

CIBERNESIA, LA PASIÓN POR UNIR EL ARTE CON LA CIENCIA.

Aunque una gran parte del público se muestre reacio a ver unidos arte y ciencia, lo cierto es que a lo largo de la historia todo progreso en la ciencia ha producido un cambio en el arte y paralelamente todo progreso en el arte ha provocado una revolución en la ciencia.

Arte y ciencia realmente forman parte de un mismo quehacer, el de descubrir e interpretar la realidad ya existente; en definitiva enriquecer la vida.

Cibernesia sería pues la enfermedad de algunos artistas por utilizar aquellos elementos que la ciencia pone a su alcance para reinventar el arte dando una visión nueva y revulsiva de nuestro entorno; en definitiva enriqueciendo la vida de los que se atreven a enfrentarse a las obras así producidas.

Antonio Alvarado, comisario.

Cibernesia es una producción realizada para la Galería Weber Lutgen por Zona de Moraña.

Comisario: Antonio Alvarado.
Asistente de comisariado: Carmen Ragá.

Produce

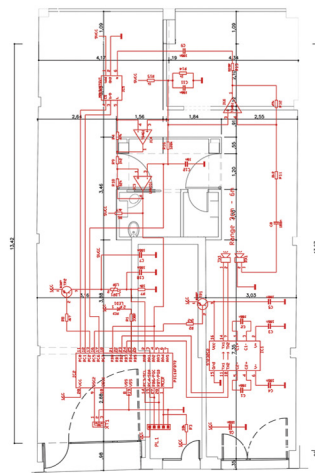


Galería Weber-Lutgen

Colabora



ZONA DE MORAÑA



CIBERNESIA

Galería Weber-Lutgen



10 de diciembre de 2013 a 24 de enero de 2014

Inauguración: 10 de diciembre de 2013 a las 20 h.

Horario: martes, jueves y viernes 11:00 a 14:00 h.
martes - viernes 18:00 a 21:00 h.
fuera de horario: previa cita.

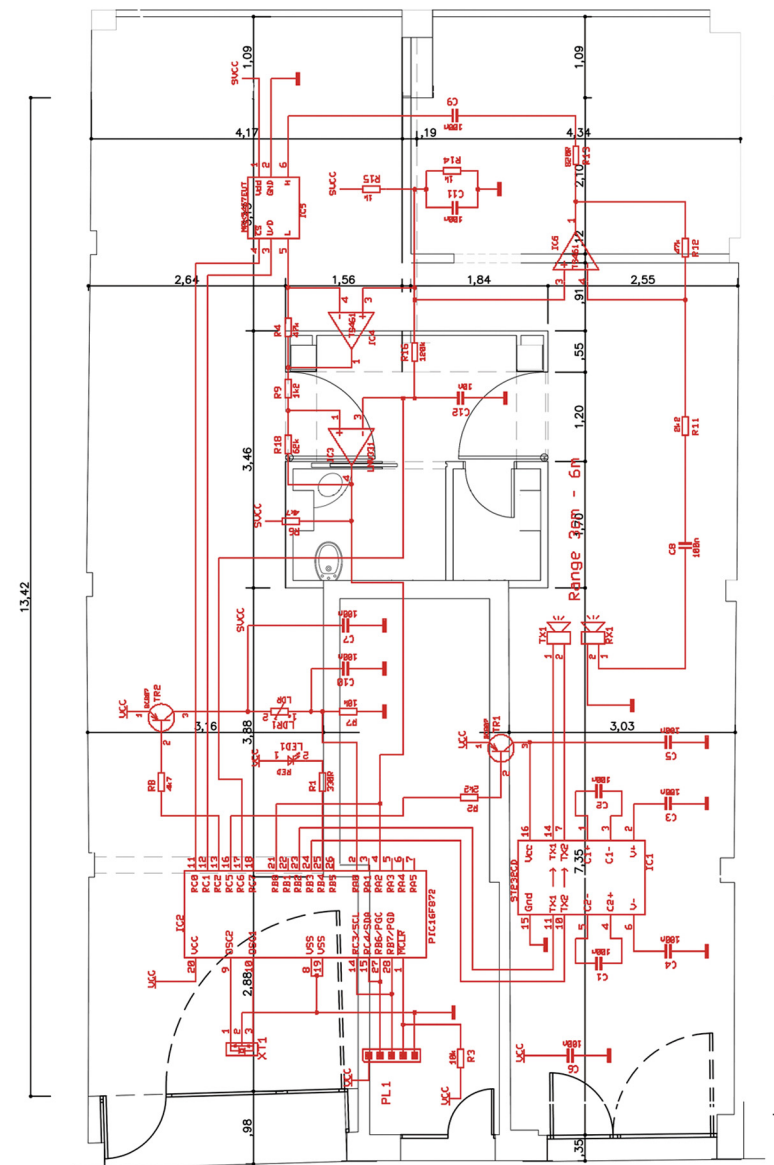
C/ Fray Diego de Cádiz, 9B · 41003 Sevilla

Mail: info@galeria-wl.eu · www.galeria-wl.eu

Tel.: 954 909 471 - Móvil: 629 324 970

CIBERNESIA

Galería Weber-Lutgen



Antonio Alvarado OBSOLETOS

Concepto y realización: Antonio Alvarado.
Desarrollo e implementación del software y el hardware: Sonia López.

