



La interacción de objetos y personas protagoniza los premios Vida de Telefónica

La dotación ha pasado de 40.000 a 80.000 euros ● La décima edición recibió 136 obras procedentes de 27 países ● La muestra de obras ganadoras deja Arco y se celebrará en el Centro de Arte Matadero de Madrid

R. B. / S. C.

Vida empieza su segunda década, consolidando su liderazgo internacional y duplicando la dotación económica, que pasa de 40.000 a 80.000 euros, repartidos en los tres Premios Vida (18.000, 14.000 y 8.000 euros), reservados a obras realizadas en los dos últimos años, y 40.000 euros del premio Incentivo a la producción iberoamericana, repartidos entre cuatro proyectos.

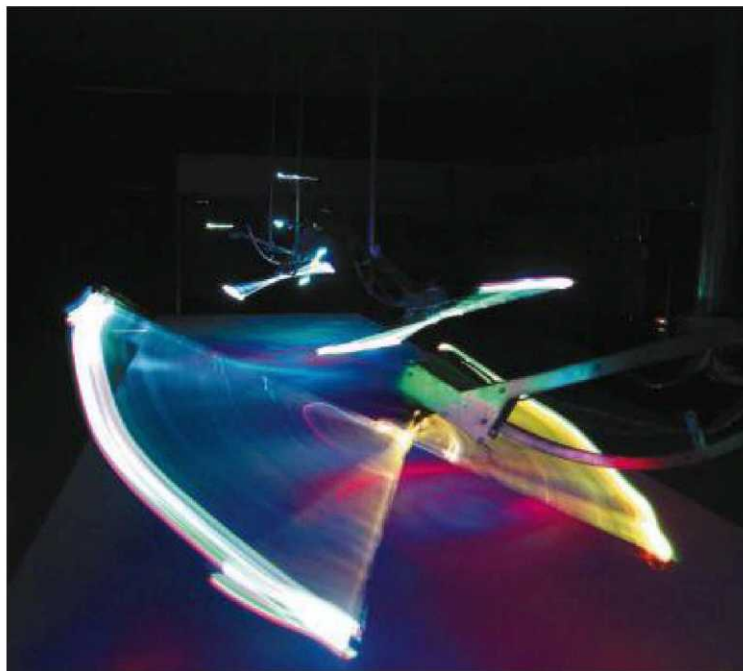
Destacan las *Nanodrizas*, de Arcángel Constantini, unos dispositivos autónomos flotantes, que controlan en tiempo real los agentes contaminantes en ríos y lagos y liberan remedios bacterianos y enzimáticos *in situ*, desempeñando una acción terapéutica activa. Los demás incentivos han ido a las instalaciones *Deep Data*, de Andy Gracie, *Dialéctica*, de Velázquez y Carboneras, y *Ciudad Nazca*, un robot de Rodrigo Derteano.

Premio a la trayectoria

Además, se instituye el Premio Fundación Telefónica a la Carrera, que reconoce con 30.000 euros una trayectoria especialmente arriesgada e innovadora, cuyo ganador se dará a conocer en la inauguración de la exposición.

Este año Vida recibió 136 obras (93 finalizadas y 43 proyectos) de 27 países, de los que 21 son españolas, siendo la segunda edición con más participación desde el inicio del concurso en 1997.

A diferencia de las nueve anteriores ediciones, la Fundación Telefónica exhibirá las obras ganadoras en el Centro de Arte Matadero de Madrid del 11 al 22 de febrero, en vez de mostrarlas como de costum-



'Performative Ecologies' (Reino Unido, 2008), de Ruairi Glynn. Segundo premio.

Con el objetivo de construir arquitecturas capaces de interactuar con los humanos y el entorno, el británico Ruairi Glynn ha creado unos pequeños robots autónomos, muy sociables, que se mueven en el espacio generando juegos de luces. Lo más sorprendente es que, gracias a un programa de reconocimiento facial, son capaces de valorar la atención que les prestan los humanos, modificando su comportamiento en consecuencia. Además, saben comunicar a los demás robots cuáles de sus acciones han tenido más éxitos y también organizarse para actuar conjuntamente. El artista británico va más allá de los simples paradigmas reactivos, desarrollando un sistema en el que los agentes evolucionan en respuesta a sus experiencias y comparten sus conocimientos, de forma que su aprendizaje es directamente apreciable por los humanos. *Angels* y *Making an Ecology* también son trabajos suyos sobre arquitecturas que interactúan con los humanos.

● www.interactivearchitecture.org/portfolio/performativeecologies.html

bre, en la feria de arte contemporáneo Arco, con limitaciones de espacio y tiempo.

Además de las obras premiadas, se expondrán los miniaerostatos de *ALAV*, de Jed

Berk, cuyo comportamiento cambia en función de la actividad de los teléfonos móviles de los visitantes, y el entorno reactivo de *Waves to Waves*, de Chris Sugrue, capaz de conver-

tir en sonido e imagen los datos electromagnéticos de Wi-Fi, móviles, radios y televisores.

FUNDACIÓN TELEFÓNICA:
www.fundacion.telefonica.com/vida



'Sixteen Birds' (EE UU, 2008), de Chico MacMurtrie. Tercer premio.

A primera vista parecen simples telas blancas colgadas del techo, pero, en realidad, son 16 pájaros, los primeros que Chico MacMurtrie realiza con una tecnología hinchable interactiva, desarrollada por Amorphic Robot Works (ARW), el estudio que fundó en 1991. La transformación del tejido inerte en un pájaro robótico de rasgos prehistóricos se desencadena por un sistema de visión computarizada, que al detectar la presencia de personas, activa el sistema neumático. Una vez inflado, el engendro comienza a mover sus alas puntiagudas, pero a medida que el espacio se llena y los espectadores se acercan a los robots, en vez de insuflarles vida, se la quitan, y uno tras otro, los pájaros se van desinflando hasta que el sistema se detiene. Otros trabajos suyos del mismo estilo son *Inflatable architecture* (arquitectura inflable) y *Floating tree* (árboles flotantes).

● <http://amorphicrobotworks.org/works/birds>



'POetic Cubes' (España), Raquel Paricio y Juan M. Moreno. Mención.

Asombra ver hasta qué punto un buen sistema de inteligencia artificial es capaz de humanizar objetos sin ningún rasgo antropomórfico. Es el caso de una de las siete menciones de honor, la instalación *POetic-Cubes* de Raquel Paricio y Juan M. Moreno, un sistema autónomo de nueve cubos robóticos luminosos, basados en características biológicas, que le permiten actuar como los seres vivos, adaptándose al entorno. Esto es posible gracias a las propiedades celulares del *chip* (tejido electrónico) *POetic tissue*, un proyecto europeo dirigido por la Universidad Politécnica de Cataluña. El comportamiento de los cubos no es fruto de la preprogramación, sino de la adaptación al entorno y de la relación con los humanos, a través de sensores de temperatura. La interacción con la gente y los mismo cubos genera mutaciones en su color y le impulsa a crear con sus movimientos formas escultóricas en el espacio.

● www.evolvable.net/poetic.htm