

TAREA 1

Lee este texto y elige la opción adecuada para cada uno de los espacios en blanco. No marques varias ya que solo una es correcta. La respuesta 0 es un ejemplo.

Juegos de ordenador como terapia

A la videoconsola ___0___ prescripción médica. No es una utopía. Varios especialistas en trastornos mentales o físicos señalan el videojuego como una herramienta terapéutica de futuro para algunas patologías. No sólo se buscan beneficios para la memoria o contra problemas de artritis o incluso Parkinson en juegos comerciales como *Brain Training* o la consola *Wii*, ___1___ ahora el objetivo es crear videojuegos destinados a tratar enfermedades. El hospital de Bellvitge ya ha dado los primeros pasos ___2___ esa dirección. Junto a otros cinco centros europeos de Austria, Suiza, Grecia e Italia, colabora en un proyecto pionero que desarrolla juegos de ordenador con fines terapéuticos.

Según un estudio a 13.000 usuarios de videojuegos, el 80% sintió que se ___3___ su nivel de estrés o más coordinación y capacidad de concentración. Existen efectos positivos aprobados por varios expertos; prueba de ___4___ es que a 300 de los encuestados que padecen algún trastorno mental o físico su médico les había recetado jugar como parte de la terapia. El programa, financiado con 3,13 millones de euros de la Unión Europea, acaba de finalizar el diseño del primer videojuego para complementar el tratamiento de la ludopatía o trastornos de alimentación como la bulimia nerviosa. Los expertos en ambas patologías de Bellvitge, avalan el potencial médico del videojuego. "Sus características positivas - entretenimiento, diversión, motivación- favorecen que ___5___ múltiples estrategias por parte del jugador", señala Fernández, por lo que, aunque siempre como estrategia adicional a la terapia habitual, la aplicación de videojuegos en tratamientos "abre la puerta a explorar nuevas posibilidades".

El proyecto no es el único en indagar en el potencial terapéutico del videojuego. En EEUU, el *Rehabilitation Engineering Research Center* (RERC) recibió hace dos años una subvención de 4,75 millones de dólares con el fin de ___6___ el efecto de los juegos digitales en la rehabilitación de enfermos con parálisis cerebral o discapacidades ortopédicas. En el caso del proyecto europeo, habrá que esperar a mediados de año para ver los resultados.

El videojuego, que sitúa la aventura en unas islas, permitirá entrenar los niveles de autocontrol desde un prisma distendido pero con objetivos claros: "Aunque también pretende ser entretenido, el propósito principal es conseguir cambios actitudinales, conductuales y emocionales", dice el doctor Fernando Fernández. ___7___ los ensayos clínicos sean positivos, a medio-largo plazo se extendería su aplicación a otras patologías y contextos o incluso su comercialización. ___8___ estudios de universidades norteamericanas respaldan los beneficios en la salud de la pasión por las videoconsolas. Una investigación anterior de la Universidad de Carolina del Este indicaba que practicar con juegos sencillos reducía un 54% el nivel de estrés y un 61% la sensación de fatiga. Prueba, según la directora del estudio, Carmen Russoniello, de que los videojuegos tienen "una amplia gama de aplicaciones terapéuticas en enfermedades relacionadas con la conducta, como depresión o estrés, además de diabetes y problemas cardiovasculares".

___9___, no han tardado en surgir empresas que buscan explotar este posible potencial. La empresa española FX Interactive presentó hace unos días la herramienta para Pc *Mind Training* que promete "reducir tus niveles de estrés y mejorar tu autoestima". Otra compañía española, Vector Animado, creó el videojuego *Lumae* para educar y tratar la adicción a las drogas. Para su director, Francisco Blázquez, parece que la validez del videojuego con fines terapéuticos ___10___ indudable: "Son un canal abierto hacia la mente del jugador y, con un trabajo psicológico, pueden transmitir valores o tratar adicciones", opina.

