

aleatoriamente. Planteamos el problema de los puentes de Krónigsberg: pasar por todos sin repetir el paso por alguno de ellos. La exposición es un montaje/desmontaje de elementos autónomos interconectados, su

Crosing over De una visión predecible del universo hemos pasado a una medible y ahora a una diferencial! Planteamos la posibilidad de existencia simultanea de **identidades** diferentes dispuestas a la hibridación, siendo esto destacable en un orden de prioridades sobre la autonomía de las obras y sus contenidos. La discontinuidad y el cambio cualitativo describen una **TOPOLOGÍA** y una dinámica de realidades **entrecruzadas** originando lecturas transversales, entidades dispuestas y "entres" horadan todo posible discurso cerrado. No se puede parar a medio camino estableciendo relaciones de posición, existe la posibilidad de ver un nuevo territorio basado en las discontinuidades de ritmo, en las **RELACIONES** diferenciales, en los paisajes del cambio, discontinuidad y cambio. Describimos un efecto hormiguero en el que se interpretan las estancias aleatoriamente. Planteamos el problema de los puentes de Krónisberg cuya ubicación impide pasar por todos sin repetir el paso por alguno de ellos. La exposición se organiza a partir de un montaje/desmontaje de elementos autónomos interconectados. sucesivas capas o niveles conductores se entrecruzan y traman una cinta discontinua, reversible y abierta que se modula con la interferencia provocada por todo **navegante** participe de su propia sorpresa, activando resortes y abriendo pasadizos. Las obras, todas ellas capaces de **interactividad**, se articulan en la exposición desde comportamientos formales diversos, soportes mixtos y temáticas secuenciales para destacar un rechazo al discurso lineal plano. La alusión al soporte como espacio activo e interrelacionado, se propone desde una configuración espacial en la que se articulan diferentes soportes en un ámbito común: el espacio de los soportes como vehículo de comunicación, y/o, el soporte como espacio de comunicación, recorridos y deslizamientos de la trama argumental sobre los soportes, poniendo en evidencia sus intersticios y transiciones fracturadas, en una sucesión de distintos órdenes con una organización abierta y cambiante que el usuario puede modificar. Los razonamientos como entramados informativos reclaman de

[illegible]

a d e l a l o n s o agindako interferentziarekin
modelatzen den zinta eta a n a m ú g i c a



CENTRO CULTURAL MONTEHERMOSO KULTURUNEA

EXPOSICIÓN
ERAKUSKETA

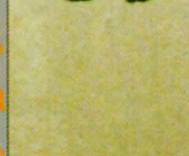


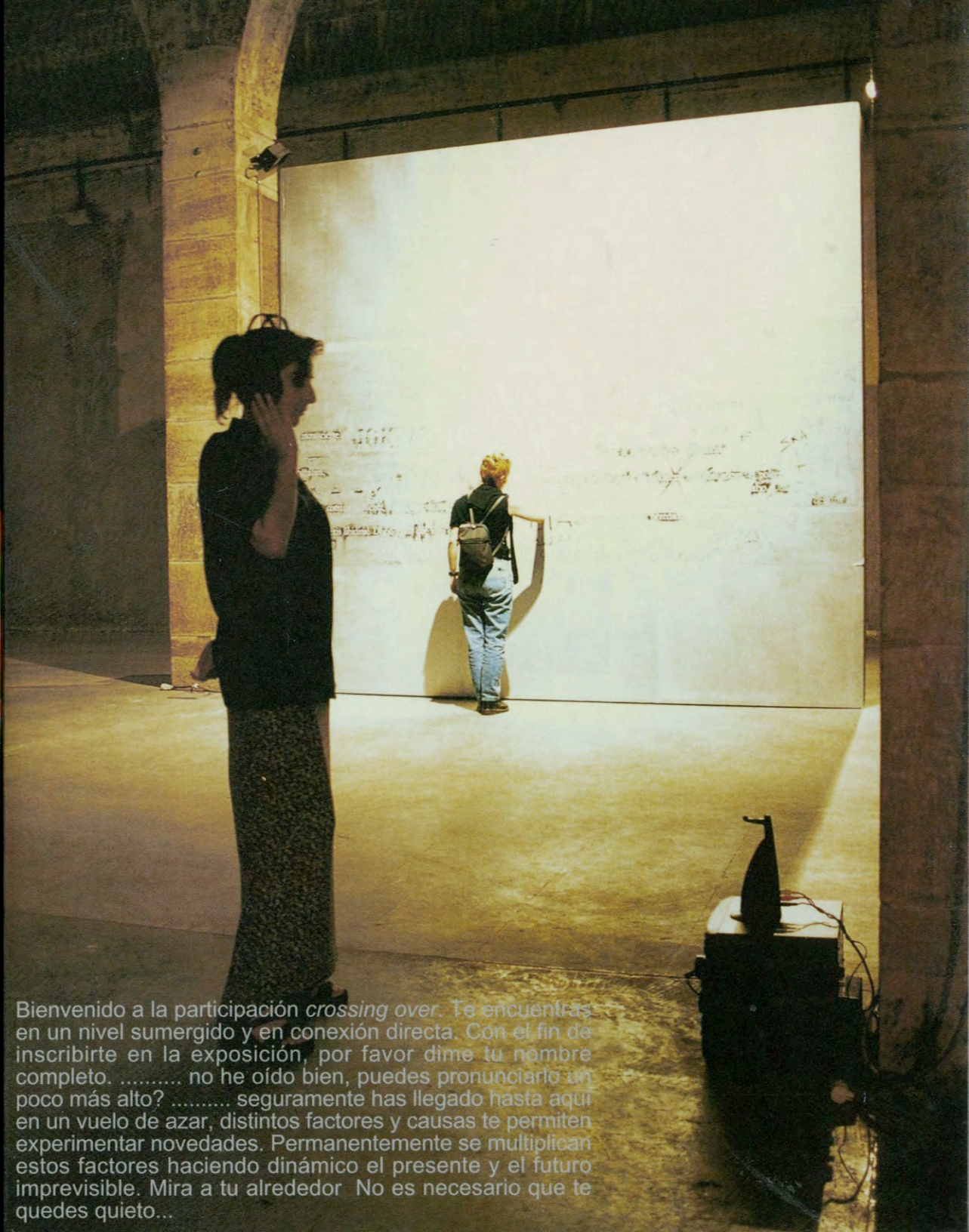
consider the possibility of there existing different identities at the same time, which are open to early noteworthy in an order of priorities concerning the autonomy of works and their contents. Itative change describe a topology, and dynamics created by intersecting realities, giving rising etations. Bodies arranged and "between" pierce every possible closed argument. One cannot ublish relations regarding position. A new territory based on discontinuity of rhythm, on differentia ery of change, can be seen. Discontinuity and change. An ant's nest effect is described, the interpenetrated at random. We set forth the problem of the Krönigsberg bridges all of which, cannot be crossed without re-crossing some of them. The exhibition is organized around the of interconnected autonomous elements. Successive guiding layers or levels intersect and form ntinued belt, reversible and order, which is modulated by interference from all the navigators up in their own surprise, setting off springs and opening up passageways. The works, hich can be interactive, are articulated in the exhibition by diverse formal conduct, a of media and sequential themes to underline the rejection of a straight lineal argument. erence to the medium as an active, interrelated space is contained within a spatial ation in which different media are articulated in a common environment: space of communication, and/or the medium as a space for communication. The argument e media, emphasizing their chinks and fractured transitions, in a succession of different open fashion, ever changing, which the user can modify. Reasoning as an informative the user perception and acknowledgement in which a distinct perception, a different Variations in space and time. Unidimensional environments which go beyond the nges in the speed of perception Paradoxes of indeterminate hierarchies which allow like immersion in the digital environments, games in which the user is obliged to take they always find a room to enter and can then go on; forward, up, down, turn right, hother room and then go on, forward, up, down, turn right, turn left. Can they do a he start? What kind of navigation man are we presented by the instantaneous effects

