

DOSSIER DE PRENSA

22/10/2015

EL ESPACIO FUNDACIÓN TELEFÓNICA EXHIBE, POR PRIMERA VEZ EN ESPAÑA, EL UNIVERSO DE ASOMBROSAS CRIATURAS DEL ARTISTA HOLANDÉS THEO JANSEN

- La exposición *Theo Jansen. Asombrosas criaturas* muestra la evolución biológica de las bestias de playa a través de 13 piezas, desde la primera creación en 1990 hasta las más actuales y evolucionadas. En la actualidad, el artista sigue trabajando en una nueva criatura, la 'Duabus Caudis'.
- A lo largo de más de 20 años, el artista ha ido creando nuevas bestias cada vez más evolucionadas y experimenta con ellas en las playas ventosas de Holanda con el objetivo de que se conviertan en autónomas y le sobrevivan.
- La muestra va acompañada de un programa educativo para todos los públicos, desde la conferencia inaugural con el mismo artista hasta talleres para jóvenes, niños y familias.

Madrid, 22/10/2015.- Las criaturas asombrosas del artista holandés, Theo Jansen, ocuparán la planta 3 del Espacio Fundación Telefónica y se exhibirán por primera vez de manera colectiva en España, desde el 23 de octubre de 2015 hasta el 17 de enero de 2016. Fusión de arte e ingeniería, sus esculturas cinéticas se mueven a través de complejas estructuras compuestas de tubos y botellas de plástico. El objetivo de Jansen es lograr un organismo viviente capaz de caminar y sobrevivir de forma autónoma en las ventosas playas de Holanda.

Treces de estas criaturas, denominadas "Strandbeest" o bestias de playa por el mismo artista, vivirán durante tres meses en el Espacio Fundación Telefónica. La exposición muestra la evolución biológica de las bestias de playa, desde la primera creación de las rudimentarias criaturas en 1990 hasta las más ágiles, flexibles y evolucionadas en la actualidad. Jansen ha desarrollado sucesivas generaciones de criaturas cada vez más complejas, realizadas con materiales simples de la era industrial. El tubo o manguera de

Para más información

Fundación Telefónica

Dirección de Comunicación y Relaciones Institucionales
Gran Vía, 28, 7ª planta
28013, Madrid

eva.solansgalobart@telefonica.com
Tlfo: 91 584 47 22
www.fundacion.telefonica.com

plástico utilizado como aislante en las instalaciones eléctricas, resistente y ligero, se convertirá en la base estructural de sus criaturas, que poco a poco van adquiriendo la forma de esqueletos de animales o de insectos gigantes.

EL ORIGEN DE 'LAS BESTIAS DE PLAYA'

Theo Jansen nace en 1948 en los Países Bajos, en un pequeño pueblo costero junto a La Haya. Estudia Física en la Universidad de Tecnología de Delft y, paralelamente, descubre su vocación artística y realiza sus primeras obras. En 1986, el artista lee *El relojero ciego* del zoólogo británico Richard Dawkins, que influirá decisivamente en su pensamiento y, a partir de ahí, quedará fascinado por la teoría de la evolución y la selección natural de las especies.

En 1990, Jansen, inspirado por una noticia sobre el impacto del calentamiento global en la subida del nivel del mar, escribe una columna en el diario holandés de ámbito nacional *Volkskrant*, donde fantasea con crear una nueva forma de vida capaz de levantar diques en las playas de Holanda para proteger las costas del país de posibles inundaciones. Aunque termina descartando esta idea, éste sería el punto de partida creativo de las "strandbeest o bestias de playa", unos seres que, impulsados por el viento, irían cobrando vida y autonomía.

La aparición en 2007 de una de sus criaturas en la televisión, dentro una campaña publicitaria de automóviles, dio fama internacional a la obra de Jansen, que ha sido expuesta en museos de todo el mundo. A partir de este momento, estas "nuevas formas de vida artificial" serán el *leit motiv* de Jansen y ocuparán el centro de su trabajo con el objetivo principal de hacerlos caminar y que se conviertan en autosuficientes. Actualmente, está trabajando en el funcionamiento de la criatura 'Duabus Caudis' en las playas de Holanda.

