

# Curriculum Vitae

**RICARDO IGLESIAS GARCÍA**

Bailen 168, 3<sup>o</sup>2<sup>a</sup>  
08037 Barcelona  
Tel: (+34) 696 933 792

[riglesias00@telefonica.net](mailto:riglesias00@telefonica.net)

## EXPERIENCIA ARTÍSTICA

### Próximamente

#### **José, el robot autista** INSTALACIÓN ROBÓTICA

- *Banquete\_nodos y redes*. ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie. Karlsruhe (Alemania), 2009.
- *Les Rencontres Internationales Paris/Berlin/Madrid*. Paris, 2008

### Exposiciones

#### **Koinonía: máquina de palabras** NET.ART

- *Sintopías de la relación entre arte, ciencia y tecnología. Palabras corrientes*. Instituto Cervantes, New York (USA), 2008.
- *Córdoba digital*. Centro Cultural Español. Córdoba (Argentina), 2007.
- *Sintopías de la relación entre arte, ciencia y tecnología. Palabras corrientes*. Instituto Cervantes, Pekin (China), 2007.

#### **José, el robot autista** INSTALACIÓN ROBÓTICA

- *Banquete\_nodos y redes*. Centro de Arte Laboral. Gijón, 2008.
- *Les Rencontres Internationales Paris/Berlin/Madrid*. C. El Águila (Madrid), 2008.
- *Resplandores. poéticas analógicas y digitales*. CC Recoleta. Buenos Aires, 2007.
- *Didáctica-presentación*. MadridProcesos 07. Universidad Europea. Madrid, 2007.
- Centro Cultural Español. Centro Nacional de las Artes. México D.F. 2006.

#### **Viva México, Cabrones!!!** INSTALACIÓN VÍDEO-PAPELES

- *Las palabras y las cosas*. Centre Cívic Can Felipa, Barcelona, 2006.

#### **La sonrisa** VÍDEO MONOCANAL

- Galería Esther Montoriol, Colectiva. Barcelona, 2006.
- BAC. 7º Festival internacional de arte contemporáneo. Barcelona, 2006.

#### **No más violencia contra las mujeres** INSTALACIÓN SONORO-VISUAL

- *Ayermañana*. Universidad de Castilla-La Mancha. Cuenca, 2006.
- VAD Festival Internacional de vídeo i arts digitals. Girona, 2006.
- BAC. 6º Festival internacional de arte contemporáneo. Barcelona, 2005.

#### **Independent Robot Community** INSTALACIÓN NET.ROBÓTICA

- (conjuntamente con Gerald Kogler)
- 7 Festival internacional Observatori. Valencia, 2006.
- I Premio off ARCO-BEEP de Arte Electrónico. *Feria de Arte Contemporáneo*. Madrid, 2006. **Premiado**.

- 1º Concurso Internacional de Artes Electrónicas y vídeo. *Transitio\_MX*. México, 2005. **Finalista**.
- Sala Metrònom. Fundación Rafael Tous. Barcelona, 2005.

#### **naturaleza en la Naturaleza** INSTALACIÓN FOTOGRÁFICA

- Galería Metropolitana. ARTCologne, 2005.
- 8º Festival de Cultura Contemporánea *Maçart*. Maçanet de Cabrenys, 2005.
- Galería Metropolitana. Barcelona, 2005.

#### **infoCápsulas** NET.MÓVIL.INSTALACIÓN

- (conjuntamente con Gerald Kogler)
- *FIB. Festival Internacional de Benicàssim*. Benicassim, 2004.

#### **Virtual food** NET.ART <[http://www.mediainterventions.net/riglesias/Virtual\\_food](http://www.mediainterventions.net/riglesias/Virtual_food)>

- *La vaixella imaginària*. FoodCultureMuseum. Barcelona, 2003.

#### **In the Dark. Información, control y manipulación** NET.INSTALACIÓN

- (conjuntamente con Gerald Kogler) <<http://www.mediainterventions.net>>
- IX Open Zemos: Fuera de control. Sevilla, 2007.
- *Soles Negros. tot el dia és de nit*. La Escocesa. Barcelona, 2007.
- FILE. Electronic International Festival. Río de Janeiro (Brasil), 2006.
- BCN, t`ho Porto, BCN to Porto. Maushábitos. Oporto, 2004.
- *Feria de Arte Contemporáneo*, ARCO. Galería Vanguardia. Madrid, 2004.
- LOOP´oo. Art Barcelona. Galería Metropolitana. Barcelona, 2003.
- *Jornada d'Activitats i Mostra Multimèdia*. Centro Cultural Golferichs. Barcelona //MediaLab. Centro Cultural Conde Duque. Madrid // Media Sonoridad Amarilla. Buenos Aires (Argentina), 2003.
- Casa das Artes, Oporto // Riereta, Barcelona, 2003. Galería Exteril.

#### **Merry Chistmas, Mr Spock!!** VÍDEO MONOCANAL

- 13 *Cuentos de Navidad*. Muestra de Vídeo. Instituto de la Juventud (Injuve). Madrid, 2003.

#### **Argonautas** INSTALACIÓN NET.ROBÓTICA

- (conjuntamente con Gerald Kogler) <<http://www.mediainterventions.net>>
- Centro Cultural Conde Duque. Madrid, 2003.
- *Cyberia 02. Arte, interactividad y máquinas*. Fundación Marcelino Botín. Santander, 2002.

- *Tertulias de arte multimedia*. Mediateca. CaixaForum. Barcelona, 2002.
- *Feria de Arte Contemporáneo*, ARCO. Galería Metropolitana. Madrid, 2002.

### **Esfera tecno-humana** INSTALACIÓN NET.ROBÓTICA

(conjuntamente con Gerald Kogler) <<http://www.mediainterventions.net>>

- *Feria New Art*. Galería Metropolitana. Barcelona, 2001.
- *35<sup>o</sup> International Fair for Modern Art*. Art Cologne, 2001. Galería Metropolitana. Prototipo: Bicho 0.1.

### **For sale** INSTALACIÓN

- *Primavera del disseny 2001*. Galería BOX23. Lab de arte. Barcelona, 2001.

### **Nosotras las putas** NET.ART <<http://aleph-arts.org/art/nosotraslasputas>>

- BCN, *t`ho Porto*, BCN to Porto. Maushábitos. Oporto, 2004.
- VAD. Festival Internacional de Vídeo i Arts Digitals. Girona, 2003.
- MAD03 NET. MAD03. 2º Encuentro de Arte Experimental. Madrid, 2003.
- *Festival de Creación Audiovisual de Navarra. Premio al mejor CD-ROM/ pieza de Net.Art*. Pamplona, 2001.
- MAD 01. Señales. Madrid, 2001.
- *1er Concurso Internacional de net-art ARCO-El Mundo*. ARCO 2001. **Mención especial del jurado a la galería Metropolitana** (Barcelona). Madrid, 2001.
- *Net.artmadrid.net*. ARCO2001. Madrid, 2001.

### **Ciber00** NET.ART <<http://www.aleph-arts.org/art/ciber00>>

- *Observatori*. Valencia, 2000

### **Elmundo.es** NET.ART <<http://www.serviart.com/com/elmundo>>

- BCN, *t`ho Porto*, BCN to Porto. Maushábitos. Oporto, 2004.
- VAD. Festival Internacional de Vídeo i Arts Digitals. Girona, 2003.
- MAD03 NET. MAD03. 2º Encuentro de Arte Experimental. Madrid, 2003.
- *1er Concurso Internacional de net-art ARCO-El Mundo*. ARCO 2001. Madrid, 2001.
- *Net.artmadrid.net*. ARCO2001. Madrid, 2001.

### **Referencias** NET.ART <[http://www.mecad.org/net\\_condition/referencias](http://www.mecad.org/net_condition/referencias)>

- BCN, *t`ho Porto*, BCN to Porto. Maushábitos. Oporto, 2004.
- *X Festival Internacional de Vídeo y Multimedia de Canarias*. Las Palmas de Gran Canaria, 2002.
- **Adquirida por el MEIAC-Museo Iberoamericano de Arte Contemporáneo**. Galería Virtual. Badajoz, 2002.
- *Net.artmadrid.net*. ARCO2001. Madrid, 2001.

- *Log-os*. Site de arte en la red. Pabellón de España. Exposición Universal de Hannover. Hannover, 2000.
- *Webby Prize Competition*. Museo de Arte Moderno. San Francisco (USA), 2000.
- *Galería Virtual*. MEIAC-Museo Iberoamericano de Arte Contemporáneo. Presentación en ARCO 2000. Madrid, 2000. <<http://www.meiac.org/>>
- *Mediaterra festival Athens*. Atenas, 1999.
- *Festival de Creación Audiovisual de Navarra*. Pamplona, 1999.
- *II Muestra de Artes y Medios Digitales*. Casona Municipal de Cultura. Córdoba (Argentina), 1999.
- *Vértigos: artes audiovisuales on-line/off-line*. Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales. INJUVE. Madrid, 1999.
- *Muestra de net art: net\_condition*. MECAD. Sabadell (BCN), ZKM-Zentrum für Kunst und Medientechnologie (Karlsruhe), ICC-InterCommunication Center (Tokyo) Steirischer Herbst99 (Graz), 1999. <<http://www.mecad.org>> galería virtual

### **Madrid y los navegantes** CD-ROM

(colaboración)

- *Muestra de CD-ROMS españoles*. Comprado por las sedes de la AECI (Agencia Española de Cooperación Internacional), de Lima, Santo Domingo, Buenos Aires y Costa Rica. Proyecto comisariado por Carlota Álvarez Baso. 1999.
- *Sonar '99*. Barcelona, 1999.
- *Arco electrónico*. ARCO 98. Feria de Arte Contemporáneo. Madrid, 1998.

