

**Crossing over** "De una visión predecible del universo hemos pasado a una medible y ahora a una diferencial". Planteamos 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 discontinuidad y el cambio cualitativo describen una **TOPOLOGÍA** y una dinámica de **realidades entrecruzadas** originando lecturas transversales, entidades dispuestas y "entre" 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 Kröningberg 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** participante 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 desplazamientos 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 entrampados informativos reclaman de **usuario** percepciones y reconocimientos en los que está implícita una distinta percepción, un **Crossing over**. Unibertsorean ikuspegia aurreikusgarri batetik neguarietan eta orain diferentzialeera saber otro. Variaciones espaciotemporales. Ambitos unidimensionales que trascienden a lo pasato gara. Hibridazioak gerjurik dauden identitate ezberdinak aldeberen existentzi ahaldeak multidimensional, cambios en velocidades de la percepción. Paradojas de jerarquías indeterminadas plantean dugu, obra eta edukiak autonomiari buruzko lehentasun-hurrenkeran azpimarragarria den que permiten una continua **IN ESTABILIDAD**, como la inmersión en esos ámbitos digitales, juegos gauza. Desjarrasunak eta aldaketa kualitativoak errealtatu gurutzearen topología eta dinamika en los que el usuario ha de tomar decisiones continuamente; siempre encuentra una habitación deskrizatzen dute, zeharkako irakurketak sortuz. Gerjurik dauden entititateek eta "bilarteok" diskurso en que entra y puede continuar: de adelante, arriba, abajo, a la derecha, a la izquierda, para itxi oso zulatzen dute. Ezin da gelditu erdibidean posizio-erlazioak xedatzen ritmo-desjarrasfazunetan, pasar a otra habitación en la que entra y puede continuar; adelante, arriba, abajo, a la derecha, erlazio diferentzialean, aldaketen paisaletan oinarritutu lurralde berri bat ikusteko anabideak dago, a la izquierda... Pero cabe la posibilidad de loop-vuelta en espiral al inicio? ¿Que mapa de Desjarrasunak eta aldaketa kualitativoak eikarazten dira? Eludutako dauden elementos autónomos navegación podrá presentarnos los efectos instantáneos de **simultaneidad**, discontinuidad dugu. Kröningberg puentes, Kröningberg puentes, Kröningberg puentes... ¿Qué pasa? ¿Qué pasa? y resonancia que tipifican la experiencia personal fuera de los límites convencionales? guztietatik pasatzen bea batetik bi alde pasatu gabe. Eludutako dauden elementos autónomos ¿De qué modo los cartógrafos y astrónomos serán capaces de presentarnos sus cartas muntaketa desmantelatik ablatuta antolatzen en erakusketak. Elkarrén segidako garuza edo malla de navegación?

**ad el a l o n s o** agindako interferentziarekin  
modelatzen den zinta eta **a n a** m ú g i c a  
pasabideak irekiz. Obra, elkarrengina izaleko gai direnak guztiek, erakusketan artikulatzen dira portaera formal ezberdin, euskal misto eta tematika sekuentzialetatik, diskurso lineal lauun dion arbuioa azpimarratzeko. Euskalri espazio aktibo eta elkarlotua denez egiten zaion aipamena, proposatzen da espazio-itxuraketa batetik, non euskal ezberdinak esparru komun batean artikulatzen diren; euskalri espazioa komunikazio-tresna denez edota euskalri komunikazio-espazioa denez. Argumentu-bilbaren ibilbidea eta iristaketa ageri dira, haustutako zirkuituak eta iragaketa begibistan jartzen dituztelarik antolamendu ireki eta aldakorra duen eta erabilzaleak alda dezakeen erakuntza ezberdinak hurrenkeran. Arrazonamenduek, informazio-bilbaduren antzera, somaketa ezberdin bat, beste jakintza bat inplizitu daukaten somaketa eta azterketak galduen ditzkio erabilzalean. Espazio eta denborazko aldakuntzak. Esparru dimensioanitzak gainditzen dituen esparru dimensioak, aldaketa somaketa abiaduran. Esparru digital horietan murgitzearren antzeko etengabeko ez-egonkortasuna alabidezten duten hierarkia zehaztugabeen parodoxak; erabakiak etengabe hartu behar dituen jolasetan erabilzaleak beti aurkitzen du gela bat berian 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 alabiderik loop-espíralen itzulera eginda? Zein nabigazio-mapak aurkeztu ahal izango ditzigu hegal konbentzionalatik kango esperientzia personala tipifikatzen duten bat-bateko aldeberakotan, desjarrasun eta erresonantzi efektuak? Kartografoak eta astrónomos nola izango dira nabigazio-mapak aurkezteko gal?

