación de otras piezas vecinas. Cuando un sensor percibe luz, provoca que el robot comience a rotar. Su emisor de luz será a su vez captado por otras piezas, que también comenzarán a girar. Aparecen comportamientos emergentes colectivos que el público puede variar enfocando una linterna sobre alguno de los sensores lumínicos. Esta bella instalación rescata los orígenes de la Vida Artificial y lo lleva al terreno de la instalación artística.



Biografía

Nace en Buenos Aires, Argentina, en 1975. Ingeniero de sistemas y diseñador de imagen y sonido, cursa la licenciatura en artes electrónicas en la Universidad Nacional Tres de Febrero (Buenos Aires). Trabaja como colaborador en la programación de "Cultivos estocásticos", una obra de Mariano Sardón, (2005), en postproducción de imagen en video en "Imágenes de la década peronista", una obra de Gabriela Golder, (2005). Ha trabajado como editor en varios canales de televisión e impartido la asignatura "imagen electrónica" en la cátedra Laurence Bender de la Universidad Nacional Tres de Febrero. Actualmente es director y editor de la productora Carburando.

MENCIONES HONORÍFICAS

David Rokeby

Cloud

Canadá, 2007

Cloud parece al principio mucho más complicada en su construcción y comportamiento de lo que realmente es. Esta estrategia es altamente eficiente, debido a que la experiencia de la complejidad permanece incluso cuando se comprende que la obra funciona a través de un movimiento repetitivo. *Cloud* esta suspendida del techo en un espacio muy amplio (el *Great Hall* del Centro Científico de Ontario en Toronto, Canadá, que encargó la obra) de manera que siempre se ve desde abajo. Los componentes verticales de la obra se extienden en el espacio y llenan el campo de visión de aquel que la contempla. *Cloud* consiste en cien postes de 4 metros de largo, que sujetan cada uno seis conjuntos de finas placas acrílicas, un lado transparente y otro de tono azul-gris pálido. Estas piezas



rotan sobre su eje simultáneamente, pero con un movimiento ligeramente desfasado que sólo se sincroniza en intervalos específicos. El movimiento constante de los elementos, más la consistencia del color y de la textura, contribuyen a una expectativa intensa de patrones emergentes. Y los diseños aparecen - una ondulación de luz, un bloque sólido de color - aunque únicamente durante un instante y sólo directamente delante de la línea de visión del espectador, mientras que en sus bordes empieza a

Biografía

Nacido en Tillsonburg, Ontario, en 1960, David Rokeby ha creado sonido interactivo e instalaciones de vídeo con ordenadores desde 1982. Su primera obra fue *Very Nervous System* (1982-1991), que le consagró como un artista pionero del arte interactivo, trasladando los gestos físicos a los entornos de sonido interactivo en tiempo real. Fue presentada en la Bienal de Venecia en 1986, y obtuvo el *Prix Ars Electronica Award of Distinction for Interactive Art* en 1991. Varias de sus obras tratan acerca de la cuestión de la vigilancia digital. *Watched*

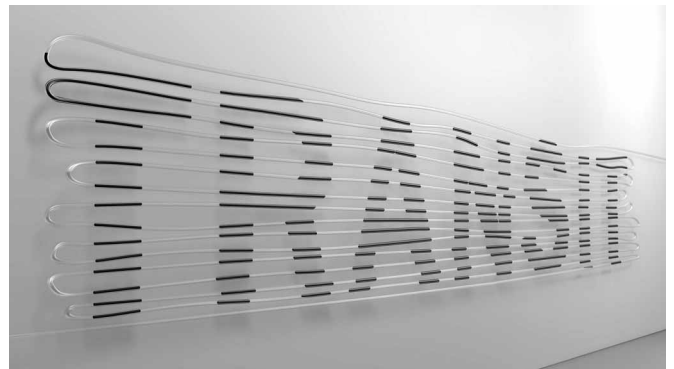
and Measured (2000) obtuvo el primer premio BAFTA de arte interactivo de la *British Academy of Film and Television Arts* en 2000. Otras obras tratan acerca de un examen crítico de las diferencias entre la inteligencia humana y la inteligencia artificial. *The Giver of Names* (1991-) y *n-cha(n)t* (2001) son entidades subjetivas artificiales, provocadas por objetos o por mundos hablados en su entorno inmediato, para formular frases y expresarlas. David Rokeby ha expuesto intensamente en las Américas, en Europa y en Asia. Ha intervenido en acontecimientos de todo el mundo. En 2002, Rokeby obtuvo el premio *Governor General's Award in Visual and Media Arts*, el *Prix Ars Electronica Golden Nica for Interactive Art*, y representó a Canadá en la Bienal de Venecia de arquitectura. Recientemente, ha finalizado unos importantes encargos artísticos para el Centro Científico de Ontario en Toronto, y la fundación Daniel Langlois en Montreal.