Instalación interactiva desarrollada en Arduino.
Dimensiones variables.

Obsoletos parte de la obsolescencia programada. Tres objetos perfectamente inútiles nos indican el tiempo que les queda. Inexorablemente el tiempo transcurrirá y los objetos terminarán por volverse obsoletos.

No debemos olvidar que su obsolescencia está programada.

Esta obra es estreno absoluto.

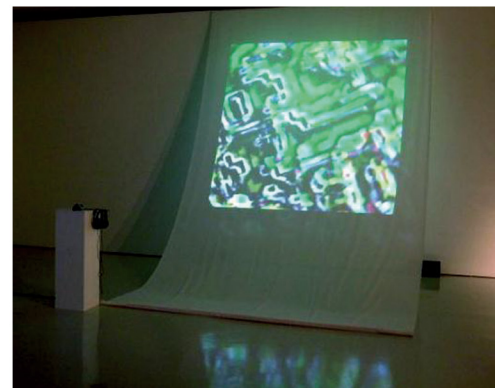
<http://antonioalvarado.net>



Juan Antonio Lleó PAISAJES GRANULARES

Concepto: Juan Antonio Lleó
Imagen y audio: Juan Antonio Lleó
Desarrollo e implementación del software: Santiago Ortiz.

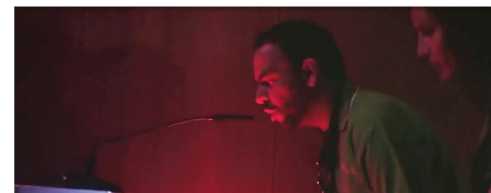
Instalación interactiva.
Dimensiones variables.



Esta obra busca ofrecer al visitante una experiencia sinestésica gráfica y auditiva, a través de la posibilidad de recorrer un espacio bidimensional constituido por imágenes y sonidos. El usuario aprende las reglas de navegación intuitivas, que dependen únicamente de la posición del cursor y descubre un espacio en donde podrá percibir una geografía audiovisual. Tanto el contenido gráfico como el sonoro. El recorrido de cada usuario, su lectura particular de una narrativa espacial es en sí una creación, su aporte creativo.

Esta obra ha sido presentada en *Confluencias* en El CAB, Burgos.

<http://www.lared.es/lleo/granular/granular.html>



Susan Nash MEMORIA DE LA LUZ II

Concepto, desarrollo e implementación: Susan Nash.

Instalación interactiva.
Dimensiones variables.



MEMORIA DE LA LUZ II explora la forma en que procesamos la materia prima para producir nuestras percepciones, nuestra experiencia vital y hace referencia a los resultados de nuestra negación de esta actividad. La autora gusta de recontextualizar materiales cotidianos, familiares, para que provoquen una reacción distinta de lo habitual. También los objetos que suscitan sensaciones contradictorias, como estas cabezas colonizadas por luces de jardín, que le parecen a la vez siniestras y absurdas, divertidas.

Esta obra ha sido presentada en *Zona de Moraña*, Collado de Contreras, Ávila.

<http://www.susannash.es/>



Mayte Santamaría UTM (X:570074 / Y:3874602), huso 53

Concepto y desarrollo: Mayte Santamaría

Instalación interactiva sonora desarrollada en Processing.
Dimensiones variables.

Esta instalación sonora recrea un bosque de bambú de Kyoto. Allí el espectáculo llega a ser impactante. El viento al soplar se cuela entre cada una de los tallos de los bambúes recogiendo el sonido del viento como una interpretación musical. Para su producción se utilizarán tubos de cartón a modo de caña telescópica. Para su fabricación se ha utilizado como materia prima la madera de los árboles. Metafóricamente se intenta devolver a la naturaleza lo que fue suyo. Al moverse por el bosque el espectador podrá escuchar una creación sonora basada en el soplido del viento que variará en función de unos parámetros como son intensidad lumínica en el exterior, hora del día, temperatura, movimiento de la gente en la sala.

mayte-santamaria.blogspot.com.es/