HOJA DE RESPUESTAS

0	a. <i>con</i> b. <i>para</i> c. <i>por</i>	C	✓
1	a. <i>pero</i> b. <i>sino</i> c. <i>sino que</i>		
2	a. <i>en</i> b. <i>a</i> c. <i>ante</i>		
3	a. <i>reducía</i> b. <i>redució</i> c. <i>redujera</i>		
4	a. <i>este</i> b. <i>estos</i> c. <i>ello</i>		
5	a. <i>aprendan</i> b. <i>se aprendan</i> c. <i>se aprenden</i>		
6	a. <i>que investigara</i> b. <i>que investigará</i> c. <i>que investigue</i>		
7	a. <i>Si</i> b. <i>Siempre que</i> c. <i>A menos que</i>		
8	a. <i>Los</i> b. <i>Unos</i> c. \emptyset		
9	a. <i>Luego</i> b. <i>De hecho</i> c. <i>A continuación</i>		
10	a. <i>es</i> b. <i>está</i> c. <i>esté</i>		

Lee atentamente el texto. Realiza las actividades que se indican en la hoja de respuestas.

Ciudades con memoria

AQUÍ HUIDIZO. COMISARIO: José Manuel Costa. SALA DE EXPOSICIONES ALCALÁ 31. ALCALÁ, 31. MADRID. Hasta el 16 de mayo.

Después de recorrer los espacios de esta suerte de exposición-labirinto de calles alargadas, plazas circulares, patios cerrados y habitáculos complejos en los que se integran los ensamblajes escultóricos y las instalaciones de esta elaborada retrospectiva, merece la pena que el espectador se detenga a contemplar la muestra en su conjunto, globalmente, desde arriba, desde las galerías altas de la Sala Alcalá 31. Queda así, abarcada por la unidad de la mirada cenital, la obra completa realizada a través de veinte años de trabajo por el escultor Isidro Blasco (Madrid, 1962). Se produce, pues, una contemplación más encalmada y comprensiva de la obra—en la que se serena la sucesión de tantos y tan diversos efectos visuales y perspectivas vertiginosas—, y se nos hace sentir que toda esta sucesión de piezas funcionan como elementos que encajan en un todo y convierten la exposición en una obra nueva única, monumental y efímera, es decir, en una “super-instalación”. Se trata de un acierto en el que ha colaborado el propio Blasco con José Manuel Costa, comisario del proyecto.

Contemplando este interesante y complicado conjunto, me viene a la memoria una sugestiva anécdota antigua: estando en Nápoles el pintor Mariano Fortuny y habiéndole obligado un coleccionista inglés a realizar para él una acuarela en un plazo muy corto, al entregarle la obra el artista le dijo: “Ahí tiene usted la acuarela; es algo complicada; tiene que perdonármelo, pero no he tenido tiempo para hacerla más sencilla”. Pues bien, en el caso de la

práctica escultórica de Isidro Blasco el tiempo ha corrido a su favor y, en consecuencia, sus obras más recientes no sólo se han aligerado de modo sorprendente de materiales y elementos constructivos redundantes, sino que han acabado “produciéndose” con una facilidad u oportunidad envidiables en la estructuración y en la factura, y con esa sensación de espontaneidad de creación o expresión natural soberana que es característica de plenitud de una obra de arte inequívoca. Así lo testimonia la maravillosa instalación *When my Time Comes* (2010), en la que la sucesión y el ritmo “libre” de las luces de unas imágenes proyectadas sobre grandes paneles de madera resultan ser elementos suficientes no sólo para construir y sensibilizar la arquitectura de un habitáculo de grandes proporciones, sino para conseguir que el mismo espacio vacío comprendido entre esos despojados paneles fluya y se escape —“aquí huidizo”, como declara el título mismo de la exposición— desde la realidad de este espacio habitado realmente por la penumbra, hacia la magia de unos exteriores ensoñados, imposibles, abiertos por las sensaciones controladas de la luz.

En una muestra retrospectiva siempre importa marcar con obras determinantes el momento que puso en marcha la trayectoria, así como los hitos del camino recorrido. En el caso de esta exposición se ha producido, de entrada, una circunstancia singular: la obra de Isidro Blasco que marcó desde los comienzos su concepción de lo escultórico había quedado instalada a la intemperie en un campo levanti-

Conexión fragmentaria

● (8)

—La idea de visión que dió el cubismo de Picasso y Braque que no es sólo una manera de mirar, sino también una forma de pensar fragmentada.

● (9)

—Me interesa ver la huella que dejamos al pasar cerca de un espacio, si es que dejamos algo de nosotros mismos allí.