### **Opus 1** CD-ROM (conjuntamente con Proyecto B)

- *Muestra de CD-ROMS españoles*. Comprado por las sedes de la AECI (Agencia Española de Cooperación Internacional), de Lima, Santo Domingo, Buenos Aires y Costa Rica. Proyecto comisariado por Carlota Álvarez Baso. 1999.
- *A Short history of CD-ROM*. Düsseldorf (Alemania), 1997.
- *40 Mostra de vídeo independiente & Fenòmens Interactius*. Centre de Cultura Contemporànea. Barcelona, 1997.
- *Sonar '97*. Barcelona, 1997.
- *Sala Forum*. FNAC. Madrid, 1997.
- *Festimad*. Poética. Circulo de Bellas Artes. Madrid, 1997.
- *Cyber. Criação na era digital*. Centro Cultural de Belén. Lisboa, 1997.
- *ICTM 97. Conferencia Internacional sobre Tecnología y Medios*. Lisboa, 1997.
- *Arco electrónico*. ARCO 97. Madrid, 1997.
- *Lectura digital| Lectura analógica*. Goethe Institut. Madrid, 1997.
- Presentación y edición del CD-ROM: *Opus 1*, dentro del Congreso Internacional: *Arte en la era electrónica, perspectivas de una nueva estética*. Barcelona, 1997.

**Inexterno** INSTALACIÓN INTERACTIVA

(conjuntamente con Proyecto B)

- L'Angelot. Asociación de Cultura Contemporánea. Subvencionado por el Ministerio de Cultura. Barcelona, 1996.

**Interactuality** PLANTEAMIENTO INTERACTIVO EN LA RED

(conjuntamente con Proyecto B)

- *Connect-Arte*. Revista Online. Barcelona, 1996.

**Realidad-Irrealidad** INSTALACIÓN SONORO-VISUAL

(conjuntamente con Proyecto B)

- *Art Futura*. Madrid, 1994.

## EXPERIENCIA PROFESIONAL

2007	CENTRO CULTURAL ESPAÑOL DE BUENOS AIRES (Argentina) Workshop: Introducción a la <i>robotica</i>	Desde 1999	COSMIC. ESTUDIO DE DISEÑO GRÁFICO (Barcelona) Freelance diseño y programación de páginas web.
2006	E. S. INGENIEROS. UNIVERSIDAD DE SEVILLA (Sevilla) UNIVERSIDAD CARLOS III (Madrid) Ingeniería y pensamiento: mentes y máquinas. Profesor invitado.	Jul./oct. 1998	235 MEDIA GmbH (Colonia, Alemania) Realización de animaciones y presentaciones en 3D.
Desde 2004	UNIVERSIDAD DE BARCELONA. Facultad de Bellas Artes (Barcelona) Profesor de tecnología y proyectos interactivos on line.	Jun./jul. 1998	SYNTAX. Atelier for visual communication and media design (Colonia, Alemania) Realización del CD-ROM-presentación de la EXPO 2000 de Hannover.
Desde 2004	INSTITUTO EUROPEO DI DESIGN (Barcelona) Profesor de proyectos y trabajos en red.	Jun./sep. 1997	UNIVERSIDAD COMPLUTENSE. FACULTAD DE BELLAS ARTES (Madrid) Colaborador del CD-ROM: <i>Madrid y los Navegantes</i> . Realizado por la Facultad de Bellas Artes (U.C.M.), el Instituto Goethe (Madrid) y la Kunsthochschule für Medien (Colonia, Alemania).
Desde 2004	ESCOLA MASSANA. ESCOLA D'ART I DISSENY (Barcelona) Profesor de proyectos en red.	Mayo 1997	CURSO: MUSEO Y NUEVAS TECNOLOGIAS DE LA INFORMACIÓN (Madrid) Curso de introducción a multimedia e internet impartido conjuntamente con Sylvia Molina para Javier Aiguabella, curator del museo Marugame de Japón.
2003	UNIVERSIAS EUROPEA - CEES (Madrid) I Master universitario en Arte y Nuevas Tecnologías (Madrid) Artista invitado.	Jul./sep. 1996	INSTITUTO UNIVERSITARIO DE CIENCIAS AVANZADAS-IUCCAA (Madrid) Profesor de los cursos de multimedia impartidos por el Instituto Universitario de Ciencias Avanzadas. Facultad de Ciencias de la Información. U. C. M. Subvencionado por la Unión Europea.
2002	MEDIALAB. CENTRO CONDE DUQUE(Madrid) Workshop: <i>Robotica</i> 0.1.	1994/1998	PROYECTO B. Creación Reciclada (Madrid) Cofundador del grupo artístico multidisciplinar Proyecto B. Realización y diseño de paginas Web, productos multimedia (CD-ROM) e instalaciones.
Desde 2002	ESCUELA SUPERIOR DE DISEÑO - ESDI (Sabadell - Barcelona) Profesor de sistemas interactivos.	1994/1997	CENTRO ADEMAC. APPLE CENTER (Madrid) Profesor de programas de ilustración gráfica, retoque fotográfico, animación y vídeo, internet y multimedia.
Desde 2001	MUSEO DE ARTE CONTEMPORÁNEO DE BARCELONA - MACBA (BCN) Realización de proyectos especiales para Internet. - <i>Antagonismes. Conexió remota</i> . Julio 2001. - <i>On Translation: web. Muntadas</i> . Noviembre 2002.		
2000-2001	MUSEO DE ARTE CONTEMPORÁNEO DE BARCELONA - MACBA (BCN) Webmaster de la página web del museo.		
Desde 2002	ESCUELA SUPERIOR DE DISEÑO ELISAVA (Barcelona)		
2000-2001	Profesor de Interfaces interactivas en entornos multimedia.		
Desde 2000	INSTITUTO SUPERIOR DE DISEÑO - IDEP (Barcelona) Profesor de Multimedia y Sistemas interactivos.		

## FORMACIÓN ACADÉMICA

### Universitaria

- 2001/2003 • Cursos de Doctorado: *Arte, territorio y cultura de los media*. Facultad de BB.AA. Universidad de Barcelona. Actualmente elaborando la Tesis.
- 1989 • Licenciado en Filosofía y Letras. Especialidad Estética. Universidad Autónoma Madrid.

### Becas y estancias

- 2008 • Ayudas a la Creación Contemporánea Centro Matadero. Madrid.
- 2007 • Madrid Procesos 07. Ayuda AVAM - Artistas Visuales Asociados de Madrid. Madrid.  
• “Artistes residents” Hangar. Barcelona.
- 2006 • “Promoció de l’artista” Subvenció Institut Ramon Llull. Barcelona.
- 2005 • IX Convocatoria de Ayuda a la Creación Visual. PROPUESTAS. Fundación Arte y Derecho. Madrid.
- 2005 • Hangar-FONCA-CENART. México D.F.  
Beca de intercambio. Investigación y producción en robótica (cuatro meses).
- 2004 • MetrònomLab. Sala Metronòm. Fundacion Rafael Tous. Barcelona.  
Artista en residencia (seis meses).
- 1999/2000 • Escuela Superior de diseño - ESDI (Sabadell - Barcelona)  
Beca de formación y producción.
- 1998/1999 • MECAD\Media Centre d’Art i Disseny (Sabadell - Barcelona)  
Beca de investigación en arte y nuevas tecnologías.

### Cursos

- 2006 • *Días de Bioarte06*. Dir. Ionat Zurr y Oron Catts (SymbioticA). Facultad de Biología de la Universidad de Barcelona.
- 2005 • *Cibors como metáfora: de las prótesis a la mente extendida*. Dir. Fernando Broncano. Centro Nacional de las Artes. México D.F.  
• *Tecnologías del género. Identidades minoritarias y sus representaciones críticas*. Dir. Beatriz Preciado. MACBA. Barcelona.
- 2004 • *Tecnologías del género*. Dir. Beatriz Preciado. MACBA. Barcelona.
- 2002 • *Tot té lloc on té lloc o, on acaba l’espai i comença l’especificitat*. Taller de artista para alumnos de Doctorado. Dir. Francesc Torres. Facultad de BB.AA. Universidad de Barcelona.  
• *Un art global?*. Curs d’Art i Cultura Contemporanis. MACBA. Barcelona.