a d e l a l o n s o

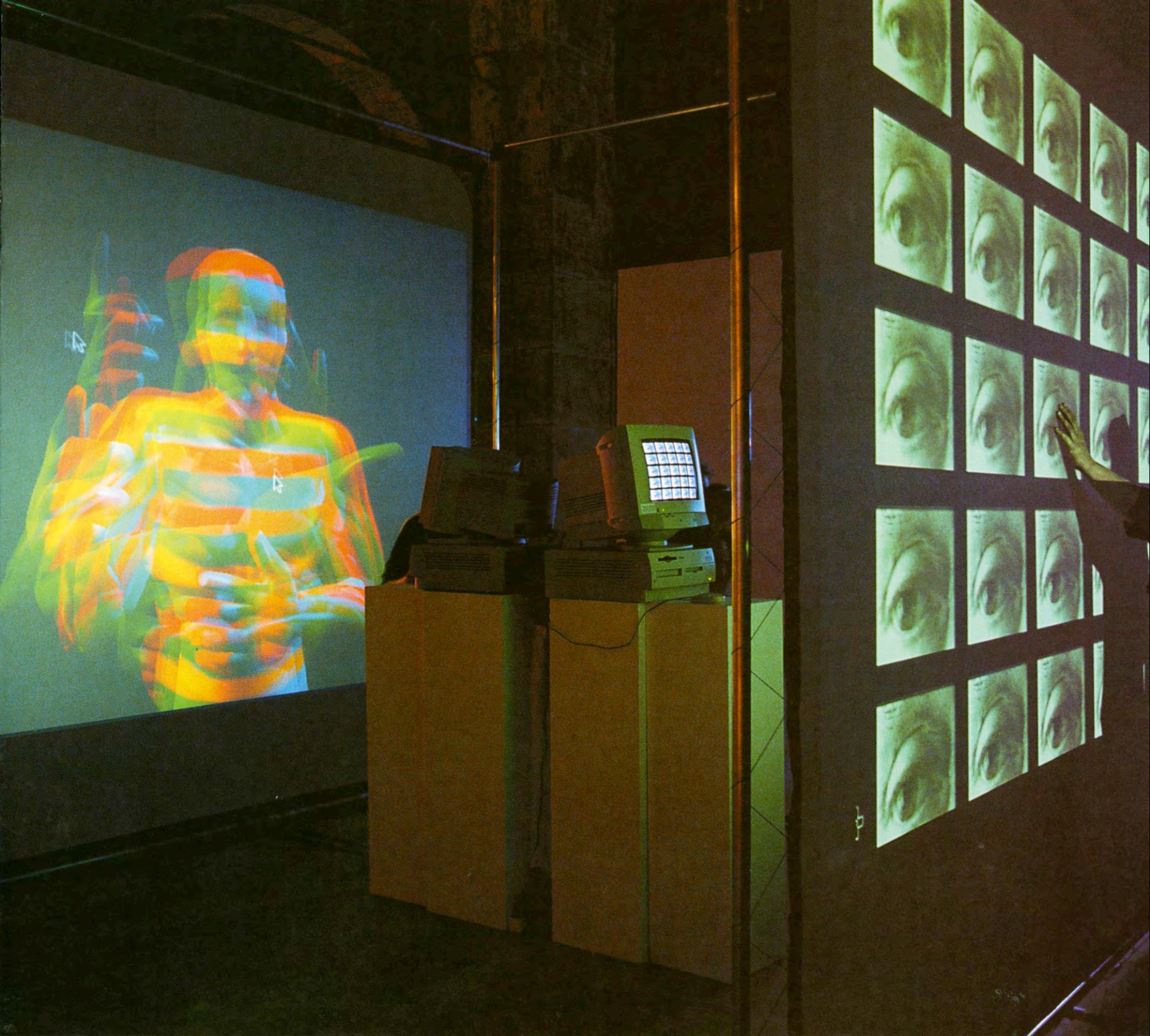
and res a n a m ú g i c a

|| cartographers and astronomers present us with their navigation maps?