Julius Popp

bit-flow

Alemania, 2006-07

La visión austera y biomédica de *bit.flow* presenta un espectáculo enigmático para un público no informada. Esto no es sorprendente, teniendo en cuenta que la obra plantea una duda profundamente ontológica acerca de la naturaleza del autoconocimiento de la máquina, y por extensión, entre las personas. *Bit.flow* consiste en una manguera flexible por el que circula un patrón binario de fluidos de color rojo y transparente. A medida que las franjas alternativas de fluidos rojo y transparente pasan por los conductos del tubo doblado, se crea un complejo patrón en constante movimiento y con tres dimensiones. Este "organismo" no tiene una autoconciencia sensorial; solo se mira y se contempla a sí mismo a través de una cámara de vídeo. Mediante el análisis de ese flujo de imágenes, *bit.flow* pretende comprender y replicar sus propias pautas de comportamiento. El sistema lentamente va aprendiendo al observarse a sí mismo, un ejercicio de autoreflexión que normalmente asociamos más a lo humano que a lo tecnológico. En este proceso, *bit.flow* aplica conceptos básicos de visión robótica e inteligencia artificial, al tiempo que plantea preguntas extremadamente pertinentes para la vida artificial. *bit.flow* es una máquina muy cartesiana que dice "*Cogito, ergo, sum*".



Biografía

Nacido en Nuremberg, en 1973, vive en Leipzig y desarrolla una línea de trabajo en la que arte y ciencia convergen en formas simples y sugerentes. Estudió fotografía y arte en la *Hochschule für Grafik und Buchkunst* (Academia de Artes Visuales) de Leipzig. Ha colaborado con el *Fraunhofer Institute*, la *Leipzig University* y el MIT de Boston, entre otros. Ha recibido numerosos premios a nivel internacional, entre los que cabe destacar el *Robot Choice Award* 2003 y el segundo premio *Inspire* en 2005. En 2004 expuso en Artexpo, Nueva York, y en el Kunstraum B2 de Leipzig.

Jed Berk
ALAVs 2.0
U.S.A., 2006

Los *Autonomous Light Air Vehicles* de Jed Berk combinan muchos de los temas centrales de la vida artificial y de la investigación robótica con múltiples agentes. Su elegante presentación se manifiesta mediante un conjunto de globos inflables con navegación autopropulsada. Estos globos evitan obstáculos y tienen un comportamiento colectivo tipo bandada. La telefonía móvil es la herramienta que posibilita la comunicación entre humanos y los ALAVs. De esta forma, el público puede interactuar con los globos, dirigir sus movimientos y afectar el comportamiento colectivo del conjunto. La dificultad de un proyecto como éste no puede obviarse; mientras que los robots en los laboratorios suelen demostrar capacidades extraordinarias, a menudo también son muy delicados, poco fiables y requieren la atención constante de uno o varios técnicos altamente cualificados. Un proyecto como ALAVs debe funcionar correctamente con el público, entretener, y al mismo tiempo debe ser resistente frente a arquitecturas impredecibles, las inclemencias del tiempo, la interacción de los niños (y a veces de animales), influencias todas ellas que casi siempre se eliminan en el entorno controlado de un laboratorio. Los ALAVs logran todo esto, al tiempo que se mantienen más ligeros que el aire, algo que constituye un logro en sí mismo, teniendo en cuenta el peso de las baterías y de otros componentes. Los ALAVs son agentes translúcidos, carismáticos y delicados y se arrastran y flotan de una forma muy poco robótica.



