

lo
1-
30
a-
e-
0,
a-
r-
lo
e-
es
a-
4
1-
e-
le
le
lo
r-
hí
lo
o-
ia
ie
ie
le
a-
a-
u-
or

a-
or
o-
o-
ie
as
le
ga
in
i-
le
oy
o-
ie
in
os
la

ra
el
r-
ar
o,
e.
el
a-
i-
a.
él
ta

Activismo y juego centran el festival The Influencers en el CCCB

R. B., **Barcelona**

El colectivo de artistas italianos Molleindustria fue la participación más novedosa del festival The Influencers (www.d-i-n-a.net/influencers), que ayer se clausuró en el Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona (CCCB). Paolo Pedercini, fundador de Molleindustria, presentó unos trabajos que utilizan la estrategia de los videojuegos para impulsar un discurso crítico. "Aquí no hay enemigos imaginarios, sino que el jugador debe enfrentarse a los problemas de la vida real", indicó Pedercini, que acaba de lanzar la versión española de su último trabajo, *McDonald's videogame* (www.mcvideogame.com), en el que el jugador se convierte en presidente de la multinacional.

El festival desgranó una serie de charlas de artistas-activistas cuyos trabajos se basan en la provocación y la intervención en los medios de comunicación. El programa arrancó el jueves con una conferencia del esloveno Vuk Cosic, pionero del *net.art*, que repasó sus trabajos acompañado de Paul Miller, alias DJ Spooky, que realizó una larga conferencia *performance*. También intervinieron el grupo Irwin/NSK, Oscar Brahim, un artista argentino, taxista por necesidad, que interviene en los carteles publicitarios de su ciudad con el objetivo de "mejorar el entorno visual urbano" y el colectivo de chicas Chicks on Speed.