**EXPOSICIÓN**  
**ERAKUSKETA**

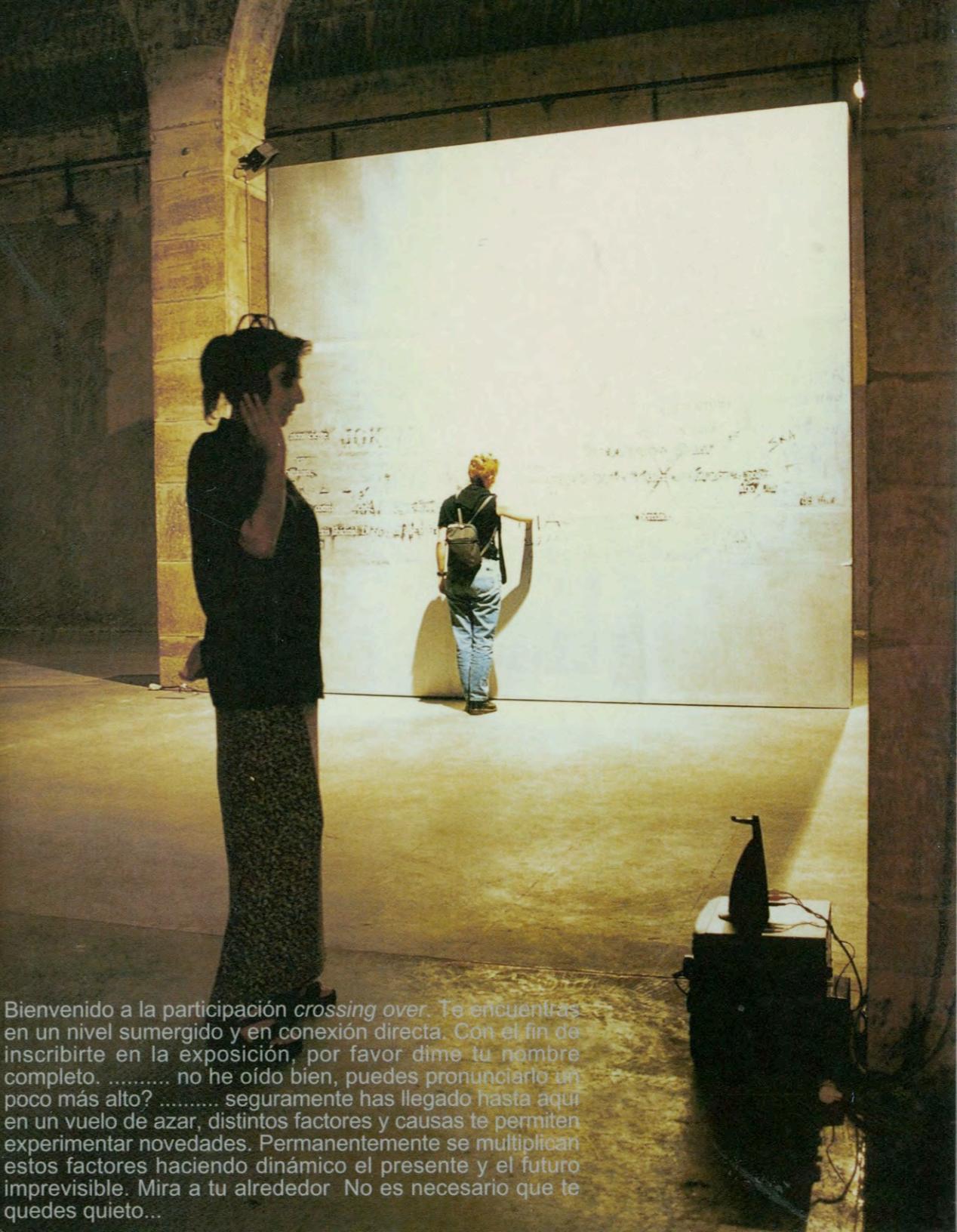
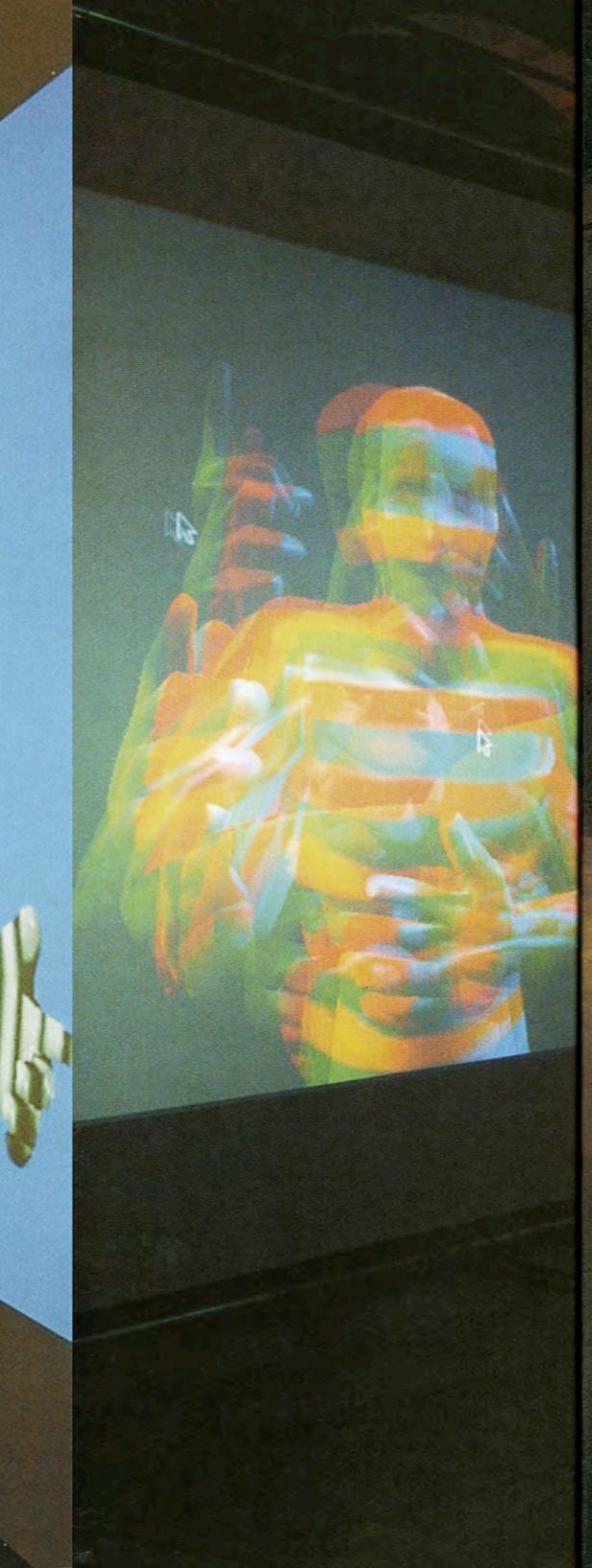
9-29  
Junio  
2000