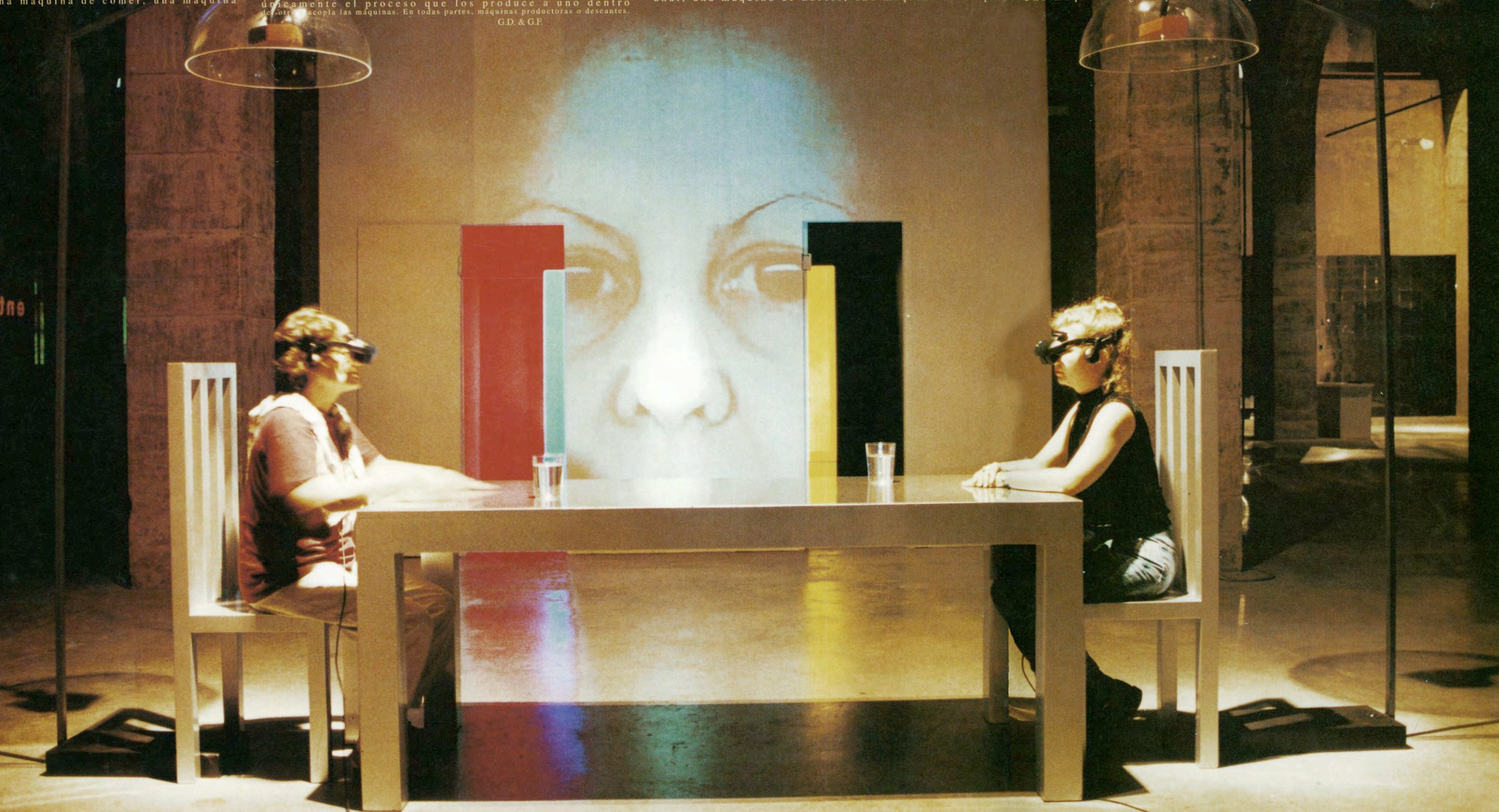


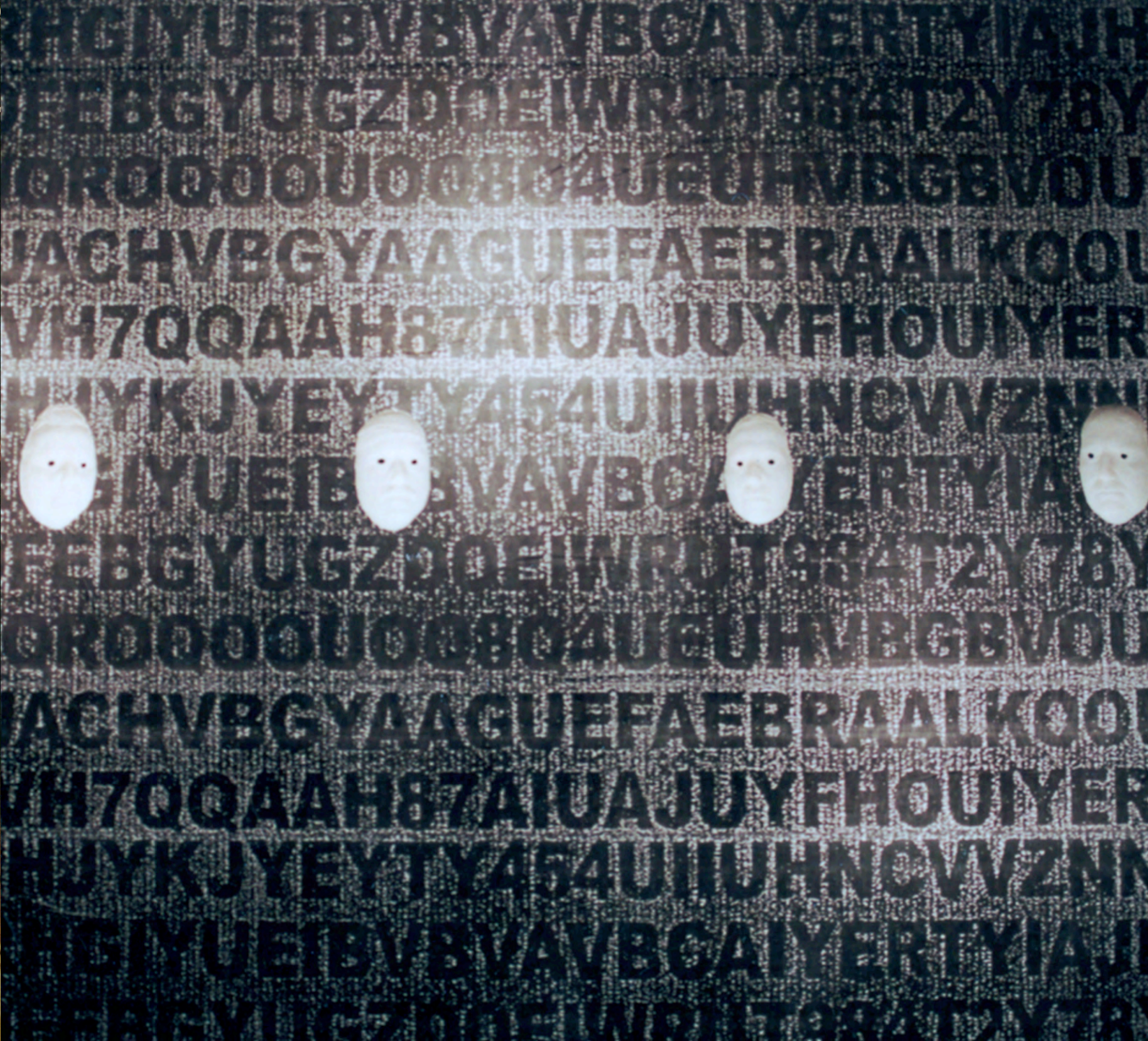


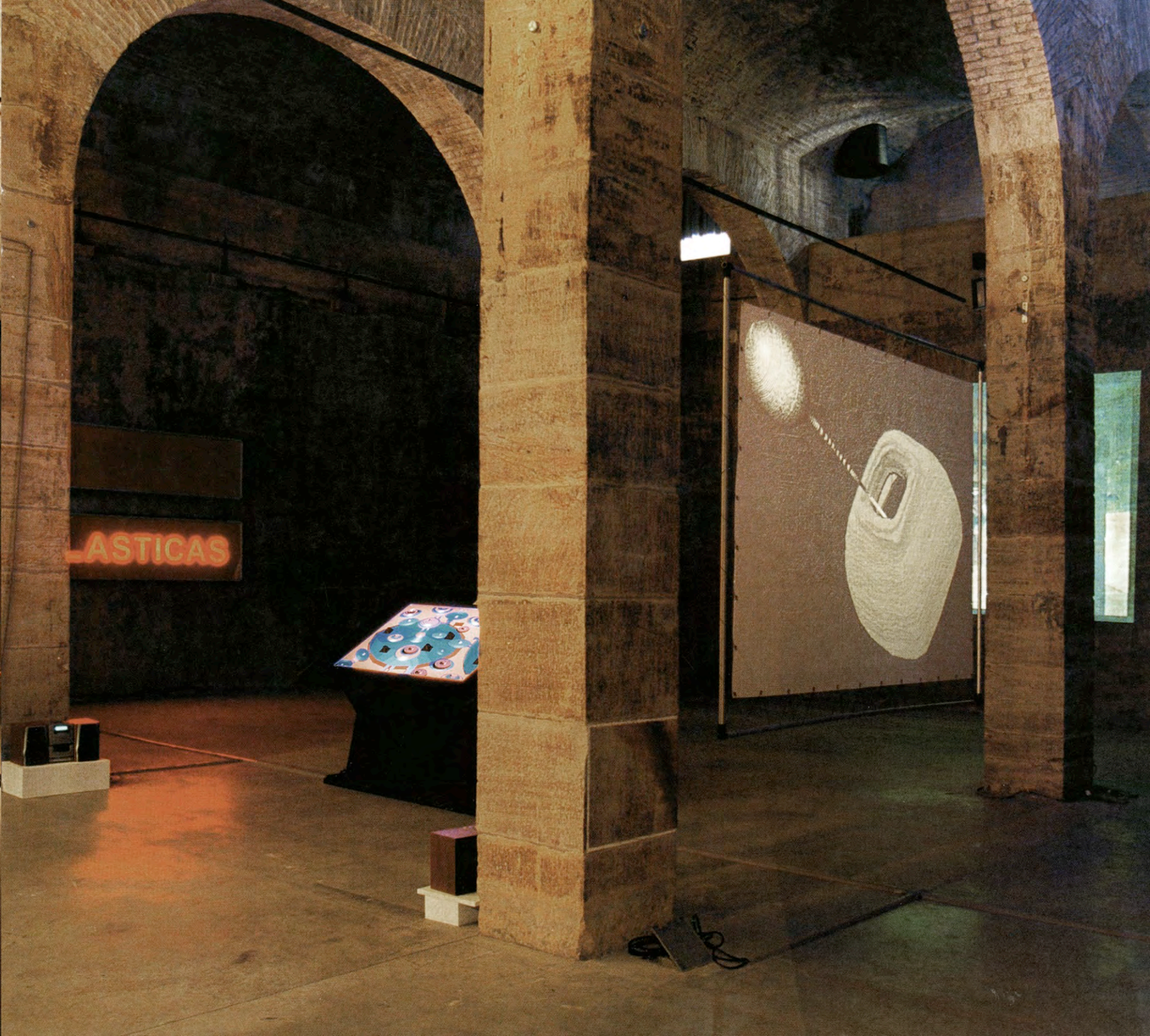
Bienvenido a la participación *cross over*. Te encuentras en un nivel sumergido y en conexión directa. Con el fin de inscribirte en la exposición, por favor dime tu nombre completo. no he oído bien, puedes pronunciarlo un poco más alto? seguramente has llegado hasta aquí en un vuelo de azar, distintos factores y causas te permiten experimentar novedades. Permanentemente se multiplican estos factores haciendo dinámico el presente y el futuro imprevisible. Mira a tu alrededor No es necesario que te quedes quieto...