METODOLOGÍA DE TRABAJO

Desde 1990 hasta la actualidad, Jansen ha ido introduciendo mejoras a las criaturas basadas en nuevos métodos, materiales y herramientas de trabajo, que han discurrido de manera paralela al crecimiento evolutivo de estas. El funcionamiento básico de estos seres gigantes se compone de unas alas de tracción, que activadas por el viento y unidas a un cigüeñal accionan el movimiento de las patas.

Su esquema de trabajo es siempre el mismo. Cada año desarrolla un ser nuevo, que hereda las virtudes del anterior y las perfecciona. Cuando está listo experimenta el movimiento con él en las playas cercanas a su estudio durante el verano. Después de un año de vida y varios meses a la intemperie, las hace regresar al taller y las convierte en lo que denomina "fósiles" y empieza de nuevo a desarrollar otra criatura que mejora la especie anterior.

ETAPAS EVOLUTIVAS

Para más información

Fundación Telefónica

Dirección de Comunicación y Relaciones Institucionales
Gran Vía, 28, 7ª planta
28013, Madrid

eva.solansgalobart@telefonica.com
Tlfno: 91 584 47 22
www.fundacion.telefonica.com

El método de trabajo de Jansen y el proceso de evolución de sus criaturas han permitido al artista crear una gran familia de más de 40 bestias y establecer siete periodos evolutivos en función de los avances de la "especie". Los nombres de sus bestias de playa se componen siempre de la palabra animaris, que es una corrupción del latín que alude a su condición de bestia o "animal" y a su hábitat natural por la proximidad al "mar".



Gluton o periodo de la cinta adhesiva (1990-1991)

El primer reto de Jansen en la construcción de sus bestias de playa fue encontrar el material para unir entre si los tubos de plásticos. El primer método que usó fue la cinta adhesiva en 'Animaris Vulgaris', su primera criatura que constaba de 28 patas e incorporaba un cigüeñal que posibilitaba el movimiento. Sin embargo, la cinta adhesiva resultó ineficaz y las uniones se rompían con facilidad.

Chorda o periodo de la cuerda (1991-1993)

El siguiente método que puso en práctica Jansen para unir los tubos fueron las bridas de plástico, una solución momentánea pero que hizo que 'Animaris Currens Vulgaris' fuera el primer animal que pudo moverse y sostenerse con seguridad. De todos modos, tuvo que seguir investigando y el siguiente avance le llevó a utilizar un programa informático que le permitió calcular la forma, posición y proporción ideal del elemento que posibilita el movimiento: patas. El uso de estos programas informáticos ayudó al artista holandés a calcular y comprender la estructura de las patas para que el movimiento fuera más eficaz y más natural, parecido al de un animal real.



Calidum o periodo del calentamiento (1993-1994)



El descubrimiento de las pistolas de calor, que se usa como herramienta para reblandecer las capas de pintura, fue uno de los mayores avances en el desarrollo de las criaturas. La aplicación de este sistema resultó muy útil para el atado y ensamblaje de los tubos. Al aplicar la pistola, los tubos se manipulaban y doblaban con mayor facilidad y mantenían la forma después del enfriamiento. De esta época son 'Animaris Currens Ventosa' y 'Animaris

Sabulosa'.

Para más información

Fundación Telefónica

Dirección de Comunicación y Relaciones Institucionales
Gran Vía, 28, 7ª planta
28013, Madrid

eva.solansgalobart@telefonica.com
Tlfno: 91 584 47 22
www.fundacion.telefonica.com

Tepideem o periodo templado (1994-1997)

Con el paso del tiempo, las criaturas del periodo Calidum empezaron a tener problemas para sostenerse sobre su propio peso. Debido al uso intenso del calor, sus "huesos" se volvieron frágiles y, de hecho, en la actualidad solo pueden exponerse colgadas del techo. A partir de ahí, Jansen suaviza el uso de la pistola para dar a las criaturas más fortaleza y estabilidad e introduce elementos que les permiten aferrarse a la arena de las playas, a modo de anclaje, cuando hay tormentas o fuertes vientos.