AVLUNTAMIENTO  
DE VITORIA  
GASTEIZ  
UDALIA

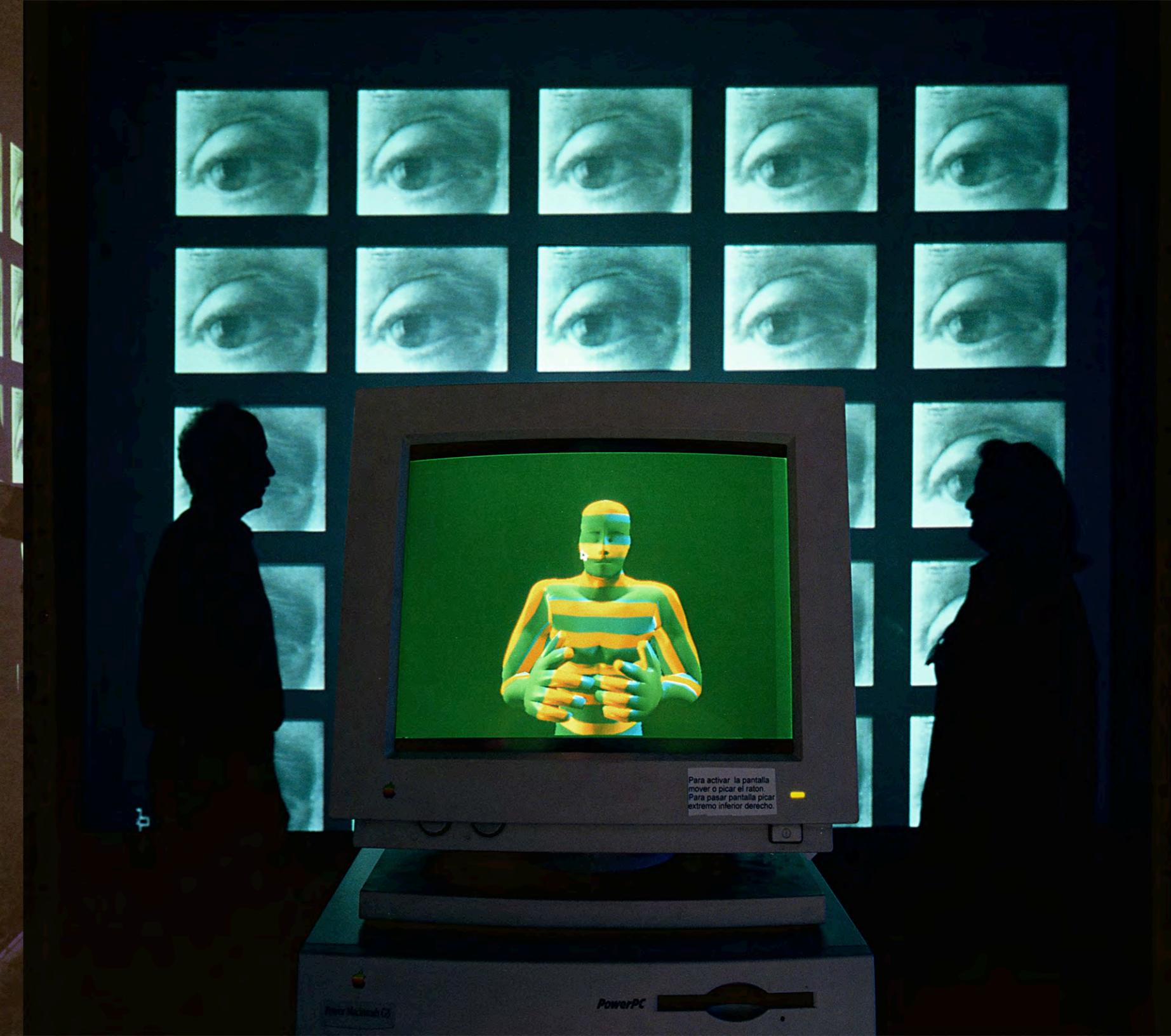
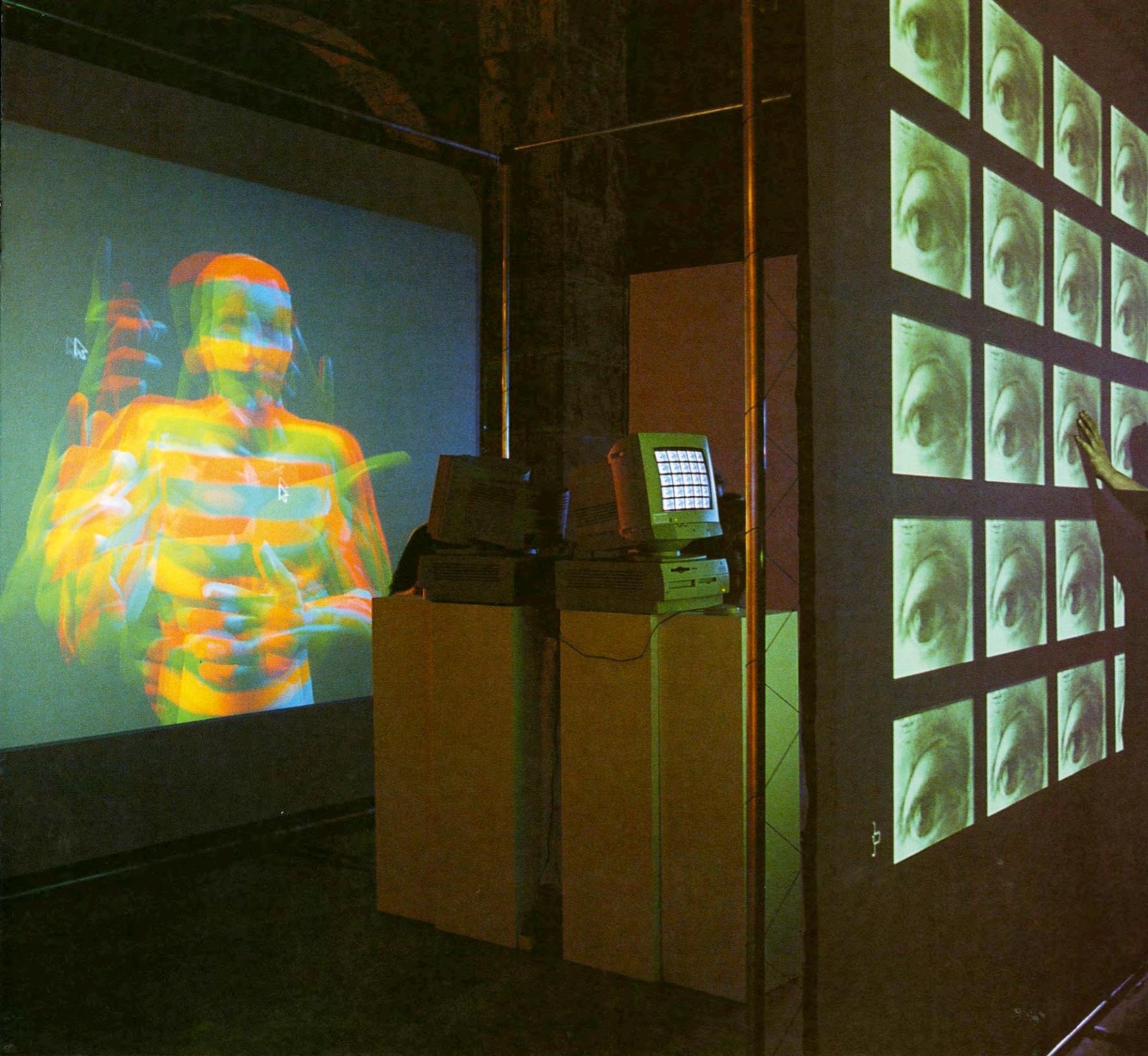
CENTRO CULTURAL MONTEHERMOSO KULTURUNEA

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. Qualitative change describe a topology, and dynamics created by intersecting realities, giving rising identities. **Bodies** arranged and "between" pierce every possible closed argument. One cannot establish relations regarding position. A new **territory** based on **discontinuity of rhythm**, on **differential relations** regarding position. A new **territory** based on **discontinuity and change**. An ant's nest effect is described, the interpenetrated at random. We set forth the problem of the Kröningberg 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 a continued belt, **reversible and open**, which is modulated by interference from all the **navigators** up in their own surprise, **setting off springer** and opening up **passageways**. The works, which 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. Reference to the **medium as an active, interrelated space** is contained within a spatialization in which different media are **articulated in a common environment**: space of communication, and/or the **medium as a space for communication**. The argument 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 changes 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, another room and then go on, forward, up, down, turn right, turn left. Can they do a be start? What kind of navigation map is generated by the instantaneous effects **ad el a l o n s o**  
continuity and res **a n a** m ú g i c a

all cartographers and astronomers present us with their navigation maps?