Biografía

La obra de Jed Berk explora ideas relacionadas con el punto transitorio de la naturaleza en el que puede producirse la evolución. "*Transitional Species*" es un organismo de esculturas interconectadas, que interactúan con su entorno, con la audiencia y las unas con las otras. En esta obra, emplea el uso de tecnologías emergentes para crear biotopos tecnológicos de esculturas semi domesticadas, inspiradas en la biología, que viven en ecosistemas de redes. En la actualidad, Berk crea instalaciones en las que la audiencia puede participar de forma activa y cohabitar con múltiples especies, afectando de esta forma a sus comportamientos y al entorno. El uso de la tecnología crea un vínculo tangible entre lo físico y lo virtual, dando forma a redes invisibles e intangibles. Una respuesta emocional a las "especies" cultiva nuevas relaciones. Su interés más amplio radica en desarrollar biotopos grandes y múltiples, situados en todo el mundo, y capaces de comunicarse los unos con los otros simultáneamente, trascendiendo el idioma y las barreras culturales. Después de haber recibido mucha atención de los medios y la aclamación de las comunidades artística, científica y tecnológica, la obra de Berk se ha incluido en festivales de medios y de robótica, en muestras y en conferencias tecnológicas de Estados Unidos, Europa y Asia. En la actualidad, Berk imparte talleres relacionados con especies robóticas. Berk nació en Nueva York y en la actualidad vive en Los Angeles, California. Obtuvo su licenciatura en la *Rhode Island School of Design* y un master en el *Art*

Center College of Design. Ha presentado sus muestras en los Estados Unidos y en el mundo entero en instituciones como Brandts, en Odense, Dinamarca, el Beall Center for Art + Technology, en Irvine, California; el Art Center Nabi, en Seúl, Corea; el ACM, en la Universidad de California, Santa Barbara, California; y el Art Center College of Design, en Pasadena, California. La obra de Jed también ha alcanzado una amplia audiencia con el debut en la televisión internacional de los ALAVs en Discovery Network. Jed Berk ha colaborado con Julian Bleecker, Ewan Branda, Bruce Hubbard y Nikhil Mitter en ALAVs 2.0.

London Fieldworks

Hibernator: Prince of Petrified Forest, 2007

Gran Bretaña, 2007

Los artistas Jo Joelson y Bruce Gilchrist han creado una instalación que se extiende asimétricamente por los diferentes espacios de la galería y que ofrece una gran variedad de niveles de información que retan al espectador a un viaje intelectual inusual. Partiendo de su interés especial en torno a estados de animación suspendida el colectivo propone un panorama surrealista que subvierte uno de los mayores iconos del siglo XX, Walt Disney. En la galería el



público se encuentra con una figura animatrónica que es la protagonista de una serie de películas de animación grabadas durante la duración de la exposición. Este robot reúne las características físicas de la cabeza del propio Disney junto con el cuerpo de sus más entrañables personajes: Bambi y Thumper. Las películas muestran al quimérico robot de Disney resucitado en un mundo de dibujos animados, un guiño al proceso de suspensión crónica en la que se conserva la cabeza del difunto Walt. El personaje se encuentra es un paraíso natural, pero distorsionado y

grotesco, en donde tendrá que enfrentarse al lado más oscuro de su ser, aquel que ocultó al mundo mientras cultivaba su fama y admiración mundial. Este proyecto interpreta los mitos creados por la cultura de masas y las promesas científicas de la sociedad tecnológica. Éstos mitos son examinados en el espacio de la galería por medio de una manipulación casi quirúrgica de todos los elementos que construyen la narrativa del proyecto a través de un proceso de creación abierto. El resultado es una puesta en escena de gran versatilidad y una película de 30 minutos que reúne componentes pantagruélicos propios de nuestro tiempo.

Biografía

London Fieldworks es una asociación artística entre Bruce Gilchrist y Jo Joelson, que es conocida por el modelo único que ofrece para la investigación creativa, la colaboración y la ambición de lograr proyectos con emplazamientos imaginativos, en la confluencia del arte, la ciencia y la tecnología.

Caracterizan su práctica como una interpretación poética de la narrativa científica, una investigación multidisciplinar sobre cómo las historias y los datos de la experiencia humana y de los fenómenos naturales se interpretan y se manifiestan tanto en la ciencia como en el arte.