Lignatum (1997-2001)

Durante este período, Jansen llega a la conclusión de que la longitud de las patas es fundamental para prevenir el desgaste de las articulaciones y hacer que el paso del animal sea más ligero. Los bichos construidos con tubos no podían ser muy altos, porque entonces perdían rigidez. En este periodo traiciona la hegemonía de los tubos de plástico y empieza a usar palés para construir el 'Animaris Rhinoceros Lignatus'.



Vaporum o periodo neumático (2001-2006)

En los periodos anteriores, el movimiento de las criaturas se producía como consecuencia directa de la acción del viento. En Vaporum, Jansen diseña un sistema que busca que las bestias sobrevivan en la playa por sus propios medios. Incorpora unas botellas de plástico, que hacen las veces de estómago, y que almacenan aire comprimido tras ser infladas por el viento. Las alas accionan unas bombas que transmiten el aire comprimido al interior de las botellas y que dotan a las criaturas de una fuente de energía alternativa en caso de que no sople el viento. 'Animaris Vermiculus' es un ejemplo de esta nueva generación de criaturas.



Cerebrum (desde 2006)



En su intento por conseguir que las bestias sean más autosuficientes, en este periodo, Jansen incorpora mecanismos cada vez más sofisticados. Sistemas inteligentes para evitar, por ejemplo, que la criatura quede inmovilizada o sea derribada por las olas. Como la antena, que permite a la bestia detectar si se aproxima al agua, o el podómetro, que cuenta y registra el número de pasos y activa un mecanismo para que la criatura cambie de dirección en caso de peligro.

Para más información

Fundación Telefónica

Dirección de Comunicación y Relaciones Institucionales
Gran Vía, 28, 7ª planta
28013, Madrid

eva.solansgalobart@telefonica.com
Tlfno: 91 584 47 22
www.fundacion.telefonica.com

ACTIVIDADES PARALELAS

El equipo educativo del Espacio Fundación Telefónica ha preparado una serie de actividades educativas para todo tipo de públicos en torno a la exposición. Además, se han desarrollado recursos educativos descargables en la web para profundizar en la muestra: Para saber más y la multiguía en la app del Espacio.

Para **Familias**, se han creado diversos talleres como Crea-Tú(Ras) los sábados 31 octubre, 7, 14, 21 y 28 noviembre, 12 y 19 diciembre; el taller Crear historias para dar vida(s) a las "Criaturas" de Theo Jansen los días 14 y 21 de noviembre, y 11 de diciembre y el Taller de autómatas eólicos el 28 de noviembre.

Para los **Niños y Jóvenes** se ha programado un Taller de Stopmotion, una carrera animada de asombrosas criaturas los días 7 y 8 de noviembre y un taller de Teoría y práctica en 3D sobre el trabajo de Theo Jansen para los días 9 y 10 de enero de 2016.

Y además, para el **Público General** el próximo 31 de octubre a las 20 horas, el Auditorio del Espacio acogerá, en el marco de We Love Technology 2015, el concierto "Theo Jansen por Roel Funcken & Videotroopers", un show inspirado en las asombrosas criaturas del artista holandés. Las composiciones audiovisuales de Roel Funcken y Videotroopers, igual que las de Jansen, cobran vida a través de complejas estructuras, en este caso, con software de alto nivel y un proceso de sincronización de audio y vídeo.

Dentro de nuestra programación habitual, habrá **visitas comentadas** concertadas con reserva y sin reserva previas todos **los martes a las 12 h y 18 h**. También, durante las vacaciones escolares de Navidad tendrán lugar los talleres "**Abierto por Vacaciones**", visita y actividad posterior en torno a la exposición dirigida a niños entre 6 y 12 años. También habrá **exhibiciones de movimiento** en sala de las criaturas de **miércoles a viernes a las 18:30 horas y los sábados y domingos a las 12:00, 13:00 y 17:30 y 18:30 horas**.

Descarga el Kit de prensa: (audiovisual, fotos y nota de prensa):
espacio.fundaciontelefonica.com

Para más información

Fundación Telefónica
Dirección de Comunicación y Relaciones Institucionales
Gran Vía, 28, 7ª planta
28013, Madrid

eva.solansgalobart@telefonica.com
Tlfno: 91 584 47 22
www.fundacion.telefonica.com