



CURRICULUM ARGUMENTADO

Derivart, nace el 2004 en Barcelona, con el interés de explorar la intersección entre el arte, la tecnología y las finanzas. Actualmente esta constituido por un artista visual, un ingeniero informático de videojuegos y un sociólogo de las finanzas.

Jesús Rodríguez, artista visual y performer, organizador Festival de [Bellas Artes](#) 2004, promotor de arte experimental con materiales de consumo de masas (Certámenes de escultura con bolígrafos [BIC](#)), ha sido presidente de [Barcelona Art Students Exchange](#) (BASE) y es cofundador de [Culture Workers](#), plataforma de intervenciones colectivas en el sector cultural. Actualmente esta organizando talleres para el [Cosmocaixa](#).

Mar Canet es ingeniero informático de videojuegos y diseñador. Después de estar dos años como becario de docencia e investigación en ESDI, [Escuela Superior de Diseño](#), amplió sus estudios en Inglaterra en el campo del diseño de videojuegos en [University of Central Lancashire](#). Actualmente se encuentra como artista residente en [Hangar](#). Entre sus campos de interés están la visualización interactiva de grandes volúmenes de información y los videojuegos. Dentro de sus trabajos destaca [NodeMail.org](#), un proyecto artístico basado en un software para la visualización de redes por los envíos masivos de e-mail.

Daniel Beunza es sociólogo y profesor de dirección de empresas en [Columbia Business School](#) (Nueva York). Ha contribuido a la sociología de los mercados financieros con un estudio de campo de un banco de inversión de Wall Street, y su artículo "Tools of the Trade: the Socio-Technology of Arbitrage in a Wall Street Trading Room" ganó el premio extraordinario al mejor artículo del 2005 de la División de Comunicación y Tecnología del American Sociological Association. Su instalación artística "[Listening to the Spreadplot](#)" fue expuesta en la exposición [Making Things Public](#) organizada por el centro [ZKM](#) de Kalsrhue (Alemania).

El primer proyecto de Derivart, un estudio de asesoría y consultoría del **Bolsa Bar**, un bar en el que las bebidas cotizan como empresas en la bolsa, surge del interés por hallar herramientas, formulas y modelos bursátiles fuera del propio terreno para el que se conciben, generando una revisión de la visualización financierarecontextualizándola a la barra de un bar.

Los siguientes proyectos que empiezan a conceptualizarse, *Financesketch* y *SpreadPlayer*, nos muestran diferentes formas de visualizar una misma información.

Financesketch (2005), es un ciberobjeto que reutiliza el popular [Telesketch](#) (Etch a Sketch es la versión americana), juego muy popular en los 80, en este caso con la ayuda de servomotores conectados a una placa de arduino y a su vez a una computadora, nos muestra las diferentes gráficas financieras, a tiempo real, de las empresas que cotizan en el IBEX35. Este proyecto fue aprobado por la [Fundación Goethe](#) en el 2006, con la intención de mostrar la relación entre empresas españolas y alemanas a través de la fusión de sus diferentes gráficas financieras.

Spreadplayer (2005-2008) y el concepto de "representación auditiva". Como forma de demostrar la potencialidad de la visualización, *Spreadplayer* lo hace a través de una representación auditiva. Este proyecto es un instrumento sonoro digital que consta de distintas capas de desarrollo: interfaz de usuario, sound engine y sistema de distribución. El instrumento modula los datos generados por la bolsa española, más específicamente las empresas que configuran el IBEX35. *SpreadPlayer* revisa el concepto de visualización financiera mediante el sonido. La instalación plantea la noción de "representación auditiva" y lo aplica al contexto financiero recogiendo la habitual práctica de hacer uso multitarea de los sentidos en los parques financieros: es sabido, por ejemplo, que los brokers emplean la vista para estudiar la parcela de mercado en que operan y se mantienen conectados con el resto del mercado gracias a las conversaciones de sus compañeros que oyen por encima. Al revisar el sonido en la experiencia individual del mercado, *SpreadPlayer* redefine el concepto tradicional de visualización financiera.

Para los inicios de este proyecto se contó con la colaboración desinteresada de Yuval Millo, prof. de la Universidad de Essex, que realizó las primeras aproximaciones a la melodía bursátil. Actualmente, el proyecto ha sido premiado con las ayudas a la producción de Madrid Procesos 08 (otorgado por la [AVAM](#)) para ser presentado a finales de año. También se está desarrollando como herramienta que permita la introducción, en el sector financiero, de ciegos y gente con problemas de visión.

Durante el desarrollo de *Spreadplayer* surge ***Tickerman, la performance*** (2005), *Tickerman* (representado por Jesús Rodríguez) traspasa la sinfonía de datos, generada con el *Spreadplayer*, al campo pictórico. En esta performance se hace notorio el traspaso de la representación sonora al campo visual, a través de utilizar el cuerpo del artista plástico como foco. Por esto, en la representación se pueden ver los valores financieros unidos a otros, típicos de la persona, como es el gesto, el estrés o el cansancio.

Paisajes Financieros (2005) es una primera aproximación a la actualidad financiera de nuestro país desde el campo pictórico. La reapropiación de gráficas financieras que explican la OPA a Endesa para plasmarla en una serie de acrílicos, que ayuden a entender lo sucedido desde una perspectiva simbólica. En el año 2007 se volvió a crear una segunda serie de *Paisajes Financieros* con nuevos matices que aparecen de la valoración histórica de los hechos.