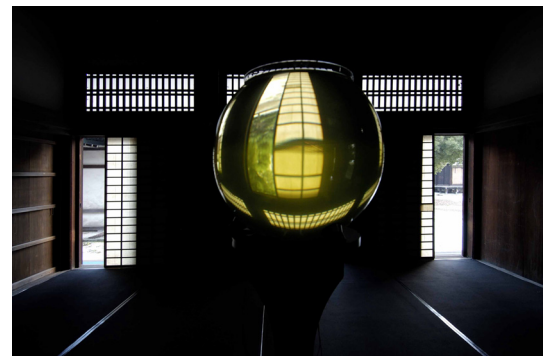
Sus proyectos más recientes han jugado con narrativas científicas para crear mundos especulativos de ficción: *SpaceBaby* (encargada por Arts Catalyst para *Space Soon*, Londres 2006) y *Hibernator: Prince of the Petrified Forest* (encargada por Beaconsfield, Londres 2007) forman parte de una trilogía que explora temas de animación suspendida, inspirada en pautas de hibernación interrumpida de los animales y en la investigación científica más recientes sobre el potencial de la hibernación humana. Entre los premios que ha obtenido, se incluyen el primer premio de ICA/Toshiba Art & Innovation Award por la instalación digital de arte viviente, *Divided by Resistance* (1996) y la Millennium Fellowship de la Royal Society and British Association for the Advancement of Science por el proyecto telemático *Syzygy* (1997-1999). La instalación de luz solar virtual, *Polaria*, ha sido citada recientemente en "Art And Science", de Sian Ede, publicada por I.B Taurus, 2005.

Evelina Domnitch y Dmitry Gelfand
Camera Lucida: Sonochemical Observatory, 2007
EE.UU., Bielorrusia, 2007

Camera Lucida investiga y permite visualizar un fenómeno natural poco conocido y explorado de forma marginal denominado "sonoluminiscencia". Soluminiscencia consiste en la emisión de cortas descargas de luz condicionadas por la explosión de burbujas en un líquido excitado por sonido. En la instalación/observatorio la actividad se centra en torno a una esfera de cristal traslúcido que recrea el proceso, el cual sólo se puede visualizar en la más completa oscuridad. El espacio inmersivo y perceptual que los artistas proponen descubre por medio del artificio lo efímero y esotérico oculto en la naturaleza, haciéndolo real y tangible. Este proyecto evoca territorios por explorar en el reino de lo invisible y cuestiona la materialidad reductora en favor de lo efímero y volátil.

Biografía

Evelina Domnitch y Dmitry Gelfand crean entornos de inmersión sensorial que fusionan la física, la química y la ciencia informática con prácticas filosóficas poco habituales. Los descubrimientos actuales, en particular aquellos relativos a los fenómenos de olas, son utilizados por los artistas para examinar cuestiones de percepción y de perpetuidad. Tales investigaciones son fundamentales puesto que la imagen científica del mundo, que sirve como base para el pensamiento contemporáneo, aún no puede abarcar la obra irregistrable de la conciencia. Después de descartar todo tipo de medios fijos y de grabación, las instalaciones de Domnitch y Gelfand existen como un fenómeno de transformación constante ofrecido para su observación. Casi todas las obras de Domnitch y Gelfand requieren un cierto periodo de adaptación de la retina a la oscuridad, antes de que se descubra todo un abanico de detalles luminosos. Sin la oscuridad, la luz sería invisible, al igual que lo sería el horizonte delicado de los sistemas de energía convergentes de los que emana la luz. Para



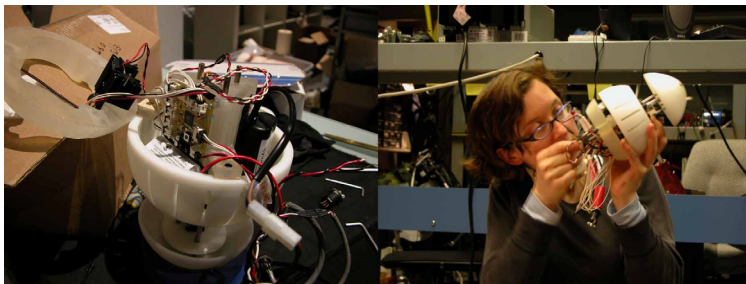
poner en práctica estos procesos efímeros, los artistas han colaborado con diversos laboratorios científicos en Japón, Alemania, Rusia, Bélgica, Bielorrusia y los Estados Unidos. En 2002, obtuvieron un puesto como artistas residentes en IAMAS (Institute of Advanced Media Arts and Sciences), Japón. *Camera Lucida* se exhibió por última vez en V2, Rotterdam (2007).