- 2001 • *Audio/visual. RealTime collaboration*. Directores Johnny Dekam y Jasch. / *Intervenciones en la Xarxa1*. Dir. Vuk Cosic. / *Intervenciones en la Xarxa2*. Dir. Natalie Bookchin. / *Jocs. The Art of the Avid Gamer*. Dir. Anne-Marie Schleiner. Workshops Made in Hangar. Barcelona.  
• *De la política a allò polític. Lectures de Jacques Rancière*. Taller de lectura. Dirs. Xavier Antich y Claudio Zulián. MACBA. Barcelona.
- 2000 • *Diseño en tres tiempos. De Gutenberg al diseño virtual*. Cursos de verano de El Escorial. U.C.M. Dirs. E. Gil Cerracín, Raquel Peralta. Madrid.  
• *Fotografía i postfotografia dins l’era digital*. Taller de fotografía digital. Dir. Joan Fontcuberta. MECAD. Sabadell, Barcelona.
- 1999 • *El vídeo de producción independiente: entre la experimentación y el arte*. Festival de Creación Audiovisual de Navarra. Dir. Antonio Perumanes. Pamplona.
- 1977 • 121. Talleres de formación para Artistas. QUAM’97. Dir. Antoni Abad. Sabadell, (Barcelona).  
• *Arte en Internet*. Cursos de verano de El Escorial. U.C.M. Dir. Zush. Madrid.
- 1994 • *Nuevas Herramientas. Hacia un arte Tecnológico*. Taller de arte actual. Entorno Apple y Silicon Graphics. Circulo de Bellas Artes. Madrid.
- 1993 • *Diseño Gráfico por Ordenador y Comunicación Corporativa*. Master. Entorno Apple. Escuela de Formación Tracor. Madrid.

### Congresos y seminarios

- 2008 • SummerLab. LABoral, Centro de Arte y Creación Industrial y Hangar. Gijón.
- 2007 • Iº Congreso internacional Art Tech Media. Madrid.
- 2005 • TRANSITIO\_MX. 1º Festival Internacional de Artes Electronicas y vídeo. México.  
• *Multitudinario. La pregunta por la colectividad y sus formas*. Sala de arte público Siqueiros. México D.F.
- 2004 • *Nuevas tecnologías ¿Nuevas formas de arte?* Dir. Ángel Kalenberg. Mesas de debate ARCO’04. Madrid.  
• I Congreso internacional de estudios visuales. Dir. José Luis Brea. ARCO’04
- 2003 • *El arte del futuro. / Nuevas fronteras del Arte digital. / Estar allí y aquí: nuevas formas de interactividad*. Mesas de debate ARCO’03. Madrid.
- 2002 • *Influencia de las tecnologías y los medios de comunicación en el Arte Contemporáneo Español*. Cursos Verano 2002. Universidad de Alicante.

- 2001 • 0+1: presente y futuro del diseño digital. Jornadas internacionales. MECAD.(BCN).  
• The new media collection forum. Mesas de debate ARCO'01. Madrid.  
• Data on line: arte, información y sentido en el territorio del caos. Seminario. Centre Cultural de la Fundació "La Caixa". Barcelona.
- 2000 • Nuevos modos de producción en el arte contemporáneo. Forum Quam 2000. Castillo de Montesquiu. Barcelona.  
  
• III Jornades sobre Art i Multimèdia. 2000: Art, connectivitat, documentació. Centre Cultural de la Fundació "La Caixa". Barcelona.
- 1998 • Futuros emergentes. Arte en la era post-biológica. Simposio internacional. Centro Cultural de la Beneficencia. Valencia.  
• Croos-Over. Artes, tecnologías, redes. Simposio internacional. CCCB. Barcelona.
- 1997 • Una aproximación al Arte Electrónico. IX Encuentros Internacionales en el Arte Contemporáneo. Arco 97. Madrid.  
• Arte en la era electrónica, perspectivas de una nueva estética. Congreso internacional. CCCB. Barcelona.
- 1996 • El arte electrónico en las universidades alemanas. Goethe-Institut (Instituto Alemán). Madrid.

### Ponencias

- 2008 • Art i robòtica. Art i tecnologia en les societats connectades. Universitat Barcelona. Barcelona.  
• La robòtica como experiencia artística. Curso de arte y ciencia. Universidad Carlos III. Cursos de verano. Madrid.  
• Robots femeninos y arte electrónico. II Jornadas de mito, literatura y pensamiento. Universidad Carlos III. Madrid.
- 2007 • I-Dissabtes. Nit temàtica de robòtica. Caixa Forum. Barcelona.  
• Inmersos en el arte y la tecnología: del net.art a la robótica. Centros Culturales Españoles de Buenos Aires, Córdoba y Rosario (Argentina)  
• Introducción histórica al arte robótico. Museo Nacional de Artes Visuales. Montevideo (Uruguay)  
• La robótica como disciplina artística. Espacio Telefónica. Buenos Aires (Argentina) y Universidad Blas Pascal. Córdoba (Argentina)
- 2006 • In the Dark. Información, control y manipulación. FILE. Electronic International Festival. Río de Janeiro (Brasil).
- 2005 • De la red a la robótica. Ciclo Open Source. Centro Nacional de las Artes, México D.F.  
• Cuentos de hadas. Creación de identidades. II Encuentro nacional de escritor@s sobre disidencia sexual e identidades sexuales y genéricas. Universidad Autónoma Ciudad de México. México D.F.

- 2004 • Independent Robotic Community. **Cyberart2004**. Desafíos para la identidad ubicua. Bilbao.
- 2003 • Instalaciones net.roboticas. IV Encuentros sobre Arte y Cultura: Artefactos: Sobre Arte y Robótica. Bilbao.  
• Tendencias del net.art. JAMM. Jornada d'activitats i mostra multimedia. Barcelona.  
• Net.Art, robòtica y otras cosas extrañas. Facultad de Bellas Artes. Universidad de Valencia.
- 2002 • Mamá, quiero ser net.artista!!. Cursos Verano 2002: Influencia de las tecnologías y los medios de comunicación en el Arte Contemporáneo Español. Universidad de Alicante.  
• Automatas y robots del siglo XXI. Escuela Universitaria Elisava. Master Diseño de Interfaces interactivas en entornos multimedia.  
• Robots y robótica. Facultad de Bellas Artes. Universidad de Barcelona.  
• Net.Art. Panorámica. Tertulias de arte multimedia. Mediateca. CaixaForum. Barcelona.
- 2001 • Internet+Arte = Net.Art. Facultad de Bellas Artes. Universidad de Cuenca.  
• Nuevas herramientas para la creación artística. Master de diseño digital. Facultad de BB.AA. Universidad de Barcelona.
- 2000 • Identidades e Internet. 3 Encuentros sobre vídeo. Facultad de BB.AA. Universidad de Salamanca.
- 1999 • WWW. Un mundo sin referencias. Instituto de la Juventud. Madrid.

### Catálogos y publicaciones

- 2008 • Ideas y propuestas para el arte en España. Ministerio de Cultura.
- 2007 • Sintopías de la relación entre arte, ciencia y tecnología. MEIAC, Instituto Cervantes.  
• A-Mínima: Propuestas visuales y conceptuales contemporáneas. nº 20.
- 2006 • BAC! 7º Festival internacional de arte contemporáneo de Barcelona. Barcelona.  
• VAD Festival Internacional de vídeo i arts digitals. Girona.  
• 7 Festival internacional Observatori. Valencia.  
• FILE. Electronic International Festival. Rio de Janeiro (Brasil).
- 2005 • BAC! 6º Festival internacional de arte contemporáneo de Barcelona. Barcelona.  
• Vaixella imaginaria, vajilla imaginaria, imaginary dishes. FoodCultureMuseum. Barcelona.  
• TRANSITIO\_MX. Festival Internacional de Artes Electrónicas y Vídeo. México D.F.  
• Sala Metrònom. Fundació Rafael Tous. Barcelona.  
• Galería Metropolitana. Barcelona.
- 2004 • FIB. Festival Internacional de Benicàssim. Benicàssim.  
• Arte y pensamientos en la era tecnológica. Edi. Mungui A. Universidad del País Vasco.  
• A-Mínima: Propuestas visuales y conceptuales contemporáneas. nº 8.  
• Cyberart2004. Desafíos para la identidad ubicua. Bilbao.

- 2002 • *Cyberia 02. Arte, interactividad y máquinas.* Fundación Marcelino Botín. Santander.  
• *Revista Universitaria: Pulsodiseño. Arte Web.* Universidad ORT. Uruguay.
- 2001 • MAD01. AMAVI. Madrid.  
• Festival de creación audiovisual de Navarra. Pamplona.  
• *Net-Condition. Art and global media.* The MITPres. Cambridge, Massachusetts.  
• *Primavera del disseny 2001.* Barcelona.  
• *Net.artmadrid.net.* ARCO 2001.
- 1999 • *Vértigos: artes audiovisuales on-line/off-line.* Instituto de la Juventud. Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales. Madrid.  
• Festival de vídeo y artes electrónicas. *Vid@rte.* Centro Nacional de las Artes. México.  
• Festival de creación audiovisual de Navarra. Pamplona.
- 1997 • *Arte en la era electrónica: Perspectivas de una nueva estética.* ACC I`Angelot. Barcelona.

## MEDIOS y PRENSA

- 2007 • *La voz del interior (Córdoba-Argentina).* 16.08  
• *Revista del Instituto Cervantes.* nº.15  
• *El País. CiberPaís.* 19.04  
• *EDiario de Sevilla.* 20.03
- 2006 • *El País. Babelia.* 21.10.  
• *El País.* 12.03.  
• *El País. CiberPaís* 23.02.
- 2005 • *El País.* 07.11.  
• *El País.* 12.07.  
• *ABC. Cataluña.* 17.05.  
• *La hora Wiki.* Canal +. Entrevista con los artistas. 12.05  
• *Miradas 2.* TVE. Entrevista con los artistas. 08.05  
• *Revista Curator.* Eventos artísticos en Barcelona, nº12  
• *El País.* 24.04.  
• *Siglo21.* Radio Nacional de España. Radio 3. Entrevista Ricardo Iglesias. 15.04  
• *La Malla. ComRàdio.* Entrevista Ricardo Iglesias. 15.04  
• *La Vanguardia digital.* 15.04.  
• *El País de las Tentaciones.* 15.04.  
• *Informativos Localia.* 15.04  
• *La Vanguardia.* 26.03.
- 2004 • *El País. Revista.* 07.08.  
• *Heraldo de Castellón.* 05.08.  
• *El País de las Tentaciones.* 30.07.  
• *El Diario Vasco. Boletín especial nº60 ARCO 2004.*  
• *El País. Babelia* 07.02.