En el 2006, la Casa Encendida acoge la primera exposición comisariada por el colectivo Derivart, gracias al premio [Inéditos](#) otorgado por ObraSocial CajaMadrid. ***Derivados, Nuevas Visiones Financieras*** reúne por primera vez en una exposición a 9 artistas internacionales cuya obra reflexiona sobre las

finanzas. La exposición estaba agrupada en tres bloques conceptuales. El primero de ellos, llamado *re-presentación*, va más allá de los límites de la representación bursátil para examinar temas no financieros. El segundo grupo, llamado *re-visión*, proponía nuevas perspectivas artísticas sobre los mercados financieros. El último de ellos, llamado *re-planteamiento*, agrupa una variedad de críticas a los mercados de capital. Por primera vez la capital acogía la obra de artistas como John Klima, Natalie Jeremijenko, Fabio Cifariello... con obras en lugares tan reconocidos como el MoMa (NYC), Whitney (NYC), Tate (Londres), ZKM(Alemania), Opera House (Sidney). Aprovechando la inauguración de la muestra, se organizó un seminario entre los artistas y sociólogos, financieros y antropólogos para sentar las bases de lo que Derivart acuña como Finance Art.

Place of Flow (2007), proyecto de diseño del estudio de un financiero en Barcelona. Un inversor en Banca Privada contrata a Derivart para una dificultosa misión, cómo convertir su estudio de casa en un lugar donde traer clientes, cómo generar un reflejo de los mercados de valores de Manhattan en Sarrià (Barcelona), como aportar valor y coherencia a todo esto fue el trabajo del colectivo.

El *Burbujometro*, la *Hipotecadora* y el concepto de recreatividad dentro de la visualización financiera. ¿Cómo hacer entender al usuario español que las finanzas también le conciernen? ¿Cual es la mayor problemática a nivel financiero que sufre España? ¿Que herramientas que ya conoce son las mejores para mostrarlo? Estos son dos proyectos sobre el problemas de la vivienda y su traspaso al videojuego.

El Burbujómetro (2007) es una visualización interactiva del precio de la vivienda. Muestra en tiempo real el precio de los pisos en las provincias españolas, en forma de burbujas. El usuario controla la instalación con un interfaz de pistola. Al disparar sobre las burbujas, estas muestran el precio medio de los pisos. Con ello, la obra plantea una reflexión sobre las dinámicas socioeconómicas de las burbujas, la vivienda y la experiencia de vivir en España en la década del 2000-07.

La Hipotecadora (2007) es una pieza de software art que consiste en una aplicación de escritorio en Flash. *La Hipotecadora* plantea una reflexión crítica sobre la dificultad de acceder a la vivienda en España. Confronta al usuario con una evocación gráfica de la edad que tendrá al acabar de pagar su hipoteca.

El burbujometro y *La Hipotecadora* ya han sido expuestas en [Observatori'07](#) Festival Internacional de Arte Experimental (Ciudad de las Artes y de las Ciencias, Valencia), [BACI07](#) Festival Internacional de Arte Contemporáneo (CCCB, Barcelona), [PureProject Space](#) (Galería de Arte Contemporáneo en el Soho, NYC), en el [Museo Abello](#) (Mollet del Vallés, Barcelona) y en la prestigiosa exposición [Homo Ludens Ludens](#) en *LABoral-Centro de Arte y Creación Industrial* (Gijón). A partir de octubre de este año también podrán verse en el Museo de Girona.

Dentro de ese interés por proporcionar una visión amplia y general de la problemática de la vivienda en España, nace **Casastristes.org** (2007-08). Un proyecto que surge de una idea de Derivart y se empieza a producir por Gerald Kogler, Jordi Puig y el propio Mar Canet, en el taller de producción *Visualizar* en [MediaLab Prado](#) de Madrid. Tanto desde la pretensión de encontrar las causas, como la de evaluar sus consecuencias, tiene la voluntad de ser una **plataforma de intercambio** de información y recursos siguiendo la filosofía de la Web 2.0, a través de la creación de una base de datos pública y fiable de las casas vacías en España. Por otro lado proporcionando un grupo de **visualizaciones** de datos, y con las

publicaciones en el blog, pretende ofrecer recursos que sirvan para aclarar conceptos ambiguos y afianzar la red de ciudadanos, asociaciones, colectivos, etc, a los que preocupa la vivienda y necesitan de un soporte para comunicarse, visibilizar y proponer.

Actualmente Derivart se encuentra en fase de producción del *Spreadplayer*, en colaboración con Eduard Aylon, para presentarlo en diciembre de este año, bajo el marco de los proyectos premiados por *Madrid Procesos 08*. Y en Octubre de este año presentará su obra en el *Cosmocaixa* de Barcelona y en el museo de Girona.

Entre sus clases y conferencias son a destacar las realizadas en eventos como el *BacBla!* (CCCB, Barcelona), *Dorkbot-BCN* (Galería Metrònom, Barcelona), *Dorkbot-NYC* (Location One, NYC), *the New School of Parsons Design* (NYC), *ESDi Escola Superior de Disseny* (Sabadell) y el *CASM* (Barcelona).