

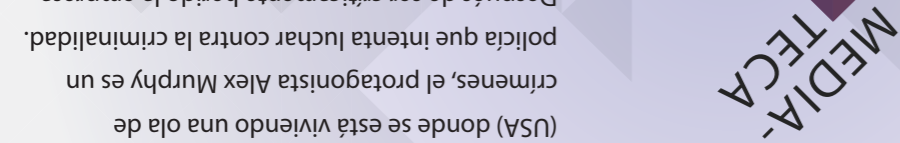
➤ Robocop. Paul Verthoven

Os proponemos rescatar esta película de los años 80 que podemos considerar un clásico de la ciencia ficción y acción. La trama de este film se basa en un futuro cercano de la ciudad de Detroit (USA) donde se está viviendo una ola de

crímenes, el protagonista Alex Murphy es un policía que intenta luchar contra la criminalidad. Después de ser críticamente herido la empresa OmniCorp aprovechará la ocasión para utilizar su gran conocimiento de la ciencia robótica y salvar a Alex, dotándole de nuevas e increíbles habil-

dades, pero que irán acompañadas de problemas a los que un hombre corriente jamás ha tenido que enfrentarse. En esta película se aborda cuestiones que nos hacen plantearnos la

Cyborg es un superhéroe que aparece en los años 80 en los cómics estadounidenses de DC Comics. Este personaje fue creado por el escritor Marv Wolfman y el artista George Pérez. El protagonista de Cyborg es Victor Stone, hijo de dos científicos que a causa de las investigaciones de sus padres sufre un grave accidente, gracias a varias operaciones que realiza su padre consigue salvar su vida, sin embargo su cuerpo ya no es el mismo y debe comenzar a vivir siendo un cyborg.



➤ Cyborg

Para reflexionar sobre nuestro cuerpo se ha visto afectado por la tecnología digital y en qué medida se ha modificado nuestra manera de relacionarnos con nuestro entorno, os proponemos un libro, una película y un comic.

➤ **Ontología Cyborg: El cuerpo en la nueva sociedad tecnológica.**
Teresa Aguilar García

➤ Este libro plantea una reflexión sobre el cuerpo humano en relación con la biotecnología y las tecnologías de la información. Comenzamos a vivir en un paradigma donde la tecnología juega un papel crucial en nuestra vida, ha dejado de ser un elemento externo al cuerpo y está comenzado a ser una parte de él. La autora realiza un análisis desde el cual se conforma este nuevo sujeto del milenio.

Tecnocuerpo

N X
N E X
S O S

Múltiples artistas actuales abordan esta nueva era tecnológica y la influencia que ejerce en nuestros cuerpo. Os sugerimos la obra de tres artistas contemporáneos que reflexionan desde la hibridación con las tecnologías digitales hasta cómo estas nos afectan en nuestro día a día.

➤ Marc Owens

Avatar Machine (2010)

La propuesta de este artista consiste en un dispositivo portátil (un arnés y un disfraz) que reproduce la estética de los videojuegos y permite que el usuario se vea como un personaje dentro de un espacio virtual. Con este trabajo Marc Owens busca reflexionar sobre las relaciones que están surgiendo entre el ámbito real y virtual en relación a nuestro cuerpo y lo que percibimos a través de él.

<http://cargocollective.com/marcowens/Avatar-Machine>



➤ Chris Woebken y Kenichi Okada

Animal Superpowers (2008)

¿Cómo ve un hormiga? ¿Qué escucha un murciélago? estas preguntas tienen su respuesta gracias a la obra de esta pareja de artistas. A través de una serie de elementos como gafas, cascos y gracias a la tecnología digital, los usuarios podrán percibir de la misma forma que lo hacen algunos animales. La propuesta de estos artistas es poder generar empatía con las otras especies de seres vivos con los que convivimos.

<http://chriswoebken.com/ANIMAL-SUPERPOWERS>

➤ METRICO+

Para poder jugar a MetriCo+ necesitarás todo tu cuerpo y tu atención. Algo tan sencillo como avanzar hacia adelante puede convertirte en toda una aventura. Este es un nuevo mundo lleno de infografías que irán variando y modificándose con cada paso y movimiento que se realiza y tendrás que tener cuidado para poder seguir avanzando con éxito ya que todos los gráficos de barras, los diagramas lineales y los gráficos circulares reaccionan al jugador. Este juego se basa en la "transformación controlada" y te ayudará a suaves pasar por alto.

Este videojuego de Digital Dreams se puede jugar en Xbox One, PC y PlayStation



➤ TENTACLE WAR

Para continuar indagando en la relación del cuerpo y las nuevas tecnologías digitales compartimos un videojuego y una aplicación para el móvil y tablet.

Con este juego nos acercamos al mundo microscópico de células, neuronas y tentáculos de ADN. Un organismo capturado por diversos microbios lucha por subsistir y tú debes ayudar a las células sanas a contraatacar e ir curando todas las zonas de este cuerpo. Es un juego de estrategia en el que a través de tentáculos y esporas podrás organizar tu plan, pero ¡ten cuidado con los ataques microbóticos!

Acción cuerpo

→ Puzzle-Cyborg

¿Es posible que en un futuro podamos tener piezas intercambiables de nuestro cuerpo? ¿Te imaginas poder tener tres brazos o un brazo tenedor? ¿Podríamos vivir sin nuestra cabeza o intercambiarla por otro elemento? Te proponemos este juego de piezas para que puedas imaginar múltiples cuerpos. Recorta cada parte del cuerpo y cada pieza y únela con blue tack o cinta de carrocer.

Materiales

- 1 Blue tack
- 2 Cinta de carrocer