- 2003 • *El País. Cataluña.* 28.11.  
• *Avui. Cultura.* 28.11.  
• *El País. Cataluña.* 31.05.  
• *TeleMadrid. Informativo.* 16.04.  
• *El Mundo. El Cultural.* 16.04.  
• *El País. Sección arte (Madrid).* 16.04.  
• *El País. Sección arte (Cataluña).* 02.01.
- 2002 • *El Mundo. El Cultural.* 26.12.  
• *El Mundo.* 08.08.  
• *El País. El País Universitario.* 16.08.  
• *El País. Ciberp@ís. Sección arte.* 08.08.  
• *ABC.* 31.07.  
• *Ciberp@ís. Mensual.* Abril.  
• *Ciberp@ís. Mensual.* Marzo.  
• *El País. Cataluña.* 14.02.  
• *El País. Ciberp@ís. Sección arte.* 13.02.
- 2001 • *Radio Gracia 107.6 FM. Cartografies.*  
• *El Periodico del Arte. Multimedia.* 01.04.  
• *El Mundo. Cultura.* 18.02.  
• *El País. Cultura.* 15.02.  
• *El Mundo. Ariadna. internet-arte.* 15.02.  
• *El País. Madrid.* 12.02.  
• *El País. Ciberp@ís. Sección arte.* 08.02.
- 2000 • *El Mundo. Ariadna.* 26.07.  
• *Especial El País digital. ARTE.RED. Roberta Bosco y Stefano Caldana.*  
<<http://www.elpais.es/p/d/especial/arte>>
- 1999 • *El País. Ciberp@ís. Sección cultura.* 23.09.  
• *El Mundo. Agenda La Luna. Sección arte.* 23.09.  
• *La Vanguardia. Vivir en Barcelona.* 23.09.  
• *El Periódico de Catalunya. Sección multimedia.* 24.09.  
• *TV2. La Mandrágora.* 17.11.  
• *Canal Satélite Digital. Caos.* Oct.-Nov.  
• *Canal Satélite Digital. Canal WA WA WA.* 30.10.

## IDIOMAS

**Castellano** lengua materna

**Inglés** Nivel alto. - Summer School, Hampstead Garden Suburs. Londres 1991.

**Alemán** Nivel alto. - Beca concedida por el Instituto Goethe de Madrid para ampliar conocimientos de alemán en el Instituto Goethe de Bonn. Alemania. Enero, 1997.  
- Estudios de alemán en la Universidad de Colonia (1989-1991).

**Italiano:** Nivel alto - Estancias prolongadas en Italia.

# Dossier Gráfico

**RICARDO IGLESIAS GARCÍA**

Bailen 168, 3<sup>o</sup>2<sup>a</sup>  
08037 Barcelona  
Tel: 696 933 792

[riglesias00@telefonica.net](mailto:riglesias00@telefonica.net)

## José, un robot autista (2007)

José es un robot que no responde a los estímulos externos normales, mostrando síntomas autistas de rechazo social y de falta de comunicación. La noción de robot atiende a una idea de estructura mecánica universal capaz de adaptarse, como el hombre, a muy diversos tipos de acciones. Son máquinas automáticas programables, por lo tanto, su funcionamiento responde a la lógica de la programación, pero nuestro robot, de alguna manera, “no ha recibido afectividad cuando era pequeño“ desarrollando un proceso autista. Tiene problemas de comunicación con su entorno, no reacciona a los estímulos externos, tiende a aislarse y reproducir movimientos y sonidos que muestran diferentes niveles de excitación y rechazo ante la presencia humana. La idea no es reproducir un “niño autista” sino partiendo de los síntomas antes mencionados, intentar expresar cómo las máquinas también pueden caer en “enfermedades” de incomunicación y no interacción con el resto de la sociedad.

La actuación del robot depende de diferentes fases que dependen directamente del número de personas que reconoce el robot: fase inicial, el robot se desplaza tranquilamente por la sala. Fase contacto básico, en su desplazamiento toma contacto con una persona y la persigue. Fase agitada. Aumenta el número de visitantes. Movimientos extremos por el espacio. Fase agobio total. El robot se queda parado en el centro y gira sobre si mismo como un trompo.

El robot consta de una base realizada con un roomba al que se ha aplicado una serie de sensores (infrarrojos y de ultrasonido) y una placa de arduino que gestiona los datos proporcionados por los sensores. Actualmente se esta optimizando su funcionamiento para que la reacción máquina-humanos sea más inmediata.

La programación ha sido realizada por Gerald Kogler y Mario Ruiz.

<http://www.mediainterventions.net/jose>



## Koinonía: máquina de palabras (2007)

La sociedades se han creado a partir de complejos rituales y consensos sociales, donde los juegos y los significados de la palabras se han producido dentro de una tradición colectiva y a la vez, han evolucionado, enriqueciendo continuamente estas sociedades. Máquina de palabras es una experiencia interactiva que permite jugar con el significado de las palabras y la construcción de frases a partir de la utilización de términos panhispanicos (mexicanismos), donde el juego, el significado y la propia máquina son la base conceptual del proyecto.

El proyecto parte de la palabra como signo de Koinonía y del juego como interacción social efectiva. El término griego "Koinoonia" significa a la vez comunidad y comunicación, lo cual indica la estrecha vinculación establecida siempre entre comunicarse y estar en comunidad. Los psicólogos destacan la importancia del juego en la infancia como medio de formar la personalidad y de aprender de forma experimental a relacionarse en sociedad, a comunicarse, a resolver problemas y situaciones conflictivas. Todos los juegos son modelos de situaciones de aprendizaje o cooperación en las que podemos reconocer situaciones y pautas que se repiten con frecuencia en el mundo real.

El sitio web muestra un interfaz que permite al usuario jugar con la máquina construyendo frases sin un significado preciso, pero si poético. Solo es necesario darle a la manivela y seleccionar la palabra para ver su significado o para formar una nueva sentencia. También puede añadir palabras nuevas y su significado, ampliando el diccionario de mexicanismos.

[http://cuc.cervantes.es/artes/p\\_corrientes/maquina/palabras/index.htm](http://cuc.cervantes.es/artes/p_corrientes/maquina/palabras/index.htm)



## Viva México, cabrones!!! (2006)

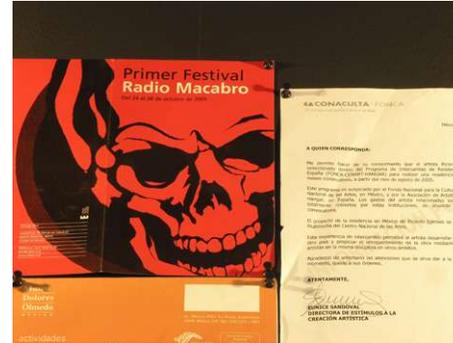
Viva México, cabrones!!! *nace de la vida cotidiana en la capital mexicana. En una ciudad, cuya área metropolitana consta de más de 18 millones de habitantes, la movilidad es fundamental para la supervivencia. El transporte público en México DF es utilizado mayoritariamente por personas de baja extracción social. Las horas punta son momentos de gran aglomeración, el metro transporta casi 5 millones de personas a diario y la línea de Metrobus-Avda. Insurgentes recorre de norte a sur gran parte de la ciudad (más de 20 Km.).*

En esta situación, la separación entre los diferentes segmentos sociales es clamorosamente evidente, marcada además por una tradición histórica desde los tiempos de la colonización, donde las etnias y los indios indígenas han sido marginados del ámbito público.

Viajar en el metro, en el autobús (camión), en el trolebús, en las sencillas furgonetas comunitarias (peseros) o sentarte a tomar un café se convierte siempre en una experiencia de contacto con el otro, de acercamiento y de conocimiento, a veces, alegre y despreocupado, otras más doloroso que nos plantea preguntas molestas como en **la sonrisa**. Las piezas, mas allá de una cierta crítica social, surge como un encuentro de miradas inocentes, como una comunicación no hablada, como un compartir un espacio y un momento determinado, para finalmente intercambiar una sonrisa, con toda su crudeza.

La instalación consta de dos vídeos que muestran diferentes situaciones de convivencia en la ciudad sobre la premisa de la movilidad y el desplazamiento. Se acompaña de papeles y facturas que muestran la vida cotidiana en una megametropoli.

**La sonrisa**, vídeo monocanal que se inscribe en la misma dinámica, pero se puede mostrar de una manera independiente.



## No más violencia contra las mujeres (2005)

La utilización del concepto de “violencia” es hoy en día tan usual en los medios de comunicación masivos y las imágenes que muestran hechos violentos son tan continuas, que muchas veces ya no nos extrañamos de lo que vemos. El hecho de la violencia forma parte intrínseca de nuestras vidas y parece que no hay forma de luchar contra ello, que ciertamente la naturaleza es así y que es ley de vida que los débiles sufran en manos de los fuertes, para que se produzca la “evolución”. Estas consideraciones que pudiesen parecer asumibles en ciertos contextos, realmente no lo son en ninguno, desde el momento que hablamos de la construcción de una trama social donde todo individuo tiene valor en cuanto tal, independientemente de consideraciones de raza, religión, edad o sexo.