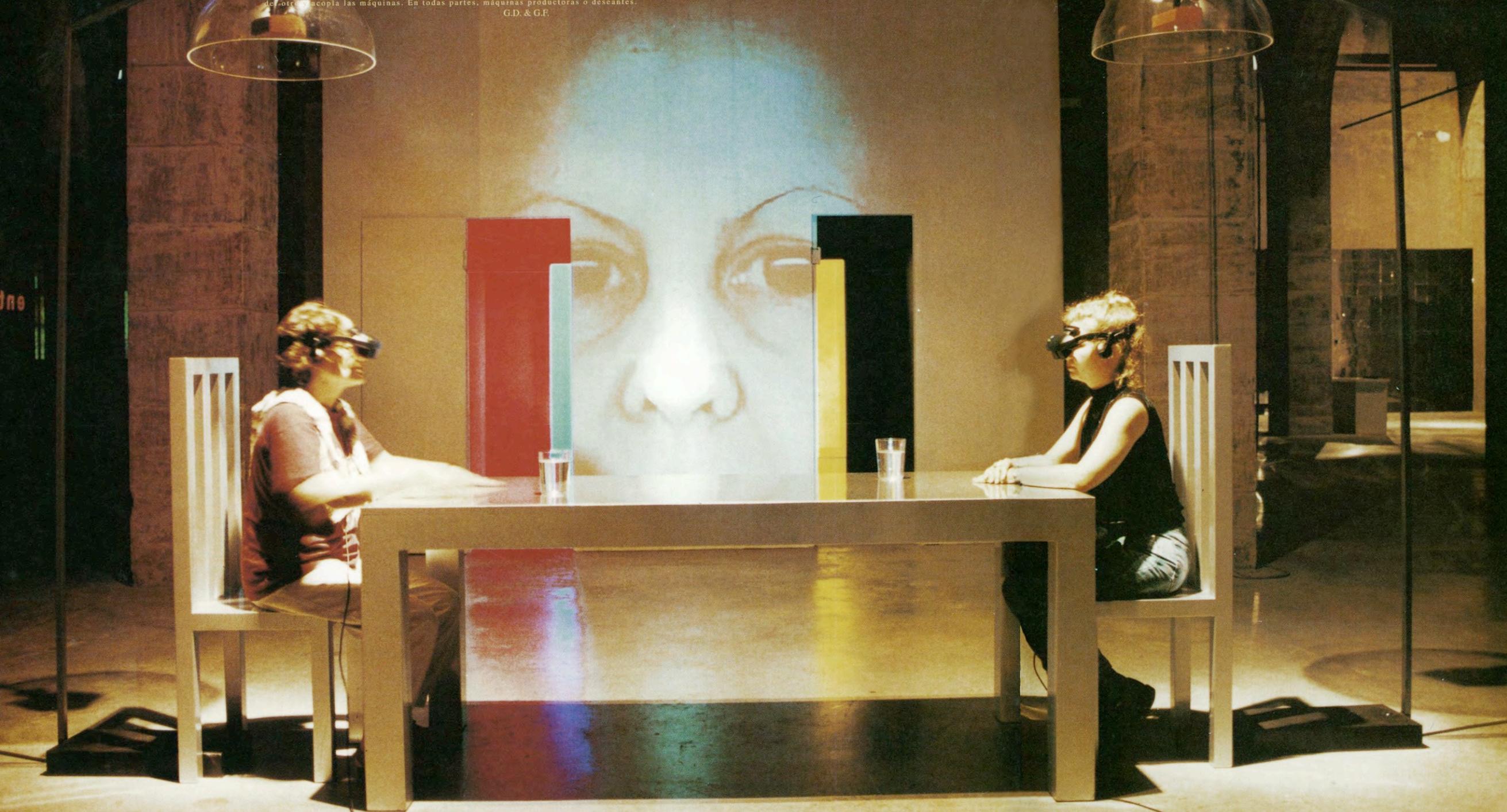


Bienvenido a la participación *crossing over*. Te encuentras en un nivel sumergido y en conexión directa. Con el fin de inscribirte en la exposición, por favor dime tu nombre completo. .... no he oido bien, puedes pronunciarlo un poco más alto? .... seguramente has llegado hasta aqui en un vuelo de azar, 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...



