El Norte 06-02-2002



# Plantan su 'Metápolis'

## Los creadores de la primera expo virtual de Marco preparan el terreno para la apertura del viernes

*Por* **MARIANA FIGUEROA**

¿Cómo podría ser la arquitectura de una ciudad utópica? ¿Cómo hablar de la globalización tomando en cuenta la noción de regionalización?, ¿cómo ir más allá del concepto de ciudad conjugando arte y tecnología?

La respuesta a estas preguntas se ventilará en la Sala 11 del Museo de Arte Contemporáneo a partir del viernes con "Metápolis", una visión del "ciberMonterrey" recreada por los artistas franceses Miguel Chevalier y Jean-Pierre Balpe, y el italiano Jacopo Baboni-Schilingi.

Para preparar la plataforma técnica de la ciudad virtual, que incluye la instalación de tres pantallas, tres cilindros interfase y un equipo de sonido en un área de 300 metros cuadrados, los creadores de la primera obra de carácter virtual que exhibe Marco, trabajan actualmente en el montaje.

El proceso de creación duró dos años y se concretó hace unos meses, cuando cada uno de los artistas cumplió con su tarea específica de recolección en la ciudad: Chevalier de imágenes, Balpe de textos y Baboni-Schilingi de sonidos.

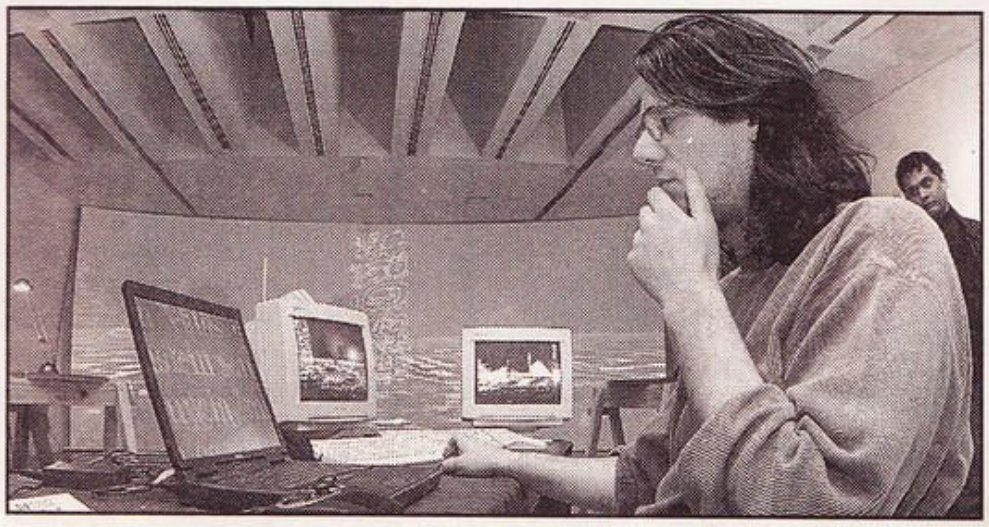
El resultado es un espacio museístico que remite a una entidad inventada con los rasgos de toda gran metrópoli: la sensación de rapidez y movimiento, el tráfico, el sonido de claxones, fábricas y mercados, imágenes del Planetario Alfa, el Faro del Comercio y el Parque Fundidora que se mezclan con textos que remiten a las calles de Monterrey y sus personajes.

"La idea era tomar la noción de la ciudad localmente", comentó Chevalier, "los flujos de carros y de gente crean una ciudad aún más grande que podemos tener en la mente, pero que a lo mejor no existirá; el arte también debe preocuparse por crear imaginarios que no existen o que uno puede hacerlos como una especie de proyección en el futuro".



Fotos: EL NORTE/ Miguel Durán

**Jean Pierre Balpe, Jacopo Baboni y Miguel Chevalier,** *creadores de "Metápolis", la nueva expo de Marco que se inaugura el viernes.*



**Emmanuel Berriet,** *autor del programa con el que se recreará "Metápolis".*

En cada época los artistas usan los medios que están a su alcance para expresarse, comentó el artista que ha buscado la conjunción del arte y la tecnología desde 1982.

"Alrededor de nosotros hay mucha energía, entonces tratamos de captar esto y hacer visible algo que es imposible: la ciudad utópica. Estos medios (tecnológicos) nos pueden dar la oportunidad de crear este tipo de utopía que se realizó con dibujos (en tercera dimensión), y es un campo más amplio que puede crear transversalidad entre la imagen, la música y los textos, es un desafío porque nunca lo habíamos hecho".

El coctel audiovisual que el espectador observará, e incluso tendrá oportunidad de crear a través de los tres cilindros interfase que cuentan con sensores para modificar texto, imagen y sonido de la obra, fue sustentado por el programa AAASEED que Emmanuel Berriet comenzó a diseñar hace siete años.

"Es un modelo de construcción que se puede comparar con (el juego) LEGO; en función de la utilidad se puede construir o inventar lo que se desee porque la plataforma permite flujo de información", dijo Berriet.

Cualquiera podrá asomarse a ese Monterrey nunca visto, pero quizá ya ha imaginado, a partir del viernes a las 20:30 horas en Marco. La entrada es libre.