La idea de la no violencia en cualquiera de sus formas se presenta muchas veces como una utopía, como algo irrealizable. Las utopías son exactamente eso, un deseo, un propósito, una meta, un objetivo que conduce y orienta en una lucha concreta.

La violencia contra las mujeres es una lacra social y es necesario buscar todos los medios posibles para su erradicación. Gracias a las investigaciones y a los dossier realizados por Amnistía Internacional: España: Más allá del papel (2005) y Está en nuestras manos. No más violencia contra las mujeres (2004) nos adentramos en una realidad muchas veces espeluznante. El presente proyecto intenta aportar su pequeña ayuda para la divulgación de estos datos, para la concienciación de los hechos y para la búsqueda y mejora de soluciones.

La instalación consta de un vídeo de fotografías que presentan partes del cuerpo de mujeres en un formato macro. En la pared se encuentran varios dispositivos sonoros con altavoces que repiten una serie de locuciones de corta duración de casos concretos de violencia doméstica, datos, cifras y otros informes sobre este tema.

Este trabajo ha sido realizado gracias a la ayuda aportada por Amnistía Internacional.



## Independent Robot Community (2005)

Las Tres Leyes de la Robótica:

- Un robot no debe dañar a un ser humano o en su inacción, ni dejar que un ser humano sufra daño.
- Un robot debe obedecer las órdenes que le son dadas por un ser humano, excepto cuando estas órdenes se oponen a la primera Ley.
- Un robot debe proteger su propia existencia, hasta donde esta protección no entre en conflicto con la primera o segunda Leyes.

Yo, robot . Isaac Asimov

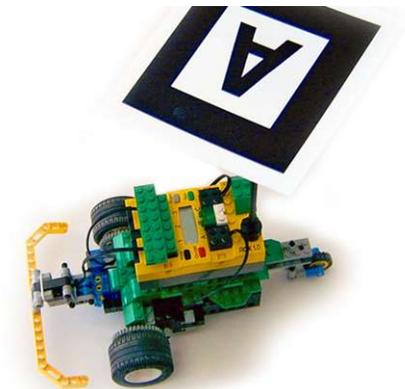
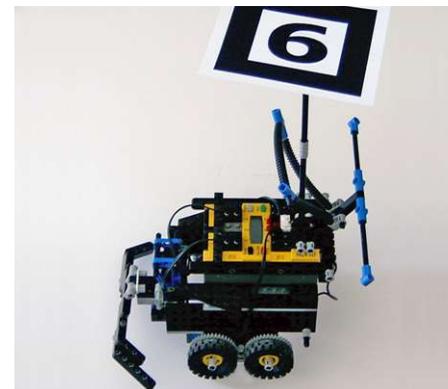
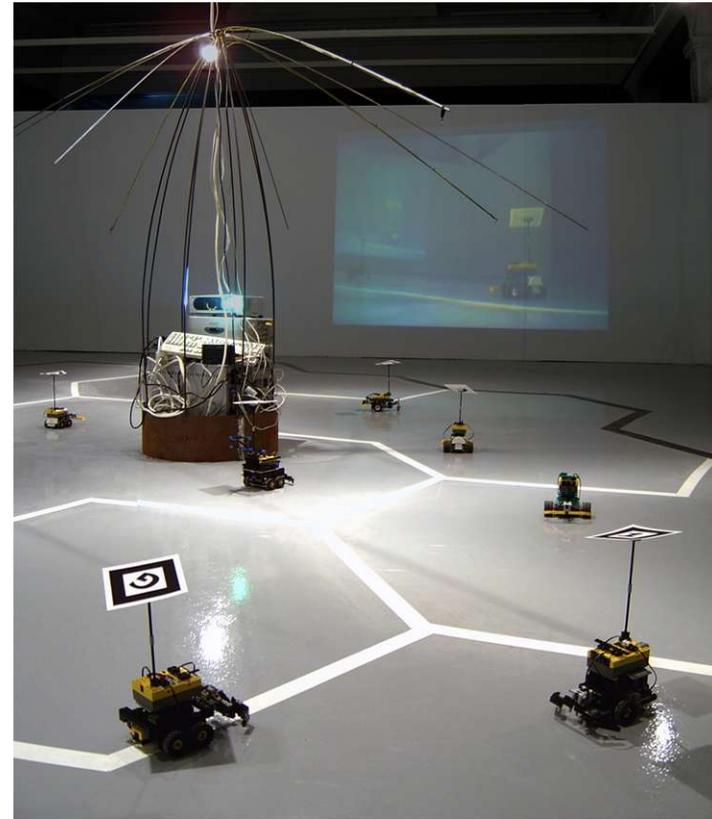
La instalación se base en nuestros estudios e inquietudes en la búsqueda y representación de nuevas formas de interacción/comunicación entre elementos mecánicos (robots) y representaciones de carbono (humanos). El objetivo es posibilitar la comunicación mostrando como esta aumenta el grado de socialización y a la vez desarrolla mayores niveles de comunicación.

En un primer nivel, se muestra una comunidad de robots de pequeño formato dividida en dos grupos. Cada grupo parte de un nivel de socialización primario y de un conjunto de sonidos, que forman un vocabulario propio. El estado inicial de cada robot consiste en un movimiento muy simple, dentro a un entorno espacial delimitado. Cuando se encuentra con otros robots, intercambia información de su estado y sus sonidos, y aumenta su grado de sociabilidad. Cada incremento significa un desarrollo de la complejidad de los movimientos, que le permite extender su exploración del espacio más lejos y a la vez posibilita nuevos encuentros, repitiéndose el ciclo.

En un segundo nivel, se posibilita la participación de usuarios a través de telefonía móvil y de Internet, donde pueden acceder a un programa que se comunica con los robots en tiempo real y puede influir en el estado de socialización de cada uno de los grupos independientemente.

La instalación consta de un conjunto de 20 robots, diferentes cámaras que registran sus movimientos en el espacio y comunican a un sistema de red social los encuentros que se van generando y unas torres control. Estos encuentros se muestran en un proyector como una grafica de líneas entrecruzadas. Disponemos también de una cámara espía en uno de los robots que representa el punto de vista subjetivo de un individuo frente a las graficas sociales.

Este trabajo ha sido realizado conjuntamente con Gerald Kogler.



## naturaleza en la Naturaleza (2005)

De estar "allí fuera", el mundo pasa a estar "dentro" de las fotografías  
Sobre la fotografía, 1981 Susan Sontag

Después de la revolución de los audiovisuales, que han introducido nuevas máquinas de captura de lo real, reproduciendo el objeto no sólo en su estado estático, sino también dinámico e incluso recreando la propia realidad a través de los sistemas de mundos virtuales, la copia realizada por la fotografía se muestra más que nunca como una copia falseada. Remitiéndome a la cita de la cabecera, el mundo pasa a estar "dentro" de la fotografía, la realidad, el mundo sufre una pérdida de autenticidad desde el momento que se realiza una disminución de su tamaño para poder "entrar" en un formato (plano) predeterminado, lo mismo pasa con el resto de los medios, lo cual, por supuesto, no significa volver al "aura" de Walter Benjamin, sino aceptar el simulacro, como propone Deleuze, donde las "cosas" no remiten a nada.

La fotografía nos ha acostumbrado a ver nuestro entorno en una dimensión mínima para turistas. En 1965 Kosuth, uno de los fundadores del arte conceptual, cuestionaba la relación entre objetos, imágenes y palabras, cuando expuso objetos aislados (como una silla, un martillo o una sierra) junto a una fotografía de tamaño natural del objeto y la definición académica del mismo impresa sobre un cartel.

El presente trabajo investiga sobre el tratamiento de la fotografía de la naturaleza como elemento escultórico que "revierte" en la propia naturaleza. Las piezas están pensadas para su exposición en exteriores, colocadas en medio de jardines, parques, montañas, selvas ... Son fragmentos de paisajes, de árboles, de cielos que capturados en un momento dado reaparecen como un eco.

La naturaleza representada por la foto no pretende ser una copia fidedigna de lo real, sino una evocación, un acompañamiento, un espejo, un reflejo, que crea otras visualizaciones diferentes dentro del verdadero espacio natural.

La instalación consta de una serie de fotografías de gran formato (180 cm x 122 cm) que impresas sobre papeles especiales transparentes aparecen enmarcadas en cajas de luz o introducidas ente dos cristales blindados y situadas en una recreación de pequeños espacios- islas ajardinados.



## infoCápsulas (2004)

**Telemática:** palabra derivada de la contracción de telecomunicaciones e informática, definida como "una amplia telaraña electrónica formada por computadoras conectadas en redes que tiene a la información como el elemento principal de su actividad, la cual transporta de manera económica y multiescalonada, ofreciendo al usuario un uso interactivo al integrar espacio y tiempo" Cartier, 1992. Un Nuevo Modelo de Acceso al Conocimiento.

