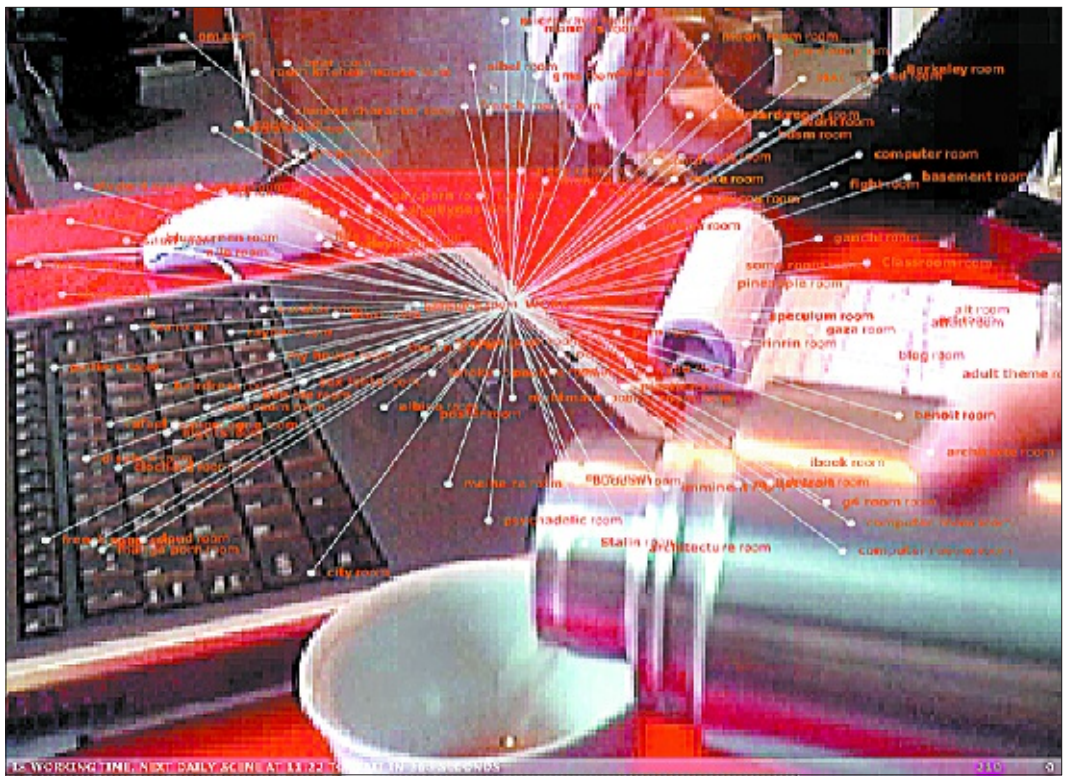
ARTE



Obra de las francesas Marika Dermineur y Stéphane Degoutin.

Los artistas aprovechan la riqueza documental del buscador Google

El buscador más consultado del mundo sirve de impulso para la creación de las más diversas expresiones de artistas internacionales

R. BOSCO / S. CALDANA

Google sube también en la bolsa de la creatividad. Artistas de diferentes países realizan sus obras inspirándose en las capacidades de esta poderosa herramienta.

Grant Robinson ha creado *Guess the Google*, un juego que invita al internauta a convertirse en motor de búsqueda y le emplaza a descubrir en 20 segundos la palabra clave común a 20 imágenes sacadas de la base de datos fotográfica de Google. La puntuación final, basada en la rapidez de la respuesta, permite competir con los demás, pero el verdadero reto es medir nuestras facultades intelectuales con las de la máquina. Robinson ofrece también una sencilla aplicación, denominada *Montage a Google,* que emplea el archivo de imágenes de Google para generar montajes navegables, basados en las palabras clave introducidas.

Alexander Shapiro y el grupo TouchGraph presentan *TouchGraph GoogleBrowser,* una asombrosa herramienta que proporciona un mapa de las páginas de las que proceden los accesos a la *web* introducida por el usuario. Además de crear composiciones atractivas desde el punto de vista estético y formal, los gráficos resultan muy útiles para tener una visión del movimiento que se genera en un sitio y saber qué enlaces son eficaces.

En la vertiente del activismo crítico con los mecanismos de la Red, el italiano Alessandro Ludovico y el suizo Ubermorgen han creado *GWEI* (Google Will Eat Itself), la típica página de comercio electrónico plagada de anuncios de Adsense (programa publicitario de Google), que permite a sus autores recibir dinero del propio Google por cada clic de los visitantes.

Las artistas francesas Marika Dermineur y Stéphane Degoutin han decidido utilizar Google para ofrecer una solución virtual al problema de la vivienda. El primer paso fue *GoogleHouse,* que construye una casa navegable utilizando, en vez de ladrillos, fotografías del buscador: hay habitaciones generadas por los nombres de los espacios (comedor, sala de estar, etcétera) y otras temáticas, como Osama Room y George Bush Room. La segunda parte del proyecto es *The Inhabitants,* "un cuento en red en forma de vídeo", según sus autoras.

Beacon, el último proyecto de los británicos Jon Thomson and Alison Craighead, se presenta como un ejercicio enigmático y *voyeurístico,* ya que sencillamente se apropia y publica las palabras clave introducidas por los usuarios de Google "en un círculo continuo". "El objetivo es proporcionarnos una imagen de nosotros mismos en tiempo real", explican los artistas.