Kelly Dobson

Omo

Estados Unidos, 2007

Omo es un artefacto que comparte relaciones de empatía con los humanos. El paradigma de una máquina invasiva se disuelve, y en su lugar aparece una alegoría orgánica que permite que surjan nuevos sentimientos subconscientes. En ese sentido, *Omo* puede considerarse como un amigo o un compañero. La criatura se expande y se contrae, siguiendo la respiración del usuario o bien ayudando al usuario a que adapte su respiración a las del aparato. El contacto físico genera emociones protésicas: por ejemplo, colocarse a *Omo* en el estómago recuerda a la sensación íntima que emana de tocar la barriga de una mujer embarazada. *Omo* es un ejemplo de la disciplina emergente de la terapia de máquinas, que combina arte, diseño, la psico-dinámica y la ingeniería, y que hace patente las complejas dinámicas emocionales que puedan surgir entre humanos



y máquinas. La terapia de máquinas utiliza artefactos tecnológicos para explorar el lado más sensible y emotivo del ser, forjando su papel de compañeros relajantes y estimulantes para los humanos. A medida que los humanos tienen un contacto cada vez mayor con los artefactos

tecnológicos, obras como *Omo* descubren emociones humanas inesperadas, haciendo que aparezcan interrelaciones más profundas, complejas y expresivas con las máquinas.

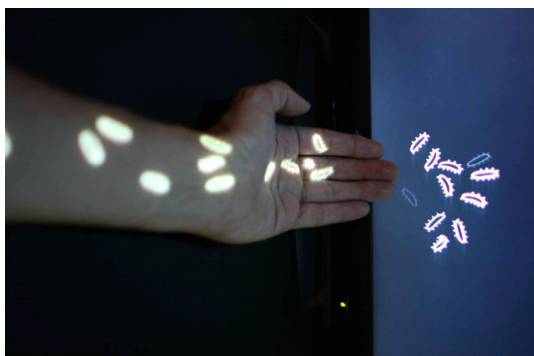
Biografía

Kelly Dobson creció en un depósito de chatarra. Desde los cuatro años de edad, ya realizaba tareas extrañas como por ejemplo romper ventanas y trasladar piezas de maquinaria desde una zona del depósito a otra. Más tarde, mientras estudiaba medicina y arte, Dobson se centró en los planteamientos alternativos a las máquinas, planteándose los con objetos relacionales y reflexivos. Después de trabajar en los ámbitos artísticos, del diseño, de la ingeniería y de la teoría social y crítica, ha desarrollado el área de la terapia de máquinas al tiempo que obtuvo un Máster científico en el *Visual Studies Program* de la MIT, en 2000, y un doctorado por el Media Lab de la MIT en 2007. Su trabajo actual combina la investigación en el proceso de señales digitales y el aprendizaje sobre máquinas, la tecnología y los estudios de sociedad, así como el arte y la terapia. Construye máquinas empáticas como *Blendie*, órganos de organismos que se desgastan como *ScreamBody*, y organiza compromisos con máquinas actuales, culturalmente

implicadas. En la actualidad, es profesora adjunta de la Cornell University, en el Departamento de Arquitectura, Arte y Planificación.

Chris Sugrue
Delicate Boundaries
U.S.A., 2007

Delicate Boundaries explora la frontera frágil y a veces imperceptible entre el espacio real y físico. Este trabajo es una instalación interactiva que utiliza el cuerpo como una extensión de un ecosistema de bichos digitales. Por medio de un proyector montado sobre el espacio de la instalación, el enjambre de bichos se desplaza de la pantalla al cuerpo humano. *Delicate Boundaries* genera una ilusión animada y una intimidación virtual debido a la transferencia del comportamiento de los bichos virtuales al espacio real del cuerpo. El Interfaz siente los contornos del cuerpo humano, y la invade de forma realista, creando la ilusión de una infección del organismo. La instalación evoca un sentido de puente en lugar de ruptura tradicional entre lo real y lo virtual, un efecto que lleva al aprendizaje y a la apreciación, transformando el comportamiento de las entidades artificiales en visiones rituales.



Biografía

Christine Sugrue es una diseñadora interactiva, investigadora, y científica tecnológica creativa. Obtuvo el Master del Programa de Diseño y Tecnología en la Parsons School of Design en 2005, y ha trabajado como investigador fundamental en el Ars Electronica Futurelab. En 2007, recibió una beca del Eyebeam Art and Technology Center, en donde ha investigado y desarrollado arte en relación con los medios, instalaciones interactivas y tecnología de performance. En la actualidad es una artista residente en el Hangar de Barcelona.