Los profundos cambios de todo orden (económicos, políticos, sociales y culturales) que se están manifestando a finales de este siglo han generado una incertidumbre que recorre todos los campos de las ciencias sociales, especialmente el de la comunicación. Hoy en día se considera a la comunicación como una actividad humana fundamental a través de la cual los seres humanos se relacionan entre sí y pasan de la existencia individual a la comunitaria. Surge el modelo de comunicación dialógica, horizontal o participativa, que plantea la comunicación como un proceso en el cual dos o más seres o comunidades humanas intercambian y comparten experiencias, conocimientos y sentimientos, aunque sea a distancia y a través de medios artificiales.

Desde estos planteamientos de la Teoría de la Comunicación planteamos la creación de comunidades instantáneas, donde el sujeto deja de ser pasivo para convertirse activamente en emisor de mensajes, donde su vida se muestra en pequeñas "cápsulas de información". Entendemos que los actuales sistemas de comunicación por móviles todavía posibilitan intercambios libres de información entre los usuarios.

El trabajo plantea la posibilidad de crear sistemas telemáticos donde los teléfonos móviles son la base de la comunicación. Los participantes pueden enviar mensajes SMS y fotografías a un sistema - centralita que los recoge y automáticamente los redirecciona para subirlos a un espacio web. La web cumple la función de tablón de anuncios virtuales, diario de experiencias, punto de encuentro, o sencillamente un espacio en blanco donde recoger las expresiones y experiencias que en un momento dado siente una persona. Su visualización se realiza en internet o en pantallas de proyección dentro del espacio.

Este trabajo ha sido realizado conjuntamente con Gerald Kogler.

<<http://www.mediainterventions.net>>



# In the Dark.

## Información, control y manipulación (2003)

Ninguna información existe sin desinformación  
Paul Virilio

La utilización de medios automáticos para la obtención de información en el proceso actual de registro y control no significa la ausencia de una intención subjetiva por parte del sistema y por consiguiente, de su manipulación. Los dispositivos de vigilancia mecánicos, ya sea a nivel local -videocamaras callejeras- o a nivel planetario -aviones no tripulados con cámaras de apertura sintética o satélites espía- nos inducen a separar la máquina que controla del controlador, colocándose este último en una oscuridad cómoda desde donde poder ejercer mejor su función.

La telepresencia realizada por los sistemas de vigilancia no es inocente; existe una intencionalidad clara y un sujeto concreto, ya sea económico, político, policial, militar..., que decide en última instancia dónde tiene que ir colocada la cámara, en qué dirección va dirigido su cono de visión, qué tiene que observar y por cuánto tiempo.

La instalación consta de un maniquí que disponen de una cámara de vídeo acoplada en uno de sus ojos que registra y graba su entorno. El maniquí representa al sujeto vigilante, al ente controlador de la información. Dependiendo de la duración de la exposición aparece vestido con diversos trajes, asumiendo en cada momento un rol diferente: militar, policía, ejecutivo, político...

Las imágenes de vídeo son digitalizadas y manipuladas sobre programación ASCII, para posteriormente ser emitidas vía Internet. En otro espacio(s) que denominamos "espacios de vigilancia compartida", se encuentra un ordenador con conexión a Internet y conectado a un proyector de vídeo que muestra las imágenes manipuladas al público en general. En cualquier caso, al realizarse el trabajo vía Internet cualquier usuario puede conectarse desde su ordenador y crear un nuevo espacio de vigilancia, convirtiéndose a su vez en controlador y vigilante.

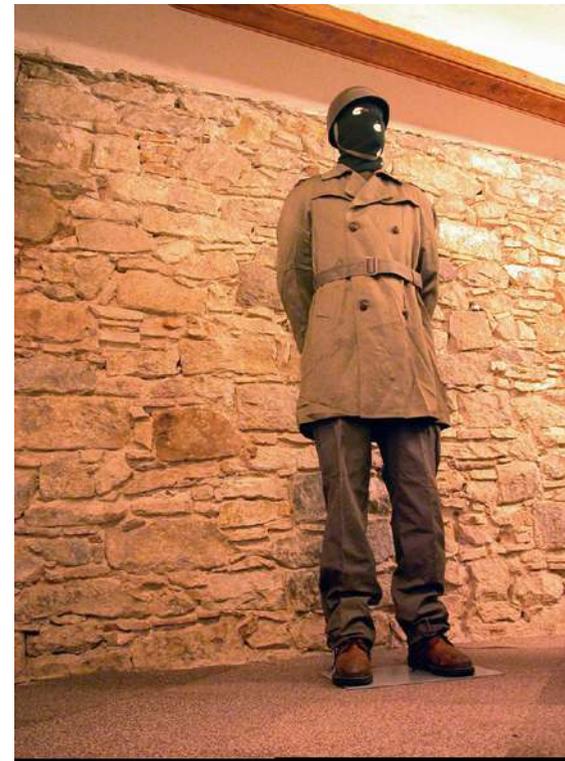
Este trabajo ha sido realizado conjuntamente con Gerald Kogler.

<<http://www.mediainterventions.net>>

Nota. Actualmente la página web muestra información sobre los diferentes evento.



Casa das Artes, Oporto (Portugal)



Riereta, Barcelona

## Argonautas (2002)

**Argonautas** es una instalación que se centra en la investigación de los conceptos de net.control, net.robótica y net.presencia. Entendemos por telecontrol (a partir de la aparición de Internet, net.control), el proceso, por el cual, un sujeto puede dominar de una manera independiente el movimiento, la dirección, la velocidad y el funcionamiento, en general, de un dispositivo externo y posibilitar la exploración de un entorno ajeno y desconocido, ya sea virtual o real (telepresencia). Nuestro objetivo es unir dentro de un ámbito artístico tres elementos normalmente separados como son: la robótica, las telecomunicaciones y la interactividad.

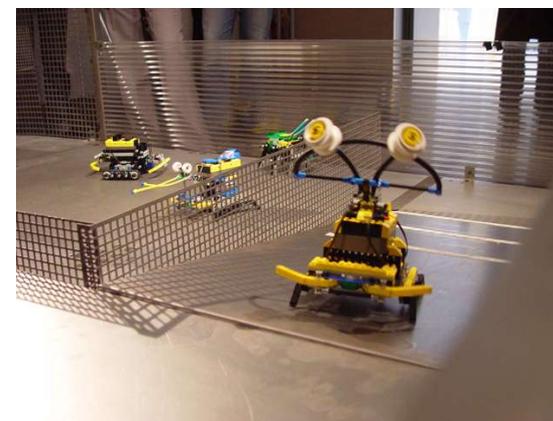
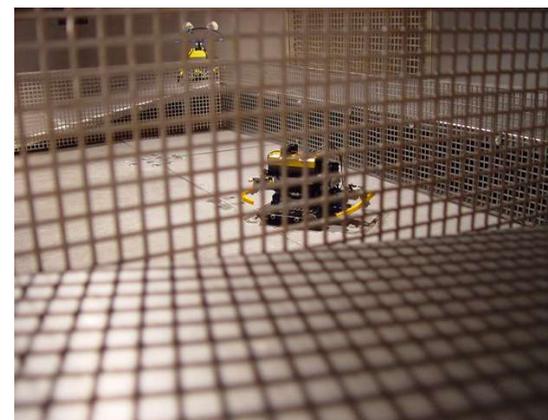
La instalación ofrece a cualquier usuario realizar una exploración de un entorno re(virtu)al a través de un robot y bajo su óptica. Disponemos de cuatro robots en funcionamiento, uno de los cuales lleva acoplada una cámara de vídeo (emisor) que registra en tiempo real el espacio, esa información es procesada y digitalizada para su visionado.

Las imágenes analógicas son enviadas a un ordenador, digitalizadas y procesadas para su visualización en formato streaming (web). En la misma página se encuentran los mandos de control del robot, de tal manera que cualquier usuario de Internet puede ver el espacio físico, y manejar los movimientos del robot para realizar una exploración del entorno. En el espacio local se encuentra un ordenador que funcione como control local y un proyector de vídeo que muestre las imágenes que recoge la cámara-robot.

<<http://www.mediainterventions.net>>

Este trabajo ha sido realizado conjuntamente con Gerald Kogler.

Nota. Actualmente en la página web solo hay un texto explicativo. En un futuro se incluirá un vídeo de la instalación.



## Esfera tecno- humana (2001)

“Las cosas eléctricas también tienen su vida,  
por pequeña que ésta sea.”  
¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas? Philip K. Dick

La instalación se centra en la contraposición de dos mundos diferentes y las interferencias que se producen entre ambos: el mundo tecnológico y el mundo de los seres vivos . La esfera tecnológica aparece habitada por una serie de robots con funciones independientes dependiendo de su programación y realizando un trabajo, ajenos a la influencia de los seres vivos. La frontera entre ambos mundos se presenta difusa y está llena de recelos debido al desconocimiento mutuo. Una serie de sensores controlan y establecen el límite, la frontera. Cuando un ser humano cruza ese límite lanzan la alarma, los robots se sienten agredidos y adoptan posturas de enfrentamiento.