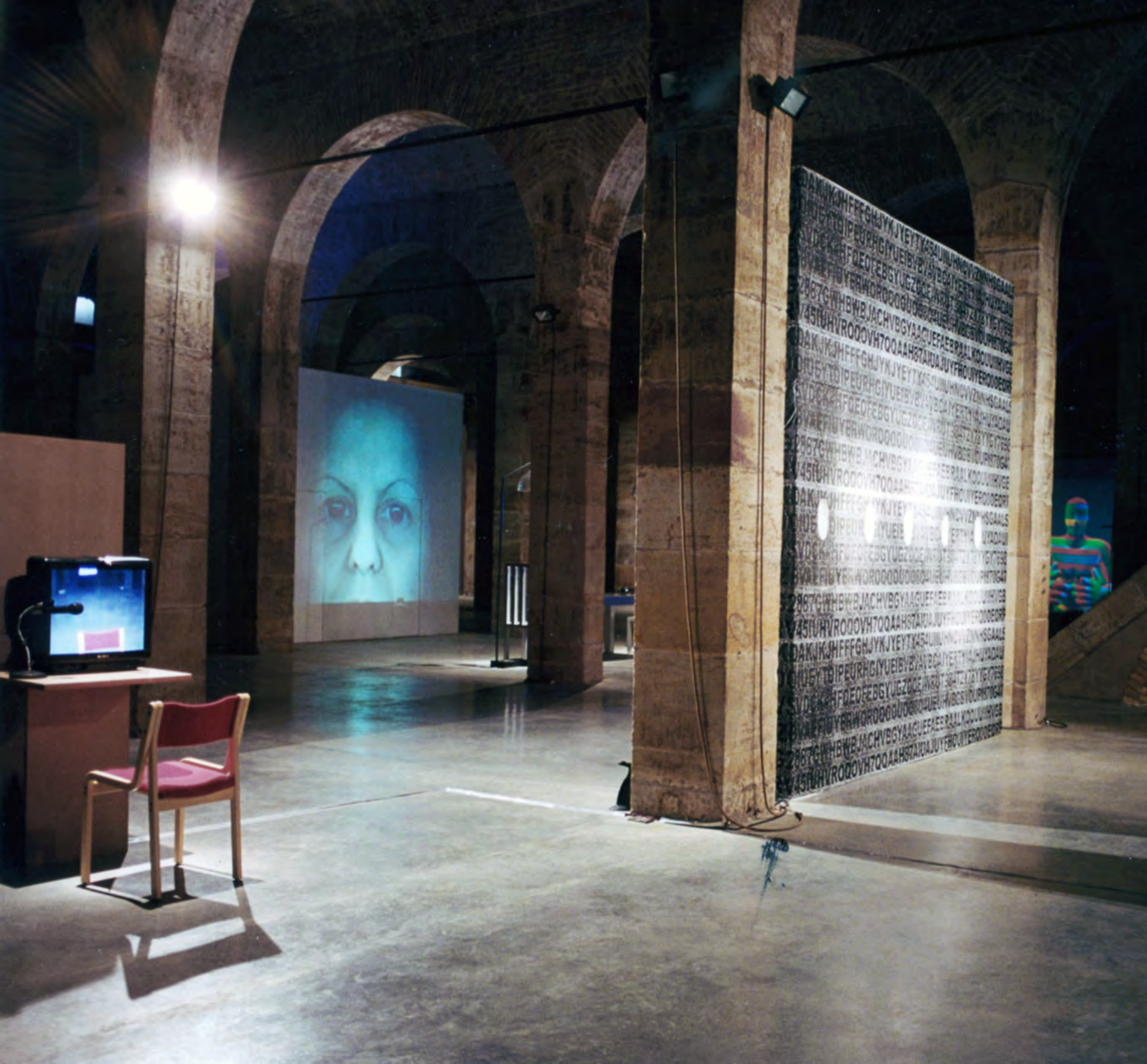


Ante una máquina completa formada por seis piedras en el bolsillo derecho de mi abrigo (bolsillo que
umministra), cinco en el bolsillo derecho de mi pantalón, cinco en el bolsillo izquierdo de mi pantalón (bolsillo de
ransmisión), y con el bolsillo izquierdo de mi abrigo recibiendo las piedras utilizadas a medida que las otras avanzan, ¿Qué
fecto produce este circuito de distribución en el
que la propia boca se inserta como máquina para chupar las piedras?
n todas partes máquinas máquinas de máquinas con sus acoplamientos
sus conexiones. Una máquina órgano empalma con una máquina-fuente: una de ellas emite un flujo
ue la otra corta. El seno es una máquina que produce leche, y la boca, una máquina acoplada a aquella. La boca del anoréxico vacila entre
na máquina de comer, una máquina únicamente el proceso que los produce a uno dentro
de otro, acopla las máquinas. En todas partes, máquinas productoras o desecantes.
G.D. & G.F.











Crossing over. "Unibertsoaren ikuspegi aurreikusgarri batetik negugarri eta orain diferentzialera pasatu gara" Hibridazioako gerturik dauden identitate ezberdinen aldi bereko existentzia ahalbidea planteatzen dugu. obra eta edukien autonomiari buruzko lehentasun-hurrenkeran azpimarragarria den gauza. Desjarraitasunak eta aldaketa kualitatiboek errealitate gurutzatuen topologia eta dinamika deskribatzen dute. zeharkako irakurketak sortuz. Gerturik dauden entitateek eta "bitartekoek" diskurtso itxi oro zulatzen dute. Ezin da gelditu erdibidean posizio-erlazioak xedatuz; erritmo-desjarraitasunetan, erlazio diferentzialetan, aldaketaren paisaietan oinarrituriko lurralde berri bat ikusteko ahalbidea dago. Desjarraitasuna eta aldaketa. Egonlekuak aleatorioki elkarbarneratzen diren inurritegi-efektua deskribatzen dugu. Kronisgergeko zubien arazoa planteatzen dugu, hau da: zubien kokapenak eragotzi egiten du guztietatik pasatzea baten batetik bi aldiz pasatu gabe. Elkarloturik dauden elementu autonomoen muntaketa/desmuntaketatik abiatuta antolatzen da erakusketa. Elkarren segidako geruza edo maila eroaleak gurutzatzen dira eta norbere harri duraren partaide den nabigari orok eragindako interferentziarekin modelatzen den zinta etenduna, leheneragarria eta irekia bilbatzen dute, erresorteak aktibatuz eta pasabideak irekiz. Obrak, elkarrenergina izateko gai direnak guztiak, erakusketan artikulatzen dira portaera formal ezberdin, euskarri misto eta tematika sekuentzialetatik, diskurtso lineal lauari dion arbuioa azpimarratzeko. Euskarriari espazio aktibo eta elkarlotua denez egiten zaion aipamena proposatzen da espazio-itxuraketa batetik, non euskarri ezberdinak esparru komun batean artikulatzen diren: euskarrien espazioa komunikazio-tresna denez edota euskarria komunikazio-espazioa denez. Argumentu-bilbearen ibilbideak eta irristaketak ageri dira, haustutako zirrikituak eta iragaketak begibistan jartzen dituztelarik antolamendu ireki eta aldakorra duen eta erabiltzaileak alda dezakeen erakuntza ezberdinen hurrenkeran. Arrazonamenduek, informazio-bilbaduren antzera, somaketa ezberdin bat, beste jakintza bat inplizitu daukaten somaketak eta azterketak galdatzen dizkiote erabiltzaileari. Espazio eta denborazko aldakuntzak. Esparru dimentsioanitzak gaunditzen dituen esparru dimentsiobakarra, aldaketak somaketaren abiaduran. Esparru digital horietan murgiltzearen antzeko etengabeko ez-egonkortasuna ahalbidetzen duten hierarkia zehaztugabeen paradoxak: erabakiak etengabe hartu behar dituen jolasetan erabiltzaileak beti aurkitzen du gela bat bertan sartu eta jarraitzeko: aurrera, gora, behera, eskuinera, ezkerrera: gero beste gela batera pasatu eta hemen ere sartu eta aurrera egiteko: aurrera, gora, behera, eskuinera, ezkerrera: baina, ba al dago hasierara itzultzeko ahalbiderik loop-espiraletan itzulera eginda? Zein nabigazio-mapak aurkeztu ahal izango dizkigu hegale konbentzionaletatik kanpo esperientzia pertsonala tipifikatzen duten bat-bateko aldi berekotasun, desjarraitasun eta erresonantzi efektuak? Kartografoak eta astronomoak nola izango dira nabigazio-mapak aurkezteko gai?