INCENTIVOS A LA PRODUCCIÓN IBEROAMERICANA

Alex Posada y Alejo Duque
Greenbots
España
(10.000 euros)

Greenbots consistirá en una serie de pequeños robots creados a partir de una electrónica simple, con sensores, sistemas de comunicación (radio, infrarojo, RFID, gps) y paneles solares que puedan absorber durante el día la energía necesaria para alimentar su actividad nocturna. Estos organismos, cuyas formas variarán (mariposas mecánicas, bolas, etc.) se situarán en puntos estratégicos desde los cuales trabajarán y comenzarán a reaccionar con el medio ambiente según su programación, captando datos, cambiando de forma, generando efectos luminosos o sonoros, evolucionando, reprogramándose a sí mismos o a otros

greenbots cercanos y transmitiendo toda la información a una base de datos colgada en internet. Todo este cúmulo de información es una forma creativa e innovadora de representar los niveles de contaminación medioambiental al que estamos sometidos continuamente. Esta contaminación llegará a afectar a los Greenbots físicamente, modificándolos internamente sin que éstos se den cuenta. Los Greenbots aluden tanto al nuevo ecosistema tecnológico que hemos creado, como al dañado ecosistema natural en el que todos habitamos.

Biografía

Tras acabar sus estudios de ingeniería técnica de telecomunicación en la Universidad de Cantabria, **Alex Posada** se traslada a Barcelona en el 2002, donde empieza a trabajar en proyectos de arte electrónico, diseño interactivo y desarrollos de interfaces físicas para instrumentos musicales. A lo largo de este año desarrolla varias instalaciones interactivas, como "Imaginarium" (beca de producción audiovisual INJUVE 2002) y "Daylight modulations" (instalación sonora para espacio público). Poco después comienza a colaborar activamente con artistas locales como Xavier Hurtado, José Manuel Berenguer, el colectivo "Joystick", Maria Stamenkovic Herranz y "Konic Thtr". En 2002 crea KNAL, pseudónimo bajo el que empieza a publicar producciones musicales relacionadas con la música electrónica experimental y el arte sonoro. A partir del 2003 trabaja en eventos relacionados con el teatro, como el espectáculo "El bosque sonoro - homenaje a John Cage", la producción teatral "La pata negra" dirigido por Roger Gual para el festival GREC 2003 y "La fábula" y "Provenance:Unknown" con Maria Stamenkovic Herranz hasta 2006. Junto a Carlos M. Franco recibe una beca en el MTG (music technology group) de la Universidad Pompeu Fabra (2003-2006) para el desarrollo del proyecto "Mitosis" producido por la Fundación Phonos, la Fundación 30km/s y la Generalitat de Catalunya. En 2004 funda el colectivo "dorkbot-barcelona" con otras 4 personas y obtienen una residencia (2004-2006) en la galería Metrònom (Fundación de arte contemporáneo Rafael Tous). También se implica en algunos proyectos de arquitectura como el proyecto wiki-plaza ("la plaza de las libertades" de Sevilla). Imparte numerosos workshops orientados a la creación artística con tecnologías interactivas en Barcelona, Girona y Bilbao: open hardware lab, Arduino, Pure Data, Tecnologías interactivas para las Artes. Actualmente dirige y coordina el laboratorio de electrónica y diseño interactivo de Hangar (centro de artes visuales), Barcelona donde ha desarrollado multitud de proyectos junto a otros artistas.

Alejo Duque está en la actualidad terminando el Ph.D de www.egs.edu. El tiempo libre lo dedica a interfacear espacios y trayectorias que cruzan las redes digitales donde participa y habita. Su interés principal radica en colaboraciones transculturales preferiblemente en el axis hemisférico Sur<->Este. También investiga representaciones de datos visuales y sonoras para S.O.U.P* y sonOp.