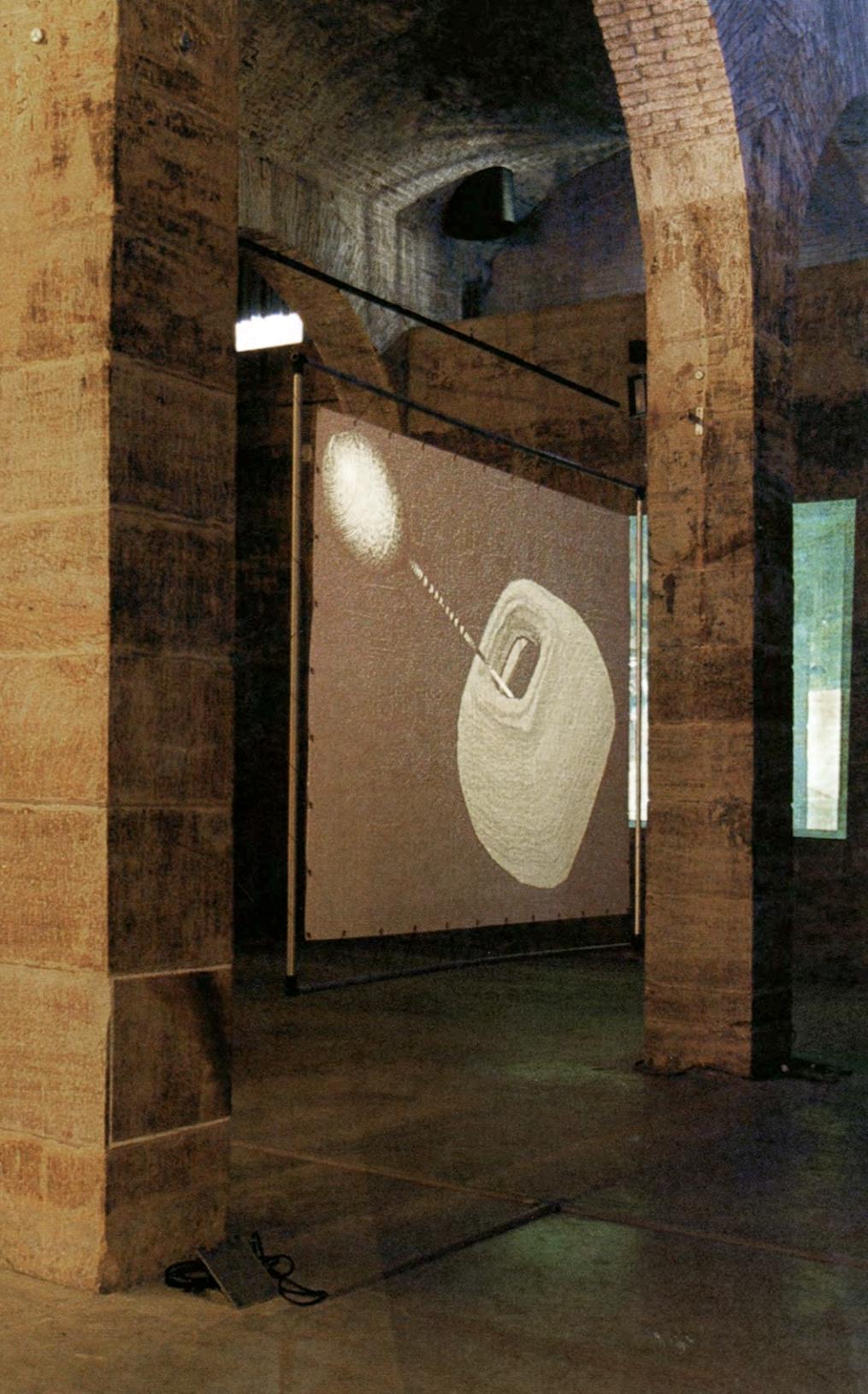
Ante una máquina completa formada por seis piedras en el bolsillo cerecho de mi abrigo (bolsillo que suministra), cinco en el bolsillo derecho de mi pantalón, cinco en el bolsillo izquierdo de mi pantalón (bolsillo de transmisión), y con el bolsillo izquierdo de mi abrigo recibiendo las piedras utilizadas a medida que las otras avanzan, ¿Qué efecto produce este circuito de distribución en el que la propia boca se inserta como máquina para chupar las piedras? En todas partes máquinas máquinas con sus acoplamientos que la otra corta. El seno es una 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 deseantes.