Crosing over. "De una visión predecible del universo hemos pasado a una medible y ahora a una diferencial" Planteamos la posibilidad de existencia simultanea de identidades diferentes dispuestas a la hibridación, siendo esto destacable en un orden de prioridades sobre la autonomía de las obras y sus contenidos. La discontinuidad y el cambio cualitativo describen una topología y una dinámica de realidades entrecruzadas originando lecturas transversales, entidades dispuestas y "entres" horadan todo posible discurso cerrado. No se puede parar a medio camino estableciendo relaciones de posición, existe la posibilidad de ver un nuevo territorio basado en las discontinuidades de ritmo, en las relaciones diferenciales, en los paisajes del cambio, discontinuidad y cambio. Describimos un efecto hormiguero en el que se interpretan las estancias aleatoriamente. Planteamos el problema de los puentes de Krönisberg cuya ubicación impide pasar por todos sin repetir el paso por alguno de ellos. La exposición se organiza a partir de un montaje/desmontaje de elementos autónomos interconectados, sucesivas capas o niveles conductores se entrecruzan y traman una cinta discontinua, reversible y abierta que se modula con la interferencia provocada por todo navegante participe de su propia sorpresa, activando resortes y abriendo pasadizos. Las obras, todas ellas capaces de interactividad, se articulan en la exposición desde comportamientos formales diversos, soportes mixtos y temáticas secuenciales para destacar un rechazo al discurso lineal plano. La alusión al soporte como espacio activo e interrelacionado, se propone desde una configuración espacial en la que se articulan diferentes soportes en un ámbito común: el espacio de los soportes como vehículo de comunicación, y/o, el soporte como espacio de comunicación, recorridos y deslizamientos de la trama argumental sobre los soportes, poniendo en evidencia sus intersticios y transiciones fracturadas, en una sucesión de distintos órdenes con una organización abierta y cambiante que el usuario puede modificar. Los razonamientos como entramados informativos reclaman del usuario percepciones y reconocimientos en los que está implícita una distinta percepción, un saber otro. Variaciones espacio temporales. Ambitos unidimensionales que trascienden a lo multidimensional, cambios en la velocidad de la percepción. Paradojas de jerarquías indeterminadas que permiten una continua INESTABILIDAD, como la inmersión en esos ámbitos digitales, juegos en los que el usuario ha de tomar decisiones continuamente; siempre encuentra una habitación en la que entra y puede continuar: de adelante, arriba, abajo, a la derecha, a la izquierda, para pasar a otra habitación en la que entra y puede continuar: adelante, arriba, abajo, a la derecha, a la izquierda... Pero cabe la posibilidad de loop-vuelta en espiral al inicio? ¿Que mapa de navegación podrá presentarnos los efectos instantáneos de simultaneidad, discontinuidad y resonancia que tipifican la experiencia personal fuera de los márgenes convencionales? ¿De qué modo los cartógrafos y astrónomos serán capaces de presentarnos sus cartas de navegación?



Coproducción: Ayto. Vitoria -Gasteiz, C.C. Monte Hermoso, Adel Alonso. Ana Mugica.
Fotografía: Chechu Berrueto Adel Alonso
Fotomecánica: Seledigital, S.A.
Diseños: Ana Mugica. Adel Alonso
Reproducción CD: Crossmedia

Crossing Over.
(c) Ana Mugica Anduiza.
(c) Adel Alonso Asenjo
Bilbao - 2000
Depósito Legal BI-1738-00
Maximo Aguirre nº 2- 48011 Bilbao tfno.94 4415617. anamug@grn.es
Vía Chiquita nº 9 48550 Muskiz tfno. 94 670 78 67. leda@euskalnet.net

Autores: Ana Mugica y Adel Alonso
Editores: Ana Mugica y Adel Alonso
Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz

COLABORACIONES
Ayto. de Sestao.
Ayto de Muskiz.
Ayto. Vitoria-Gasteiz.
Luis Zuazo.
Marta Monfort.
Araceli de la Horra.
Javier Riaño.
Javier Ortiz de Luna.
Angel Asensio.
Kepa Fournier.
Leandro Alzate.
Josu Venero.
Maria Mestraitua y Mikel.
Isabel Lombardero.
Xabi Cabodevilla.
Arantxa García.
Alicia Lorente.
Ana Gómez.
Iñaki Gómez Crespo.
Carlos de Miguel.
Siracusa Bañuls.
Gauden Alonso.
Gotzone de Miguel.
Amaia Arrinda.
Pablo Angueira.
Josie Mª Pena.
Manu Paja.
Marta Lombras.
Oscar Valverde.
Julio Hernández Grima.
Ibone Gaztañaga.
Pilar Blanco.
Jose Luis Ezcurra.
Feixa, Felix Santamaria.
Futurmedia. Mikel, Maria.
Revista Quaderns
U.P.V. E.H.U Facultad de Bellas Artes.
RG Energia S.L. Martin Achotegui.
Juanjo Moral. Alberto Arana.
Quick S.L. Miguel Orcajada.
Infovisuales Tipton S.L.
Luminosos Regui S.A. Adrian Vila.
Bifa S.A.L. Benjamin.
Vicente. Angel. Felix.
Barnizados Ruben
Radio Rhin S.A. Omar.
Robotiker. Jose Angel Gutierrez
Cointel. S.L. Pedro Bilbao.
Profinsa. Jose Carlos Barcala.
Transportes San Roque.Mikel.
EFX.

Archipiélagos y nómadas

Exposición “Crossing over”, Ana Mugica/Adel Alonso.

Año 2000, Depósito de aguas del Centro Cultural Montehermoso (Vitoria-Gasteiz)

En la bisagra del siglo XXI, la universalización de los sistemas digitales, la interactividad e Internet hacen que la generación artística adopte soportes tecnológicos de nueva generación. La ciencia y los avances tecnológicos han sido cruciales en el arte a lo largo de la historia, nos proporcionan nuevas formas de hacer, renuevan nuestra mirada y nos permiten interpretar la realidad desde aspectos nunca previstos. En mi proceso creativo han influido poderosamente, por lo que, a partir del año 2000 experimento nuevos cambios en el trabajo artístico.

La exposición, de alguna manera, está imbuida por conceptos y medios tecnológicos propios de finales del siglo XX, también por aspectos filosóficos, sociales, económicos, de poder y bélicos. Si estudiamos el siglo XX y los hechos ocurridos a lo largo del mismo, podremos parcelarlo en pasos de vinticinco años, aunque con márgenes necesariamente interseccionados; el arte se encuentra vinculado de forma ineludible y con pleno derecho. Tras esta propuesta de exposición surgieron las redes sociales, el internet global, la robótica inteligente, etc., y más tarde la biorobótica, el G5, la IA ... neoliberalismo, autocracia, nuevo mapa mundial ...

“crossing over” *

plantea tácticas artísticas que recorren cierta ambigüedad al utilizar mecanismos propios de un sistema que de algún modo se pone en evidencia. A su vez, concreta una estrategia que delata falsas expectativas de comunicación, desmitifica la idea de interactividad espectacular (y especular) respecto a comunicación y libertad, y trata de enfrentar al individuo consigo mismo y hacerle consciente de su banalización. Partiendo de esta paradoja, se persigue despertar soluciones, antes que ser parte del problema.

Entre el trabajo de Ana Mugica y el mío propio, presentado de manera única e indivisible, simbiótica, en el Depósito de aguas de Gasteiz (Centro Cultural Montehermoso), se da el encuentro híbrido entre lo analógico y lo digital. Mientras Ana desarrolla propuestas de interactividad y proyecciones basadas en soportes digitales, desarrollados tanto en el interior de ordenadores como en proyecciones sobre pantallas y directamente sobre los muros; también con sistemas de interactividad, mis trabajos son propios de desarrollos interactivos y de comunicación de forma física y analógica. Existen obras de factura individual y obras conjuntas en intersección. El resultado es un *crossing over** generativo, como una cinta de Moebius* y un espacio topológico (de convergencia, conectividad, continuidad, vecindad). Matusalén=969. Julio=080 (número Moebius. izquierda-derecha, arriba-abajo.

Las obras existen en la medida que se interactúa con ellas, dando pie a nuevos resultados previstos e imprevistos, a niveles superpuestos y sumergidos... Se presenta un mundo de actuación libre, aparentemente, cuestionando las posibilidades de acción, de comunicación e interacción de la vida real.

* El término *crossing over* se aplica aquí en relación a la matemática topológica y a la biología. En esta obra se plantea la posibilidad de existencia simultánea de identidades diferentes dispuestas a la hibridación, siendo esto destacable en un orden de prioridades sobre la autonomía de las obras y sus contenidos. La exposición en su conjunto se organiza a partir de un montaje/desmontaje de elementos

autónomos interconectados. El soporte (los distintos elementos materiales) son espacios activos. Sucesivas capas o niveles conductores se entrecruzan y traman una cinta discontinua, reversible y abierta, que se modula con la interferencia provocada y la participación del espectador, originando lecturas transversales y experiencias personales.