Francisco Lopez
Sonic Alter Ego
España
(7.500 euros)

En el ámbito de la creación sonora, existen tradicionalmente dos grandes categorías conceptuales: herramientas (instrumentos, software, materiales

sonoros, métodos) y piezas sonoras (compuestas, improvisadas, aleatorias). Sonic Alter Ego es un sistema-concepto entre dichas categorías o, en terminos más precisos, una entidad creadora virtual que incluye ambas. Producirá creaciones sonoras originales y variables, resultado de la interacción entre los criterios del autor y su arquitectura de funcionamiento. El concepto fundamental de Sonic Alter Ego no es el desarrollo de una herramienta de software para un usuario potencial sino el propósito de transferencia de aspectos cruciales del espíritu creador de Francisco López a una máquina virtual. Por medio de técnicas de computación evolutiva, el sistema realizará un proceso de aprendizaje de los criterios creativos del artista, tales como la selección de materiales sonoros, la elección de su transformación y edición, las decisiones compositivas sobre la estructura de la pieza, etc. Simultáneamente, este alter ego virtual revelará aspectos ocultos o inconscientes del propio espíritu creador del autor.

Biografía

Francisco López es reconocido internacionalmente como una de las principales figuras de la escena de música experimental y arte sonoro. Su experiencia en el ámbito de la creación sonora y de trabajo con grabaciones ambientales abarca un período de más de 25 años, durante los cuales ha desarrollado un universo sonoro impresionante, absolutamente personal e iconoclasta, basado en una escucha profunda del mundo. Ha realizado cientos de conciertos, proyectos con grabaciones de campo e instalaciones sonoras en 50 países de los cinco continentes, incluyendo los principales museos, galerías y festivales internacionales, tales como: PS1 Contemporary Art Center (Nueva York), Museum of Modern Art (París), Internacional Film Festival (Rotterdam), Festival des Arts (Bruselas), Darwin Fringe (Darwin, Australia), Institute of Contemporary Art (Londres), Museo de Arte Moderno de Buenos Aires, Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona, Center of Contemporary Art (Kita-Kyushu, Japón), etc. Su extenso catálogo de piezas sonoras (con colaboraciones en directo y en estudio con más de 100 artistas internacionales) ha sido editado por más de 160 compañías discográficas de todo el mundo y ha recibido en tres ocasiones la mención honorífica del festival Ars Electrónica (Linz).

Hamilton Mestizo Reyes, Luis Enrique Martínez, Sofía Cordero, Marcela Ayala, Patricia Muethe y Jonatan Gómez

Electricium Vitum

Colombia

(2.500 euros)

Electricium Vitum busca aplicar la investigación contemporánea en biotecnología a la cuestión de la vida artificial, de una forma que sea relevante para las tradiciones de robótica, así como a los campos emergentes del bio-arte y a las cuestiones medioambientales y ecológicas. *Electricium Vitum* aplica la investigación realizada por Logan y las fuentes biológicas de la energía eléctrica, las bio-baterías. Esto significa crear un ciborg alimentado por unas baterías que aprovechan el detritus humano y la bacteria E-coli que se encuentra en su composición. Esta reserva de energía dirige un microcontrolador que controla su entorno a través de sensores, para crear un equilibrio homeoestático y autopoietico. Esta propuesta es un avance importante en la robótica, dado que, a pesar de que el proceso es relativamente fácil, y el movimiento electromecánico

es controlable en la mayor parte de los casos, la cuestión de la energía sigue sin resolverse, y se encuentra oculta bajo las apariencias en la mayor parte de los proyectos robóticos. Al final siempre hay un montón de baterías que se enchufan a la pared. El hecho de que la generación de su propia energía sea fundamental en *Electricium Vitum* es, por lo tanto, una intervención bastante profunda en la vida robótica y artificial.

Resulta también de gran profundidad el que su energía se derive de lo repugnante, de lo que no tiene ningún valor, de esa materia que, en la mayoría de las ocasiones, es eliminada, con el correspondiente consumo de energía. Este aspecto del trabajo hace que constituya una intervención provocadora en cuestiones medioambientales. *Electricium Vitum* interviene de igual manera en el ámbito del bio-arte. Hasta ahora, las prácticas de bio-arte se han centrado casi siempre en prácticas técnicas muy especializadas, como por ejemplo el cultivo de tejidos, la manipulación de ADN y la síntesis de células híbridas, prácticas todas que han sido viables para el artista gracias al boom de la investigación en genomas y la biotecnología, y con ello la gran disponibilidad de material de laboratorio producido en masa. En esto, el bio-arte está dando pasos agigantados de forma no muy diferente a los de los primeros años del arte informático. Por todo ello, *Electricium Vitum* viene a descubrir un nuevo territorio en las fronteras del bio-arte y la robótica.