● (10)


—Estamos asistiendo a la desaparición de los centros geográficos como capitales del arte. Ahora cualquiera puede acceder a la misma información desde cualquier parte del planeta, y eso lo va a cambiar todo. Va a ser fascinante ver cómo desaparece la estratificación tan agobiante del mundo artístico, donde sólo unos pocos deciden lo que es bueno.

no, y se había deteriorado hasta el extremo de tener que ser reconstruida ahora para abrir la exposición. Aquí está y se titula *When I Woke Up*: un habitáculo circular de gran formato, construido de forma rústica—como en un “sueño”—con paneles de madera y puertas de desecho, parcialmente pintados de azul, donde se combina el vacío interior, las paredes elementales de una estructura tectónica—de orden siempre constructivo—y huecos irregulares que, como ventanas y rajas de entrada, hacen que el espacio interior se pueda penetrar y que fluya también de “dentro” a “fuera”. En realidad, esta pieza no ha sido

ahora reconstruida siguiendo la literalidad del modelo original, sino “rehecha”, incorporando el autor sugerencias y vivencias posteriores, y confiéndole un mayor grado de concentración, riqueza y fuerza estructurales. Para comprender las motivaciones autobiográficas y el sentido profundo de este gran ensamblaje emblemático conviene visionar con atención el vídeo *Elusive Here* (2010). Un filme fundamental donde Blasco da fe de la solidez y del misterio de su sentimiento radical de “escultor del ramo de la construcción”, al tiempo que amplía sus potencialidades de narrador de espacios, de tiempos, de imágenes, de sueños y de la insaciabilidad de los pozos interiores.

Entre los extremos de ese torreción inicial y de este filme recentísimo, la muestra exhibe medio centenar de maquetas, esculturas “de pared”, escenografías domésticas pobladas de memoria personal, vistas urbanas de perspectivas cortadas y abiertas en abanico, y toda una sucesión de collages y ensamblajes inconfundibles por sus complejas estructuras de madera y por sus recortes angulosos—a veces, circulares—de fotografías que funcionan como planos de paredes, ventanas y fachadas, y asimismo como perfiles de calles y siluetas de edificios de Nueva York, la ciudad de residencia de Blasco, y de Shanghai, la ciudad del deslumbramiento más reciente—y que no será el último—del artista.

JOSÉ MARÍN-MEDINA

 Más imágenes de la exposición en www.elcultural.es

HOJA DE RESPUESTAS

■ Marca con una X si las siguientes afirmaciones son Verdaderas (V) o Falsas (F). La respuesta 0 es un ejemplo

	<i>Afirmaciones</i>	<i>V</i>	<i>F</i>	
0.	<i>La muestra abarca solo las obras más recientes de Isidro Blasco.</i>		X	
1.	El artículo recomienda contemplar primero la exposición en su conjunto para luego pasear por las obras disfrutando de los detalles.			
2.	En la organización y preparación de la exposición también ha participado el autor de las obras.			
3.	El artículo define la muestra como un caos de formas, luces y estructuras que no puede ser abarcado en su conjunto.			
4.	El artículo narra una anécdota del pinto Fortuna para explicar cómo el tiempo ha mejorado la calidad de las obras de Blasco gracias a que le ha permitido usar más materiales y dar complejidad a sus obras.			
5.	La obra <i>When my Time Comes</i> pretende reflejar los contrastes entre la oscuridad de un espacio cerrado y la libertad de la luz exterior.			
6.	La primera obra de la exposición ha tenido que volver a hacerse tal y como la había diseñado Blasco porque estaba muy estropeada.			
7.	La muestra se centra en las obras fotográficas de Isidro Blasco, que reflejan los modelos arquitectónicos que admira el artista.			

■ Completa los huecos 8, 9 y 10 del apartado “*Conexión fragmentaria*” con la pregunta que le corresponda de las siguientes opciones. Escribe la letra de la opción correcta en el cuadro de respuestas ¡¡Hay más opciones que huecos!!

Preguntas:

- A- *¿Qué le interesa del espacio doméstico y de la arquitectura?*
- B- *¿Cuál es la idea fundamental para entender su obra?*
- C- *¿Por qué ha decidido exponer su obra en un espacio público?*
- D- *Si pensamos en el futuro, ¿qué cambios tendrá el arte?*
- E- *¿Qué artistas le han servido como modelos de inspiración?*

	Opción
Hueco 8	
Hueco 9	
Hueco 10	