Navegantes perdidos

El mundo se ha convertido en un parque de juegos interactivos (cuyo mejor exponente es el parque temático, el hipermercado con complementos, espacios de ocio de todo tipo y últimamente internet) donde nos presentamos a nosotros mismos como realizadores de nuestra propia libertad de poder: podemos tomar decisiones reales, no verdaderas. Se nos permite intervenir en un espectáculo virtual, es el simulacro de proyección y desplazamiento de nuestros verdaderos intereses de transformación. El simulacro, el espectáculo, lo banal aplacan las frustraciones y adormecen nuestros fantasmas: configuran una realidad en la que nos sentimos ‘libres de responsabilidades, nos palpamos enteros y relajados: ¡hemos recuperado el Edén largamente perseguido!’ Te venden que eres feliz en la medida que te acoplas al sistema promotor. El espectador o participante de ese sistema acaba convirtiéndose en una pieza funcional, y de ese modo, en una pieza de recambio.

Una rana come una mosca, una culebra se come a la rana y un águila a la culebra. Máquinas deseantes que forman un sistema orgánico. Una empresa de producción de acero, una empresa de fabricación de máquinas, una empresa de transportes, una vivienda, etc., el conjunto es una máquina deseante compuesta de máquinas (como dicen Deleuze y Guatari en el Antiedipo). ¿Qué papel juegan los individuos en este sistema?

La sociedad es una máquina desbocada, con inercia propia y prácticamente irrefrenable. Una máquina compuesta por mil resortes mecánicos, dotada de mil programas autosuficientes, de nuevos sistemas inteligentes..., y el desenfreno animal de mil seres deseantes. ¿Cuál es el papel relevante del individuo en este mecanismo?

Soy una obra de arte como las máquinas que me rodean. Soy un objeto desechable como los productos fabricados. Cuando uno se descubre a sí mismo en una sociedad de seres seriados (homologados y funcionales), se descubre objeto encontrado.

Teoría de la propuesta. Instalación interactiva.

La propuesta concreta se desarrolla en la intervención específica del espacio de exposición, el cual soportará una transformación cualitativa ("instrumentalizar el espacio" +). Se adoptan decisiones sobre la investigación de virtualidades espaciales, haciendo un espacio esponjoso y cambiante, mediante procesos iterativos, reversibles, abiertos e interrogativos.

Se construye la instalación a partir de la relación intencionada de realidades diferentes, secuencias cruzadas extraídas de situaciones y tiempos diversos, y con la utilización de técnicas artísticas y nuevas tecnologías en espacios de encuentro, provocando mezclas e incorporando al espectador (+ "instrumentalizar al espectador") en el proceso 'manipulable' de la instalación (= "construmentalizar").

Con el interés de acercar posiciones entre el valor estético de la propuesta expositiva y su valor de uso se abre el cauce de relaciones 'manipulables'. El usuario puede convertirse en elemento fundamental:

contextual, sintáctico y objetual de la instalación, de obras concretas, y como generador de cambios. Puede abrir vías o completar opciones en un sistema diseñado previamente, en el cual, unas veces se encuentra acoplado como pieza de un engranaje, y otras veces es manipulador de opciones nuevas en el cruce de relaciones que es capaz de establecer.

Esta instalación configura un trabajo artístico no orientado a la creación de objetos, y tampoco a su desmaterialización. La instalación dispone de unos soportes, y constituye un proceso que es puesto en marcha por el espectador activo una vez incorporado al mecanismo. Las obras, los diversos resortes, son lugares y objetos inespecíficos, el objeto específico es la acción del usuario, quien ejerce el impulso necesario para que la obra tenga su tiempo. La exposición es una máquina, es una suma de resortes que funcionan, se podría decir, bajo diversos programas, y los resultados de su actividad pueden estar bajo control y, a veces, ser aleatoria: una simbiosis entre la máquina como organismo y la vida como azar.

El término "interactivo" ha adquirido la definición de: "dícese de los programas que permiten una interacción (diálogo) entre el computador y el usuario durante su utilización"; e, "intervención prediseñada, circuitos cerrados: el visitante activa resortes y pone en marcha una obra en la que tiene posibilidades de tomar diversas opciones, opciones limitadas".

En ambas definiciones se perfila un circuito cerrado. La idea de interactividad, a la que se alude en este texto y se realiza en la instalación, lleva implícito (y de forma práctica) un concepto *crossing over*, de obra abierta con posibilidad generativa, en reflejo de una biología genética de contaminaciones y mezclas, y definiendo un proceso evolutivo que en muchos aspectos se descubre imprevisible. La instalación “crossing over” indaga procesos de escala y de dimensión humana, de interacción y comunicación; provoca encuentros reales en los que el espectador toma conciencia de aspectos de su propia existencia y en tiempo real; es invitado a relacionarse, a participar, a tomar decisiones y a recuperar espacios de comunicación directa. Éste es un aspecto deconstructivo de cualquier sistema mediático, en cuanto disposición intencional.

La instalación es un cuerpo, un vientre, donde el espectador actúa de fluido conector que presta servicios distintos y adopta formas previsibles e imprevistas en función de mecanismos predispuestos a su transformación y potenciación. Las obras, aunque puedan definirse autónomas, forman una red, un archipiélago interconectado, y son nódulos o resortes de intervención.

En este contexto, el concepto 'interactivo' se traduce en: la posibilidad de intervenir, activar, manipular, completar e, incluso, hacer la obra. Su posibilidad de actuación puede estar limitada a una "interface", ser "conector" o "interruptor" de un circuito preestablecido, o puede incorporarse como pieza elemental de una máquina en un circuito cerrado, siendo consciente de su propio valor de uso; pero también puede ser "modulador" de espacios más allá del punto de acción, creando interferencias nuevas y rebasando los límites establecidos, conectar con interlocutores en tiempo real y tiempo diferido, manipular resortes de activación de espacios mixtos (espacio real / espacio virtual), e incorporarse en circuitos cerrados y circuitos abiertos.

Entrar en la exposición significa participar en el mundo. Es decir, no se hace uso de la ciencia actual para crear una obra que se contenga o se explique sobre postulados científicos vigentes, ya sean sistemas digitales, de generación biológica o de inteligencia artificial, aunque debe utilizarlo. Se predispone un

campo de opciones y de múltiples resortes, posibles de funcionar como un organismo vivo, en el que el espectador es un elemento más, a veces es el fluido generador, a veces es una pieza, y ese organismo vivo funciona bajo esas leyes que la ciencia actual investiga. Espacio de estructura esponjosa (vacíos y concentrados), cambiante (big-bang, elástica) y de forma inaprensible (fractal). La acción del usuario es el generador o la energía de este sistema. Sólo la tierra entera es un mapa exacto en cada instante. Cualquier otro mapa que pudiéramos aventurar no sería más que una aproximación. ¿La tierra es redonda? Se utilizan modelos simples de realidades complejas.

instalación frágil

El visitante-usuario es un nómada en un archipiélago, un constructor de puentes y túneles de tránsito, sin moradas posibles. Los puentes son puntos frágiles, estructuras temporales efímeras en cambiantes direcciones que se entrecruzan. Se crea un territorio de ritmo discontinuo, de relaciones diferenciales, de paisajes del cambio: una topología esbozada en precario.

La fragilidad de la instalación se sostiene sobre elementos simples en espera (obra latente), sobre resortes y máquinas disfuncionales, sobre actuaciones ocasionales: localizaciones precisas en el espacio... suspensivo, a imprecisiones temporales.

El usuario no puede pararse a medio camino estableciendo relaciones de posición. Su intervención y las interrelaciones que establece en las combinaciones aleatorias con el usuario colectivo activan una red de puentes conectores que les permiten habitar espacios ocasionales y les sitúan en un fluir permanente.

Esta interactividad posibilita la acción física y real del espectador (laboriosidad efímera) en un virtual margen de libertad. El usuario no puede abarcar todas las transformaciones que su actuación genera, y percibe cierta desorientación. La instalación es una máquina productora de caos y orden (abierta desde elementos multidisciplinares y multidimensionales), que aporta la concepción de nuevas dimensiones en relación con la ausencia de límites: un espacio sin límites precisos.

“Los lugares ya no se atraviesan físicamente, sino que se configuran como espacios fabricados intelectualmente para estar en movimiento. Para ser pensados como continuación de un flujo de información. El espacio se percibe como intersticio de tiempo y no como morada de lugar. (C Hernández).

“El presente nos sitúa en la imposibilidad de transitar territorios estables. Vivimos realidades fragmentadas, dispersas, cambiantes”. (Deleuze)



se accede mediante una puerta situada en el frente y se sale por otra situada en paralelo, cuatro estancias (negra, amarilla, blanca,roja) que afectan a la percepción visual.