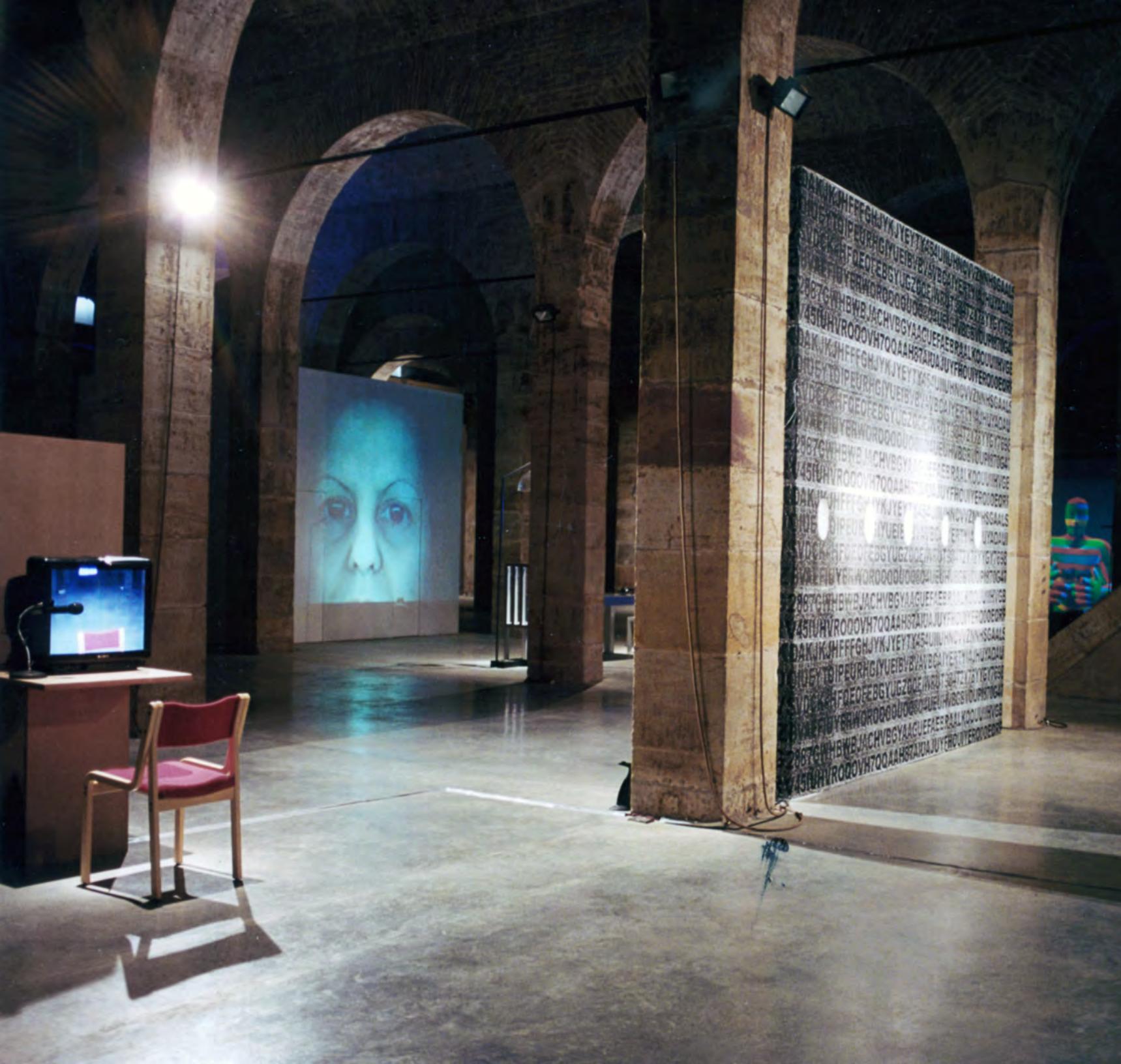
G.D. & G.F.



W E B A R B E R Y  
G R O O G I O O M A U C H T R E E D Y O U  
I A C H Y V E C Y A A C U E F A E B R A L K O O I  
W + 7 0 0 0 0 A H 3 7 A U J Y F F O U Y E R  
W Y K H Y E X T Y A 5 4 U I I I I N O V E N I I I  
W E B A R B E R Y  
G R O O G I O O M A U C H T R E E D Y O U  
I A C H Y V E C Y A A C U E F A E B R A L K O O I  
W + 7 0 0 0 0 A H 3 7 A U J Y F F O U Y E R  
I A C H Y V E C Y A A C U E F A E B R A L K O O I  
W + 7 0 0 0 0 A H 3 7 A U J Y F F O U Y E R  
I A C H Y V E C Y A A C U E F A E B R A L K O O I  
W + 7 0 0 0 0 A H 3 7 A U J Y F F O U Y E R