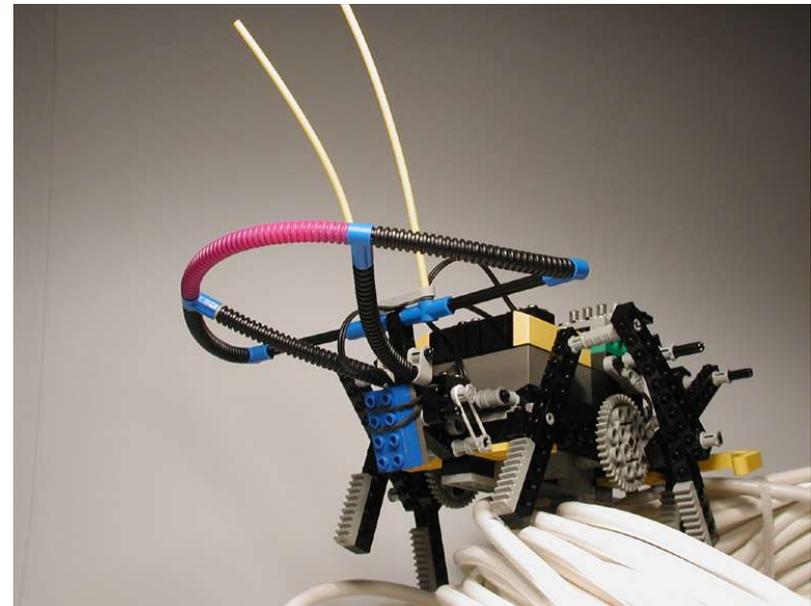
La instalación consta de un espacio definido por una estética industrial donde se encuentra cuatro robots trabajando según sus programaciones. La música de fondo corresponde a una grabación de una fábrica en funcionamiento. Delimitado el espacio están colocados unos sensores que controlan la proximidad de la gente y están conectados con un ejecutor que una vez activado modifica la música y lanza la señal de alarma. El input recibido por el sensor también modifica el comportamiento de los robots que están conectados a un ordenador por infrarrojos.

El sensor funciona también como una cámara fotográfica y realiza imágenes de las personas que traspasan los límites marcados, registrando el instante en que ambos mundos chocan, el momento en que un ser humano interfiere en el campo tecnológico y es absorbido por él. Su representación, su presencia, su alma queda así registrada en una página web.

<<http://www.mediainterventions.net>>

Este trabajo ha sido realizado conjuntamente con Gerald Kogler.

Nota. Actualmente en la página web hay un texto explicativo y una selección de 300 imágenes de interferencias humana dentro de la instalación.



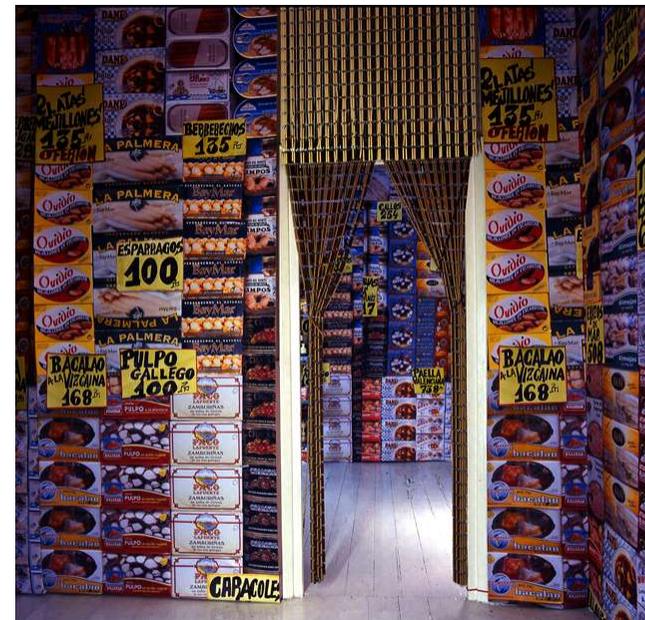
## For sale (2001)

“ La galería se ha convertido en un cubo blanco hermético”  
Inside the white Cube. Ideology of the Gallery Sapce. Brian O´ Doherty

Este trabajo se centra en la investigación dentro de dos ámbitos espaciales: las galerías y las galería en relación con su entorno, las calles, el barrio, los negocios... La propuesta busca realizar una desacralización del primer espacio, su modificación y transformación en un espacio no-galerístico. Por lo tanto, no existe una pretensión de colgar o colocar nada sino de de-codificarlo. Para alcanzar este objetivo, será necesario, no sólo trabajar en el espacio de la galería, sino en su función más clásica, es decir en el concepto de muestrario y venta de obras únicas.

La propuesta presentada para el laboratorio Box 23 consiste en su transformación en una tienda de ultramarinos, tomando la forma y la estética de cualquier negocio de este estilo que se encuentra en el barrio: montañas de latas apiladas unas encima de otras formando paredes impenetrables entre el exterior y el interior, cerrando el espacio visual del transeúnte, pero abriendo ventanas, huecos entre el interior y el exterior con la venta real de los productos a los visitantes, espectadores, clientes , al fin y al cabo. Con esta propuesta queremos “denunciar” la existencia de un espacio “exclusivo”, la galería frente a otros entornos comerciales y “destapar” una función de intercambio económico, al poner a la venta una serie de productos de primera necesidad, como son los alimentarios.

La realización del proyecto se formaliza con la impresión de ploters de fotografías de ultramarinos que cubren las paredes, dos estanterías llenas de latas tapan las ventanas y en una caja registradora se llevan las cuentas de las ventas reales.



## Nosotras, las putas (2001)

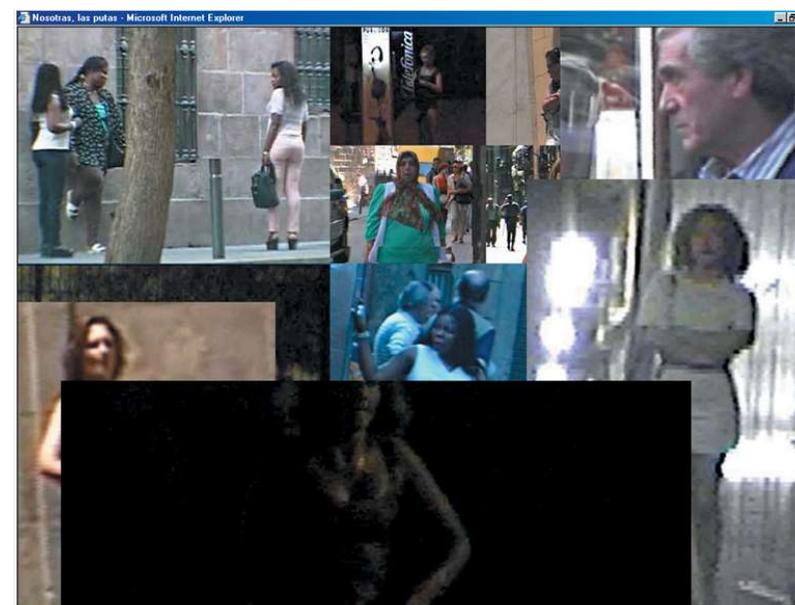
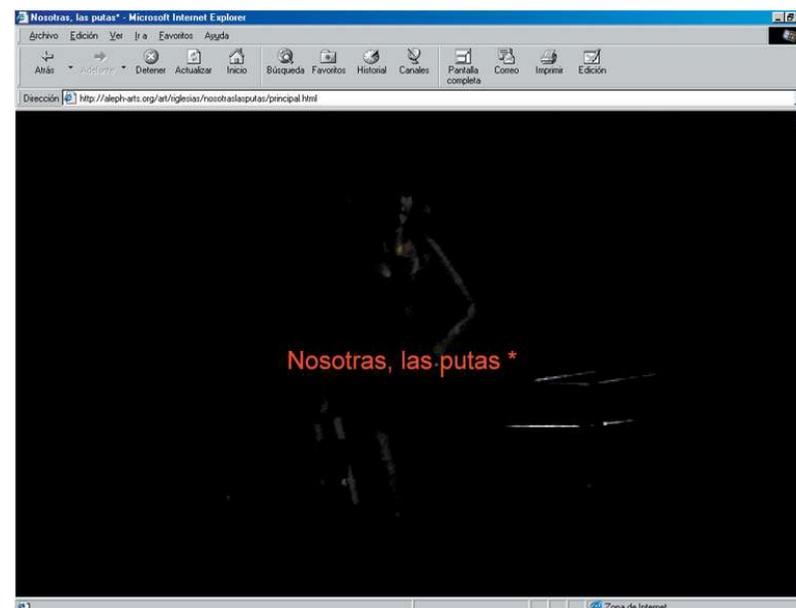
En 1989 Gail Pheterson socióloga, interesada en la psicodinámica de la opresión y en la construcción de alianzas entre mujeres publica *Nosotras, las putas* (1989, Talasa), donde se recopilan una serie de escritos, entre los que se encuentran los resúmenes de los dos Congresos Mundiales de Putas (Amsterdam, 1985; Bruselas, 1986). En estos textos se trata en profundidad el papel que la prostituta juega dentro del intercambio sexual - económico en la sociedad burguesa, la estigmatización de la puta, la libertad de decisión, el "victimismo" y "la mala mujer", el rol del hombre-macho, el movimiento feminista, y el comercio sexual considerado como un trabajo más.

De su lectura surgen dos cuestiones fundamentales: una económica, el reconocimiento de las prostitutas como colectivo de mujeres trabajadoras. La pancarta de la Conferencia de prensa realizada por las prostitutas en el Parlamento Europeo (1986) decía: "Illegalizar la pobreza, no las prostitutas". Y otra social, el respeto y la necesidad de modificar una serie de prejuicios y leyes que condenan moral y socialmente la prostitución y la introducen en una "ilegalidad" hipócrita. "¡Es justicia y no caridad lo que el mundo necesita!" Mary Wollstonecraft, 1792. "A Vindication of the Rights of Women".