Obra 1. Es una obra interactiva que posibilita y exige la participación del público. Está compuesta, en su cuerpo central, por una mesa y dos sillas metalizadas, dos vasos con agua, dos gafas de visión VHS, un vídeo-reproductor, dos reproductores de CDs y dos altavoces de campana que recrean un espacio sonoro individual, activados por células fotoeléctricas de posición. Pero la obra completa constituye un *crossing over* en el conjunto de otros elementos: una proyección sobre un muro, el cual encierra cuatro habitáculos coloreados con luz a los que

El espectador se incorpora a la obra y es activada por el mismo, a la vez que la obra sitúa al espectador en un trayecto y en una participación inesperada. Puede incorporarse desde distintas posiciones a través de distintos resortes, y a su vez forma parte de la obra como una pieza de engranaje. Al sentarse el usuario se activa el sonido de los altavoces mediante células fotoeléctricas creando un espacio sonoro, el visitante se coloca las gafas y visiona una película aparentemente en tiempo real, encontrándose con otro personaje (virtual) que le escupe agua y con el que participa en ese juego. Sentadas dos personas a la mesa la situación adquiere una carga ambigua entre realidad y virtualidad.



Obra 2. “Diálogos” Dos monitores de TV conectados a dos cámaras de circuito cerrado en diálogo una con otro. En cada mesa un micrófono.

El visitante se sienta frente a un monitor y observa lo que supone es un vídeo, cuando comprueba que la situación en la que se encuentra es en tiempo real y que el personaje que aparece en el monitor está en ese momento al otro lado de la conexión y que a su vez es visionado por el otro, o por otros, las reacciones de quienes se enfrentan a esta situación son de lo más diversas e interesantes, pues en este caso, de un supuesto virtual se pasa a una situación real, a afrontar una comunicación imprevista y sorpresiva. Esta relación entre realidad y virtualidad, entre comunicación e imposibilidad de comunicación, es tratado también en otras obras.

Si algún visitante afronta el diálogo con el otro a través del micrófono, hará esfuerzos por lograrlo pero el sonido es desviado a otro punto de la sala, en este caso a la entrada del espacio de exposición, interpelando al visitante que en ese momento se incorpora. De este modo se pretende activar distintos espacios con la interacción de los propios usuarios. En la exposición "crossing over" hay obras que se completan con el espectador, siendo éste un elemento sintáctico, otras obras sólo existen si el visitante las activa o se incorpora él mismo como pieza del engranaje. Con la presencia incompleta de las obras y completada por la interactividad del público se pretende una exposición orgánica, viva y cambiante.



Obra 3. Tres cascos inalámbricos dotados de infrarrojos y tres reproductores de CDs instalados en lugares diversos y distantes en la exposición.

Esta es una obra de contexto. Dentro de la exposición-instalación tiene una función especial, en su carácter de obra sumergida, y al ser percibida simultáneamente con otras obras y sonidos. Los mensajes están concebidos para provocar en el visitante un tipo de relación en la frontera entre virtual y real, al emitir mensajes que interpelan directamente al usuario, y al controlar, con las grabaciones, situaciones previsibles.



Obra 4. Retablo sobre la pared de 600 x 400 cm formado por espejos de 20 x 20 cm. Pistola automática con balines de 6 mm.

El público dispara a su propia imagen reflejada a modo de fractal (fragmentada en los múltiples espejos), destruyendo durante la exposición el retablo de espejos. La obra interactiva quiere mostrarnos la imposibilidad de atrapar y/o destruir la imagen. Otra imposibilidad que bordea lo real y lo virtual, la acción y la ineficacia, el intento fallido de identidad.

Esta obra tiene un antecedente, dos años antes, que consiste en disparos directos sobre un plano blanco pintado en la pared.

En el futuro podrá reconvertirse y los espejos serán monitores de televisión, los cuales repetirán la imagen del visitante (en acción) captado por una cámara en circuito cerrado. Si la primera versión quiere hablarnos de la activación del cuadro en el impulso creador, la segunda nos habla de la imposibilidad (romántica) de ser uno mismo y de aprehendernos como creadores contemporáneos, y la tercera, inmersos en el mundo mediático.

Otra obra, consistente en un gran retablo con textos e imágenes, se encuentra tapada con pintura de rascar, que el público ha de ir desvelando.

Adel Alonso

Ana Mugica

Consideraciones, desarrollos y aproximaciones perceptivas, capaces de acoger identidades distintas, contradictorias....

Se propone abordar el espacio de tal manera que la/las intervenciones de los participantes modifiquen todo el sistema continuamente.

Cuando uno o varios participantes intervienen simultáneamente, trans- forman de un modo imprevisible o voluntario el desarrollo del recorrido, modificando constantemente el resultado.

Los participantes, tanto individual como colectivamente, pueden ser conscientes o no de sus acciones, pudiendo a la vez resultar una combinación de ambas.

Los elementos objetuales, visuales, sonoros, lumínicos, etc. que constituyen las instalaciones, junto con las continuas variaciones de cambio relacionales que se establecen entre sí, responden además a distintas velocidades y deformaciones, generando cambios constantes.

Espacio elástico, tiempo elástico; como membranas dilatadas que se expanden en un continuo comunicativo... ...capaces de acoger características, identidades: diferentes, contradictorias, dispares, heterogéneas... dinamismos continuos, elásticos, mutantes, entre partes y totalidad(es)... tramas-red comunicativas, informativas, manifestantes, siempre ampliables en un espacio infinito.

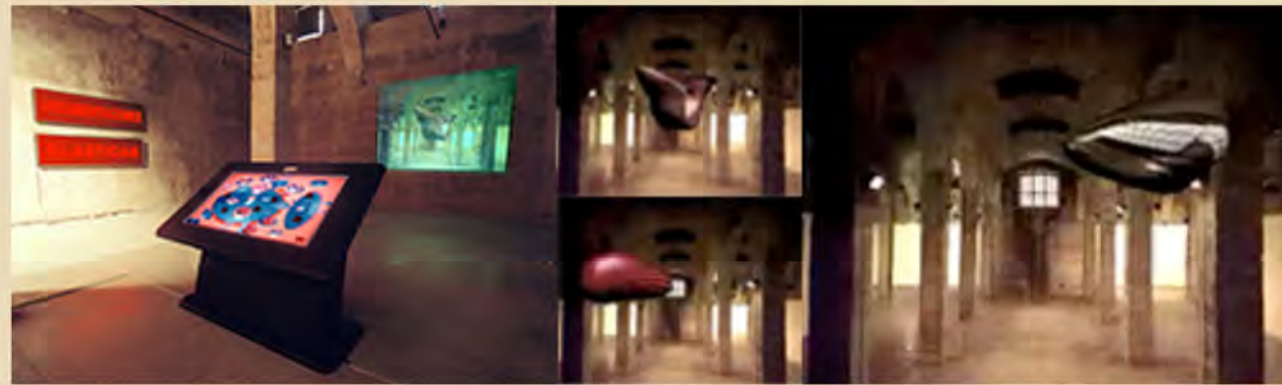
Razonamientos como ilaciones tramas (red) informativas en una articulaciónabierta y cambiante que posibilite siempre la inclusión de nuevas informaciones.



Convertidor Multidireccional

Los ordenadores están situados en el interior del cubo de tal forma que: cuando el participante activa y visualiza en el ordenador las imágenes y sonidos digitales interactivos, en la pantalla del cubo se visualizan las de origen analógico y, a la inversa, si interviene sobre las analógicas, se visualizan también las digitales

Al interactuar dos participantes éstos posibilitan múltiples variaciones de carácter aleatorio, sin que un participante tenga control sobre la acción del otro participante, lo que genera continuas variaciones de imágenes y sonidos en continuo cambio, que activan también distintas velocidades, deformaciones y relaciones que el resto de los espectadores pueden visualizar.



Panel de control

Panel de control central interactivo de la activación del entorno.
Se activa cuando el/los espectadores/participantes desplazan la mano, sin hacer contacto, sobre la

superficie del panel, activando y modificando continuamente diversos elementos del espacio circundante: objetuales, sonoros, visuales, lumínicos... que responden a diferentes y múltiples relaciones y a distintas velocidades y elasticidades, generando un espacio en continuo cambio.