Obra de Grant Robinson.

GUESS THE GOOGLE: www.grant.robinson.name/projects/guess-the-google/
MONTAGE A GOOGLE: www.grant.robinson.name/projects/montage-a-google/
GOOGLEBROWSER: www.touchgraph.com/TGGoogleBrowser.html
GWEI: www.gwei.org
GOOGLEHOUSE: http://incident.net/works/googlehouse
INAHABITANTS: www.impaktonline.nl/database/inhabitants
BEACON: www.automatedbeacon.net

CIENCIA FICCIÓN

¡Miau!, o la física de la Catwoman

POR **JORDI JOSÉ / MANUEL MORENO**

PATIENCE PHILIPS (Halle Berry) lleva una existencia anodina como diseñadora de la firma Hedare Beauty. Haciendo honor al lema de la compañía, "juventud y belleza a cualquier precio", el implacable magnate George Hedare y su mujer, la legendaria *top model* Laurel (Sharon Stone), preparan el lanzamiento del cosmético definitivo, un mejunje que elimina cualquier arruga... Días antes de su presentación, Patience descubre que su uso continuado produce terribles mutaciones. El descubrimiento cambiará para siempre la vida de Patience. Cazada por los secuaces de Hedare, su cuerpo inerte irá a parar a un vertedero, donde una banda de gatos callejeros insuflará en ella el elixir de la vida y habilidades felinas. Patience —ahora, Catwoman— emprenderá una cruzada contra Hedare, su imperio y sus tenebrosos secretos. Este es, a grandes rasgos, el argumento de *Catwoman* (2004), filme dirigido por Jean-Christophe *Pitof* Comar, enésima adaptación cinematográfica que se nutre de la amplia galería de superhéroes del cómic.

Como todo superhéroe que se precie, Catwoman oculta una identidad real, en este caso la de Patience Philips, cuya coincidencia de iniciales (P. P.) constituye la norma y no la excepción en ese peculiar gremio de paladines del bien (recuérdese a Bruce Banner (Hulk), Matt Murdock (Daredevil) o Peter Parker (Spiderman), por citar sólo algunos nombres. Dicho sea de paso, los firmantes de este artículo se ajustan también a dicha norma, aunque en su caso se trate de mera coincidencia...

Catwoman.

En esta entrega, nos centraremos en una de las peculiares habilidades felinas exhibidas por Catwoman al regresar de la muerte: tras ser arrestada por su posible vinculación en una serie de asesinatos, Patience consigue hacer pasar su anatomía entre los estrechos barrotes de su celda y huir del edificio, precipitándose a la calzada desde una ventana, en una sorprendente exhibición de elasticidad corporal que la lleva a caer, claro está, de cuatro patas.

Los gatos han sorprendido siempre por su legendaria pericia al aterrizar de cuatro patas (aun dejándolos caer panza arriba), hecho que se basa en dos características típicamente felinas: un esqueleto inusual y unos reflejos simplemente excepcionales. Estructuralmente, pese a poseer más huesos que los humanos, los gatos no poseen clavícula en sentido estricto, hecho que unido a un esqueleto altamente flexible le permiten deslizarse a través de orificios de tamaño inverosímil. En este caso, el límite más severo en el tamaño de orificios que puede franquear viene impuesto por las dimensiones de su propia cabeza (esto es, el cráneo, cuya función primaria como muro protector del cerebro no le permite excesivas alegrías en lo que a flexibilidad se refiere).

Respecto a la caída, los gatos han desarrollado la habilidad de retorcer su anatomía en un ilustrativo ejemplo de un principio físico bien conocido: la conservación del momento angular. Desde las tres o cuatro semanas de vida (y de forma plena, a partir de las siete semanas), los gatos adquieren el hábito de rotar en plena caída para así reorinterar su cuerpo y afrontar el impacto con el suelo en las mejores condiciones posibles. Debido a su sorprendente flexibilidad, son capaces de darse la vuelta con sólo girar la cabeza y la parte superior de su anatomía hacia un extremo (giro que se comunica al resto de su cuerpo).

En la física que describe la rotación de un cuerpo, el componente esencial es el llamado momento de inercia del sistema, que mide la forma en que se encuentra distribuida la masa de un cuerpo en relación con el eje de giro: a mayor distancia al eje, mayor momento de inercia.

En situaciones como la que nos ocupa, en la que no existen agentes externos que ejerzan fuerzas sobre el sistema (o más propiamente: que no ejerzan momentos netos sobre el sistema), el producto entre el momento de inercia del sistema y la velocidad (angular) de rotación se mantiene constante. De esta manera, alternando la distribución de masa de un sistema (y por tanto, su momento de inercia) podemos modificar su velocidad de rotación. Esto explica por qué una patinadora aumenta vertiginosamente su velocidad de rotación al acercar sus brazos al cuerpo (esto es, al reducir su momento de inercia). En el caso de un gato, su excepcional anatomía le permite modificar su posición en una caída moviendo adecuadamente sus articulaciones (patas y cola), sin violar, claro está, ninguna ley física. Y eso sin haber ido a la escuela primaria.

Si usted, querido lector, desea emular a Catwoman o al resto de felinos, pruebe a ponerse a dieta a base de Friskies durante un tiempo; pero mejor ponga una colchoneta en el suelo.