La pieza *Nosotras, las putas* quiere ser un reconocimiento de la lucha que estas mujeres están llevando adelante y una llamada de atención a la sociedad sobre esta situación.

<<http://aleph-arts.org/art/nosotraslasputas>>

Funcionamiento: La interacción de la pieza consiste en pinchar sobre cada una de las imágenes arrastrándolas hacia los límites del documento, en diferentes niveles, hasta alcanzar el texto final, donde aparece un fragmento de la obra de Gail Peterson. El hecho de arrastrar las imágenes se toma como metáfora ante el desvelamiento de prejuicios.



# Elmundo.es (2001)

Si una noticia se define, entre otros conceptos, por su pertenencia al presente inmediato, ¿qué se puede considerar noticia dentro de la era de la postinformación en el ámbito de Internet? ¿qué ocurre cuando una noticia deja de ser "noticia"? ¿pasa automáticamente a la esfera de la información, y, por tanto, adquiere un status de durabilidad, que en otro caso le sería negado?.

Si en Internet el tiempo y el espacio son "líquidos", entendido el término como la perpetua no permanencia ¿qué pasa con la validez de lo que "ahora" es noticia, pero no dentro de un segundo? ¿qué pasa con los desastres nacionales, las convulsiones sociales, las guerras locales y tribales, los destrozos ecológicos... que en un momento dado acaparan totalmente la atención del público y recogen nuestra solidaridad económica y moral en millones para las buenas causas, pero son rápidamente sepultados por "noticias frescas"? ¿No deberían ser la noticia algo más que un mero objeto de consumo inmediato y propiciar una reflexión en profundidad para solucionar los problemas económicos, sociales, ecológicos, etc. a largo plazo?

Sobre estas reflexiones surge la pieza elmundo.es. Se ha tomado una portada del periódico El Mundo digital de una fecha determinada y en una hora concreta (El Mundo digital se actualiza cada dos horas) realizando una programación sobre base de datos que permite una desaparición paulatina de la página, el olvido de la noticia sobre un fondo incoloro, insípido, inoloro, indoloro, al fin y al cabo.

<<http://www.serviart.com/com/elmundo/>>

Funcionamiento: Aquí no se puede hacer realmente nada, en el sentido de interacción, ya que se produce en el mismo momento que se entra, solo visitando la página varias veces y con tiempo se aprecia como va desapareciendo su información.



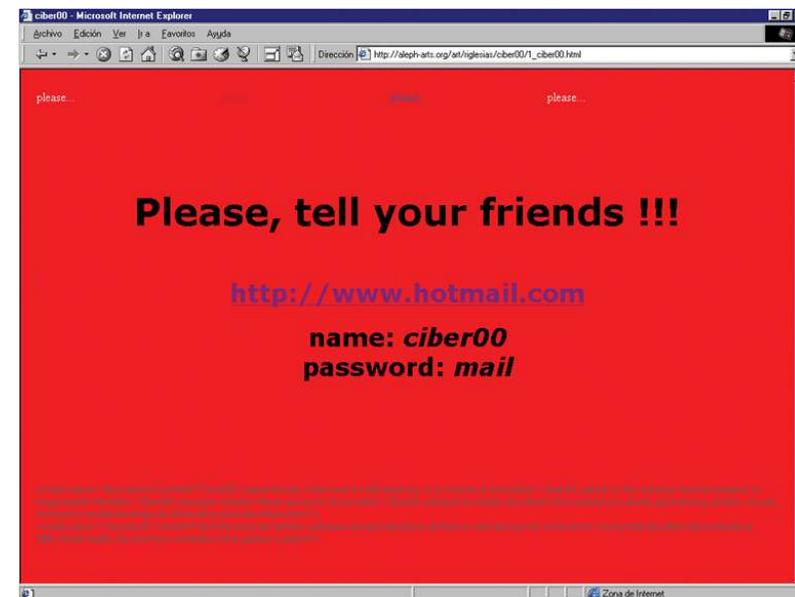
## Ciber00 (2000)

Ciber00 tiene como objetivo la creación de un espacio público - privado de encuentro entre usuarios, donde se puede mandar e-mails, borrarlos, modificarlos, copiarlos, bajar información y todo aquello que la "posesión" de un correo permite, pero en este caso el correo no es privado sino público.

La idea parte de mi interés sobre la identidad del sujeto en la vida real, de su desfiguración y la asunción de diferentes perfiles para sus actuaciones en la WWW. El sujeto real deja de ser "uno" para convertirse en múltiple, o múltiplo de si mismo, se convierte en un usuario con tantas caras tecnológicas, como conexiones realiza. El ordenador ya no es una ventana a otro mundo, no es el espejo de Alicia, sino un diamante de múltiples secciones que posibilita infinitas exploraciones. En la sociedad de la simulación todos somos "ciber".

El proyecto ciber00 tuvo una duración de seis semanas. Cada semana se envió a un listado de 400 direcciones en todo el mundo, una serie de e-mails para que participasen activamente en su desarrollo. El primer mensaje salió el lunes 23 de octubre del 2000 con el siguiente texto: *please, check my e-mail!!!*. La home-page fue evolucionando semana a semana introduciendo los mensajes enviados con la palabra *please*. Actualmente algún usuario, que asumió plenamente su perfil de ciber, modifico el password y no se puede acceder al correo de hotmail. Solo quedan las pantallas-anuncio del trabajo.

<<http://aleph-arts.org/art/ciber00>>



## Referencias (1999)

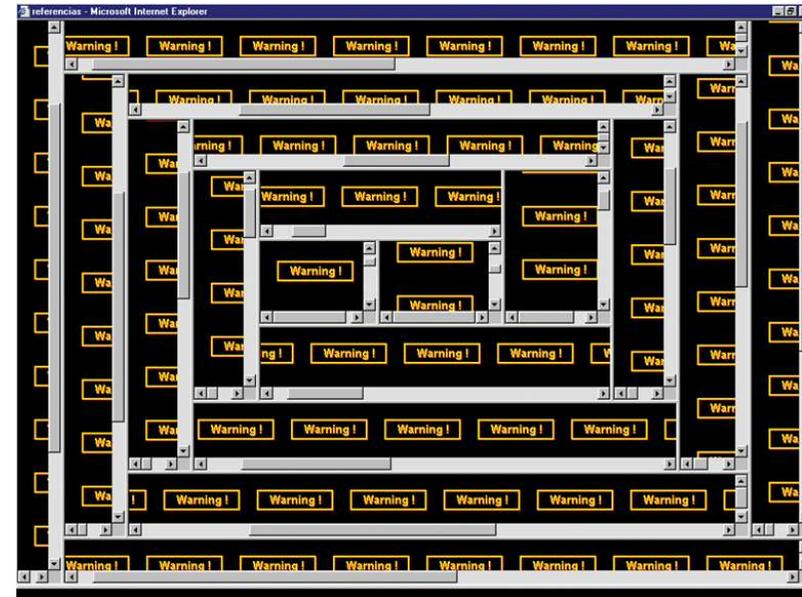
“De un plano a otro, se anudan enseguida relaciones, redes, tales que comprendemos mejor las diferencias entre esos planos, pero entonces procederemos tratando todo sobre el mismo plano: alguien que pasa, un nómada que parte a la conquista de algo...”

Gilles Deleuze

Referencias es un proyecto de Net.Art que utiliza diversos planteamientos de sistemas recursivos y fractales, sumergiendo al usuario, a medida que avanza la navegación, en una serie de historias que se cuentan a sí mismas. Estas historias comparten ciertos rasgos fundamentales e inciden en diversos temas que conciernen directamente al desarrollo de nuestras sociedades : el espacio, el tiempo, los elementos constitutivos de la materia, las jerarquías... Las diferentes historias funcionan como si se tratase de átomos independientes de información

<<http://www.mecad.org/gale.htm>> Galería virtual

Funcionamiento: La navegación se inicia a partir de una construcción caótica, donde no tenemos referencias del funcionamiento de la página. El hilo conductor - botón (hilo de Ariadna) es el pequeño gif “warning”, que permite la navegación entre las diferentes historias. En la segunda pantalla nos enfrentamos al laberinto de Internet, desde aquí podemos acceder a cuatro historias iniciales que nos conducen a otras en un juego de hiperlinks.



## Opus 1. Ovum (1997)

“La navegación es la manera más conocida en que toma forma la intervención del usuario. Navegar implica un amplio control del tiempo de desarrollo de la pieza en un espacio que se despliega en forma laberíntica: navegamos sin saber a ciencia cierta adonde nos distinguimos, cual es nuestra meta y, por supuesto, qué sorpresas nos deparará la ruta elegida. Ovum propone un viaje al interior de esa cosa cotidiana, elemental, primigenia, origen de la vida. Penetrar en la rotunda geometría del huevo nos sitúa, de forma ambivalente, en el interior de sus fluidos orgánicos, en la búsqueda de su centro, pero también sugiere una inmersión en el espacio estelar, en medio de las inalcanzables y expansivas fronteras del universo.”

De los viajes y los juegos: Ovum y Fuge/Lemoine, o Del arte (posible) en CD-ROM. Juan Millares. Profesor Facultad de BB.AA. Autónoma. Madrid.AA.VV. Ed. Giannetti, C. Arte en la Era Electrónica. Perspectivas de una nueva Estética. Barcelona, 1997.

Este trabajo fue realizado por el colectivo Proyecto  $\beta$