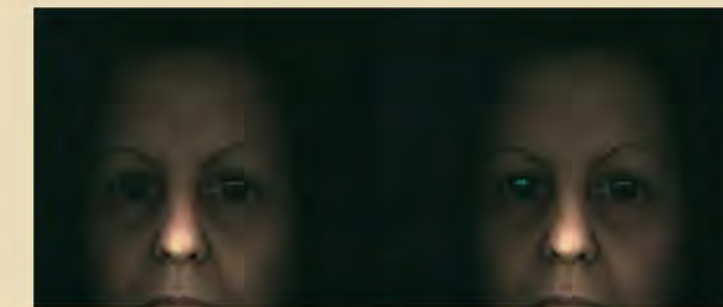
Los usuarios/participantes activan las acciones, individual o colectivamente, pudiendo optar por hacerlo de forma selectiva, aleatoria o ambas. En la proyección central se visualiza una imagen estática frontal fija del lugar expositivo, de origen analógico, sobre la que se superpone una esfera elástica en constante movimiento que se distorsiona continuamente con imágenes superpuestas, digitales, y del propio lugar.

La modificación continua del espacio responde, por tanto, a la acción/intervención selectiva, aleatoria o ambas del participante.



Manual de usuario

Guía de uso interactiva para la intervención del participante que le permite activar, modificar y seleccionar voluntariamente las características espaciales del lugar.



HTML Imagen fija de cara escaneada sobre la que se superpone una imagen en movimiento con el texto del código HTML que aparece y desaparece progresivamente y en bucle en la pupila de uno de los ojos. Esta imagen esta proyectada sobre la obra de Adel Alonso en intersección como punto de encuentro... "Crossing Over".

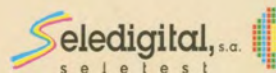
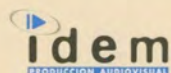
Teoría Crossing over

"De una visión predecible del universo hemos pasado a una medible y ahora a una diferencial". Planteamos la posibilidad de existencia simultanea de identidades diferentes dispuestas a la hibridación, siendo esto destacable en un orden de prioridades sobre la autonomía de las obras y sus contenidos. La discontinuidad y el cambio cualitativo describen una topología y una dinámica de realidades entrecruzadas originando lecturas transversales. Entidades dispuestas y "entres" horadan todo posible discurso cerrado. No se puede parar a medio camino estableciendo relaciones de posición, existe la posibilidad de ver un nuevo territorio basado en las discontinuidades de ritmo, en las relaciones diferenciales, en los paisajes del cambio. Discontinuidad y cambio. Describimos un efecto hormiguero en el que se interpenetran las estancias aleatoriamente. Planteamos el problema de los puentes de Kronisgberg cuya ubicación impide pasar por todos sin repetir el paso por alguno de ellos. La exposición se organiza a partir de un montaje/desmontaje de elementos autónomos interconectados. Sucesivas capas o niveles conductores se entrecruzan y traman una cinta discontinua, reversible y abierta, que se modula con la interferencia provocada por todo navegante partícipe de su propia sorpresa, activando resortes y abriendo pasadizos. Las obras, todas ellas capaces de interactividad, se articulan en la exposición desde comportamientos formales diversos, soportes mixtos y temáticas secuenciales fuera de todo discurso lineal. La alusión al soporte como espacio activo e interrelacionado, se propone desde una configuración espacial en la que se articulan diferentes soportes en un ámbito común: el espacio de los soportes como vehículo de comunicación, y/o el soporte como espacio de comunicación. La trama argumental sobre los soportes, pone en evidencia sus intersticios y transiciones fracturadas, en una sucesión de distintos órdenes con una organización abierta y cambiante que el usuario puede modificar. Paradojas de jerarquías indeterminadas que permiten una continua in-estabilidad, como la inmersión en esos ámbitos digitales, juegos en los que el usuario ha de tomar decisiones continuamente; siempre encuentra una habitación en la que entra y puede continuar; adelante, arriba, abajo, a la derecha, a la izquierda.

¿Qué mapa de navegación podrá presentarnos los efectos instantáneos de simultaneidad, discontinuidad y resonancia, que tipifican la experiencia personal, fuera de los márgenes convencionales? ¿De qué modo los cartógrafos y astrónomos serán capaces de presentarnos sus cartas de navegación?



BILBAO arte



differentia
hybridizat
Discontin
to transve
stop halfw
relations,
different m
due to the
mounting/

Nombre	Apellido	Edad	Sexo	Profesión	Formación	Experiencia	Formación	Experiencia	Formación	Experiencia
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44
45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55
56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66
67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77
78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88
89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99
100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110
111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121
122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132
133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143
144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154
155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165
166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176
177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187
188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198
199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209
210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220
221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231
232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242
243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253
254	255	256	257	258	259	260	261	262	263	264
265	266	267	268	269	270	271	272	273	274	275
276	277	278	279	280	281	282	283	284	285	286
287	288	289	290	291	292	293	294	295	296	297
298	299	300	301	302	303	304	305	306	307	308
309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319
320	321	322	323	324	325	326	327	328	329	330
331	332	333	334	335	336	337	338	339	340	341
342	343	344	345	346	347	348	349	350	351	352
353	354	355	356	357	358	359	360	361	362	363
364	365	366	367	368	369	370	371	372	373	374
375	376	377	378	379	380	381	382	383	384	385
386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396
397	398	399	400	401	402	403	404	405	406	407
408	409	410	411	412	413	414	415	416	417	418
419	420	421	422	423	424	425	426	427	428	429
430	431	432	433	434	435	436	437	438	439	440
441	442	443	444	445	446	447	448	449	450	451
452	453	454	455	456	457	458	459	460	461	462
463	464	465	466	467	468	469	470	471	472	473
474	475	476	477	478	479	480	481	482	483	484
485	486	487	488	489	490	491	492	493	494	495
496	497	498	499	500	501	502	503	504	505	506
507	508	509	510	511	512	513	514	515	516	517
518	519	520	521	522	523	524	525	526	527	528
529	530	531	532	533	534	535	536	537	538	539
540	541	542	543	544	545	546	547	548	549	550
551	552	553	554	555	556	557	558	559	560	561
562	563	564	565	566	567	568	569	570	571	572
573	574	575	576	577	578	579	580	581	582	583
584	585	586	587	588	589	590	591	592	593	594
595	596	597	598	599	600	601	602	603	604	605
606	607	608	609	610	611	612	613	614	615	616
617	618	619	620	621	622	623	624	625	626	627
628	629	630	631	632	633	634	635	636	637	638
639	640	641	642	643	644	645	646	647	648	649
650	651	652	653	654	655	656	657	658	659	660
661	662	663	664	665	666	667	668	669	670	671
672	673	674	675	676	677	678	679	680	681	682
683	684	685	686	687	688	689	690	691	692	693
694	695	696	697	698	699	700	701	702	703	704
705	706	707	708	709	710	711	712	713	714	715
716	717	718	719	720	721	722	723	724	725	726
727	728	729	730	731	732	733	734	735	736	737
738	739	740	741	742	743	744	745	746	747	748
749	750	751	752	753	754	755	756	757	758	759
760	761	762	763	764	765	766	767	768	769	770
771	772	773	774	775	776	777	778	779	780	781
782	783	784	785	786	787	788	789	790	791	792
793	794	795	796	797	798	799	800	801	802	803
804	805	806	807	808	809	810	811	812	813	814
815	816	817	818	819	820	821	822	823	824	825
826	827	828	829	830	831	832	833	834	835	836
837	838	839	840	841	842	843	844	845	846	847
848	849	850	851	852	853	854	855	856	857	858
859	860	861	862	863	864	865	866	867	868	869
870	871	872	873	874	875	876	877	878	879	880
881	882	883	884	885	886	887	888	889	890	891
892	893	894	895	896	897	898	899	900	901	902
903	904	905	906	907	908	909	910	911	912	913
914	915	916	917	918	919	920	921	922	923	924
925	926	927	928	929	930	931	932	933	934	935
936	937	938	939	940	941	942	943	944	945	946
947	948	949	950	951	952	953	954	955	956	957
958	959	960	961	962	963	964	965	966	967	968
969	970	971	972	973	974	975	976	977	978	979
980	981	982	983	984	985	986	987	988	989	990
991	992	993	994	995	996	997	998	999	1000	1001

media as
runs and s
orders, org
framework
knowledge
multidimen
continuous
decisions
turn left, t
spiralling
of simulta
conventio