**Crossing over.** "Unibertsoaren ikuspegi aurreikusgarri batetik negugarriira eta orain differentzialera pasatu gara" Hibridaziorako gerturik dauden identitate ezberdin aldiberekoi existentzi ahalbidea planteatzen dugu. obra eta edukien autonomiari buruzko lehentasun-hurrenkeran azpimarragarria den gauza. Desjarraitasunak eta aldaketa kualitatiboeak errealtitate gurutzatuen topología eta dinamika deskribatzen dute, zeharkako irakurketa sortuz. Gerturik dauden entitateek eta "bitartekoek" diskurso itxi oro zulatzen dute. Ezin da gelditu erdibidean posizio-erlazioak xedatz; erritmo-desjarraitasunetan, erlazio differentzialetan, aldaketaren paisaietan oinarritutiko lurralde berri bat ikusteko ahalbidea dago. Desjarraitasuna eta aldaketa. Egonlekua aleatorioki elkarbarneratzen diren inurritegi-efektuak deskribatzen dugu. Kronisgbergeko Zubien arazoak planteatzen dugu, hau da: Zubien kokapenak eragotzi egiten du guztietaik pasatzea baten batetik bi aldiz pasatu gabe. Elkarloturik dauden elementu autonomoen muntaketa/desmontaketa abiatuta antolatzen da erakusketa. Elkarren segidako geruza edo maila eroaleak gurutzatzen dira eta norbere harriduraren partaide den nabigari orok eragindako interferentziarekin modelatzenten den zinta etenduna, leheneragarria eta irekia bilbatzen dute, erresorteak aktibatuz eta pasabideak irekiz. Obrak, elkarrengana izateko gai direnak guztiak, erakusketa artikulatzen dira portaera formal ezberdin, euskarri misto eta tematika sekuentzialetatik, diskurso 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: euskarriren espazioa komunikazio-tresna denez edota euskarria komunikazio-espazioa denez. Argumentu-bilbearen ibilbideak eta irristaketa ageri dira. haustutako zirrikituak eta iragaketa begibistan jartzen dituztelarik antolamendu ireki eta aldakorra duen eta erabiltzaileak alda dezakeen erakuntza ezberdinaren hurrenkeran. Arrazonamenduek, informazio-bilbaduren antzera, somaketa ezberdin bat, beste jakintza bat inplizitu daukaten somaketa eta azterketak galdatzen dizkiote erabiltzaileari. Espazio eta denborazko aldakuntzak. Esparru dimentsioanitzak gainditzen dituen esparru dimentsioibakarra, aldaketa somaketaen abiaduran. Esparru digital horietan murgiltzearen antzeko etengabeko ez-egonkortasuna ahalbidetzen duten hierarkia zehaztugabeen paradoxak; erabakiak etengabe hartu behar ditzuen jolasetan erabiltzaileak beti aurkitzen du gela bat bertan sartu eta jarraitzeko: aurrera, gora, behera, eskuinera, ezkerrean; gero beste gela batera pasatu eta hemen ere sartu eta aurrera egiteko: aurrera, gora, behera, eskuinera, ezkerrean; gero beste gela batera pasatu eta hemen ere sartu eta aurrera egiteko: aurrera, gora, behera, eskuinera, ezkerrean; baina, ba al dago hasierara itzultzea ahalbiderik loop-espíralean itzulera eginda? Zein nabigazio-mapak aurkeztu ahal izango dizkigu legal konbentzionaletatik kanpo esperientzia pertsonala tipifikatzen duten bat-bateko aldiberekotasun, 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 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 discontinuidad y el cambio cualitativo describen una topología y una dinámica de realidades entrecruzadas originando lecturas transversales, entidades dispuestas y "entre" 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 participé 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 transciden 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?

**COLABORACIONES**  
Ayo. de Sestao.  
Ayo de Muskiz.  
Ayo. 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 Mestrautua 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.  
Josue M<sup>a</sup> Pena.  
Manu Paja.  
Marta Lomberas.  
Oscar Valverde.  
Julio Hernández Grima.  
Ibone Gaztañaga.  
Pilar Blanco.  
Jose Luis Ezcurra.  
Feixa, Felix Santamaría.  
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 Topten 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.

**Coproducción:** Ayo. 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

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

Maximo Aguirre nº 2- 48011 Bilbao tlfno.94 4415617. anamug@grn.es  
Vía Chiquita nº 9 48550 Muskiz tlfno. 94 670 78 67. leda@euskalnet.net

## 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 biorrobótica, 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 espeacular) 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 desecharable 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 deconstrutivo 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)*



**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 video-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 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.

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 impresa 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, interpellando al visitante que en ese momento se incorpora. De este modo se pretende activar distintos espacios con la interactuación 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 interlan 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 articulación abierta 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 sobreponen una esfera elástica en constante movimiento que se distorsiona continuamente con imágenes sobreuestas, 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 sobreponen 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 está proyectada sobre la obra de Adel Alonso en intersección como punto de encuentro... "Crossing Over".

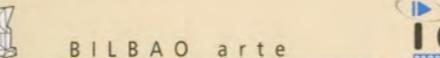
## Teoría Crossing over

"De una visión predecible del universo hemos pasado a una medible y ahora a una diferencial". Planteamos la posibilidad de existencia 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 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 Kronigsberg 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 participante 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?



CENTRO CULTURAL MONTEHERMOSO KULTURUNEA



BILBAO arte



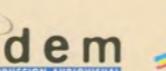
AMECA

Servicios Corporativos



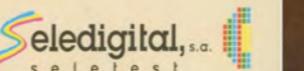
art

frame



idem

PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL



Seledigital, s.a.

selectest



BILBOMICRO



arbex & digitaprint

PUBLICIDAD E IMPRESIÓN DIGITAL

San Pio X, 22 Tel. 943 322222 - 01005 VITORIA



differentiation  
hybridization  
Discontinuity  
to transverse  
stop halfway  
relations,  
different  
due to the  
mounting/  
media as  
runs and  
orders, org  
framework  
knowledge  
multidimen  
continuous  
decisions  
turn left, t  
spiralizing  
of simulta  
convoluti