

is.3s

(stress of being)

***Síntesis**

10 plantas electro-orgánicas.

Una relación sensual real entre el tacto, lo orgánico, y la tecnología.

<Una instalación interactiva, sensual. Un jardín con 10 plantas electro-orgánicas. Plantas que ofician de input para generar imagen y sonido. 10 seres vivos que al ser tocados por personas, tocados como se toca cualquier otra planta, generan sonido e imagen en la pantalla construida especialmente para responder a esta interface. Una relación sensual real entre el tacto, lo orgánico, y la tecnología.>

++

<Cada planta al ser tocada genera un sonido distinto y activa la pantalla de luces de forma particular. Cada planta tendrá un ánima o conciencia electrónica, un espíritu con carácter individual sintético (programado) que evolucionara con la misma obra. Cuando nadie interactúa con ellas, se relacionan entre sí con envidia y amor, emociones sintéticas determinadas por la interacción con el público. Generando piezas que muestran el diálogo de relaciones emotivo-electrónicas entre ellas. Quizás una planta fue más tocada que las otras, y genera la envidia o la admiración de las demás. A su vez desarrollan entre ellas relaciones de afinidad particulares. Todo este diálogo es expresado en sonido y en imágenes en la pantalla de luz. Creando una composición única y en constante evolución construida entre la concepción universal generada electrónicamente por cada planta en particular y en relación a las demás y al público.>

++

<Todo estará envuelto en una estética orgánica, naturalista, pero electrónica, un bosque electrónico y mágico donde la materia cobró vida.>

***Motivo**

El hombre como un Dios capaz de inventar la misma vida.

<Una reflexión.

La situación donde el hombre transita la línea entre el paraíso y el infierno, el creador y profanador. Una transgresión a la proposición inicial de la naturaleza, siendo nosotros mismos quienes queremos inventarla.

El hombre como un Dios capaz de inventar la misma vida.

La sensualidad del exceso intelectual que le permite crear una Babilonia moderna.

Sueños, sueños de sentimiento y pensamiento.>

++

<Proponemos una situación conceptual fenoménica donde el espectador se encuentra con una instalación que mezcla vida artificial con vida orgánica real. Llevada a una expresión mágica de

ensueño. Un paso entre el anhelo de inmortalidad de los hombres de la edad antigua con sus mitos, y las realidades de poderío actual.

Una experiencia que permite vislumbrar los infiernos o paraísos que puede crear el hombre en su búsqueda incesante, en su anhelo por volver inmortal su intelecto.>

++

<La proposición de otro infierno, el del hombre mismo. Así como Jesús dijo: el paraíso es aquí mismo. Según Lucifer, el infierno está aquí también; la misma humanidad.

El infierno del descontrol de la naturaleza, de la historia.>

++

<Encontrarte un día delante de un jardín de flores que hablan y juegan entre ellas como adolescentes descubriendo la sexualidad.>

***Idea**

El cielo y el infierno en un mismo espacio,
en una misma realidad.

Explorar el límite entre lo orgánico y lo inorgánico, entre la vida y la muerte

<Planteamos esta obra como una re-comprensión de la Obra del Bosco "El jardín de las delicias". Para la filosofía, Dios a muerto. Para la ciencia, el límite conocido entre lo vivo y lo muerto se está desintegrando. El cielo y el infierno se están juntando en una sola realidad, la nuestra; la cotidiana. Estoy vivo porque respiro creía, pero... y si estoy conectado a un respirador artificial? la muerte clínica, cerebral, es muerte o no lo es?

La ciencia borra el límite de ciertos conceptos. Que es la vida entonces?

Si yo construyo un robot que puede procrear otros robots, que se autoabastezca y que tenga una fecha no determinada de defunción, está vivo?.

¿Podemos realmente circunscribir el límite entre lo orgánico y lo inorgánico? ¿No es esta pronta falta de límites nuestro paraíso o nuestra peor pesadilla?

El Bosco realizó la obra en un tríptico con el infierno, la tierra y el cielo separados. Pero hoy la ciencia tras la medicina puede salvar vidas, y una ciencia cercana pero tras las armas biológicas puede aniquilarlas.

Nosotros como especie desarrollada, ¿no hemos fusionado ese tríptico en un presente constante?. Ya no rezamos por un santo que nos cure, sino que esperamos que un grupo de científicos encuentre la vacuna del cáncer. Ya no rezamos porque Belcebú no nos coma, solo esperamos que un grupo de locos o fanáticos no haga estallar el planeta. Nos hicimos Dios y el Diablo, trajimos a la tierra flores del paraíso y el infierno.

>

++

<En este derrumbe de conceptos o ideas, encontramos una identificación de lo vivo, una firma única. El movimiento.

La fuerza por ir a un lugar por su propia cuenta, por modificarse, por crecer, por procrearse, por conseguir alimento, por no morir. En esta tensión, existe un desgaste, un consumo que acaba extinguiendo a la propia vida, que quita las ganas, que aumenta el esfuerzo.

Es lo que llamamos stress. El desgaste excesivo, el abuso de la vida.

¿Cuánto puede estar un cuerpo conectado a un respirador artificial? solo el stress del corazón puede determinarlo, solo el stress del alma lo sabe>

++

<En esta obra intentamos explorar ese límite entre lo orgánico y lo inorgánico, entre lo vivo y lo muerto. Nuestro paraíso o nuestro infierno. Jugamos con planta, seres vivos normales, como interfaces de computadora. Exploramos el stress eléctrico en ellas para generar una lectura inmediata y amplificada del contacto con los seres humanos.

No hay computadora real detrás, sino un circuito diseñado especialmente para la ocasión; cuya terminal de input son seres vivos.

El uso de esta interface permite generar sonidos, ondas puras sin procesar emitidas directamente de la placa construida al sistema de audio.

Cuando nadie opera la interface, cada terminal, cada planta, dialoga electrónicamente con el resto de sus compañeras mediante agentes virtuales que le dan carácter. Con la información captada del universo conocido hasta ese momento y sus estado de ánimo, juegan entre ellas a componer música.>

++

<Que es la vida entonces?

Que hay detrás de ese ejercicio inútil por subsistir que solo conduce a la muerte que es aun mas absurda?>

++

<Quizás la sensualidad de la comunicación, de la interpretación; la seducción del flujo de datos, de las percepciones; ese alimento que genera experiencia para la naturaleza, sea la única finalidad. El stress, el desgaste, la muerte, son el precio que pagamos deliberadamente. Es nuestro contrato innato con la vida.>

++

<El cielo y el infierno, nuestros pecados, son el abuso de una naturaleza desesperada por conocerse.

Una naturaleza exaltada en nuestra desesperación por vivir, en nuestra humanidad.

Una humanidad hermosa y mágica, que volvió reales los mitos eternos.

La gente hoy sigue esperando situaciones mágicas en la vida, viejos milagros que aun nunca se vieron. Se busca por el Tibet a aquellos monjes santos que levitan.

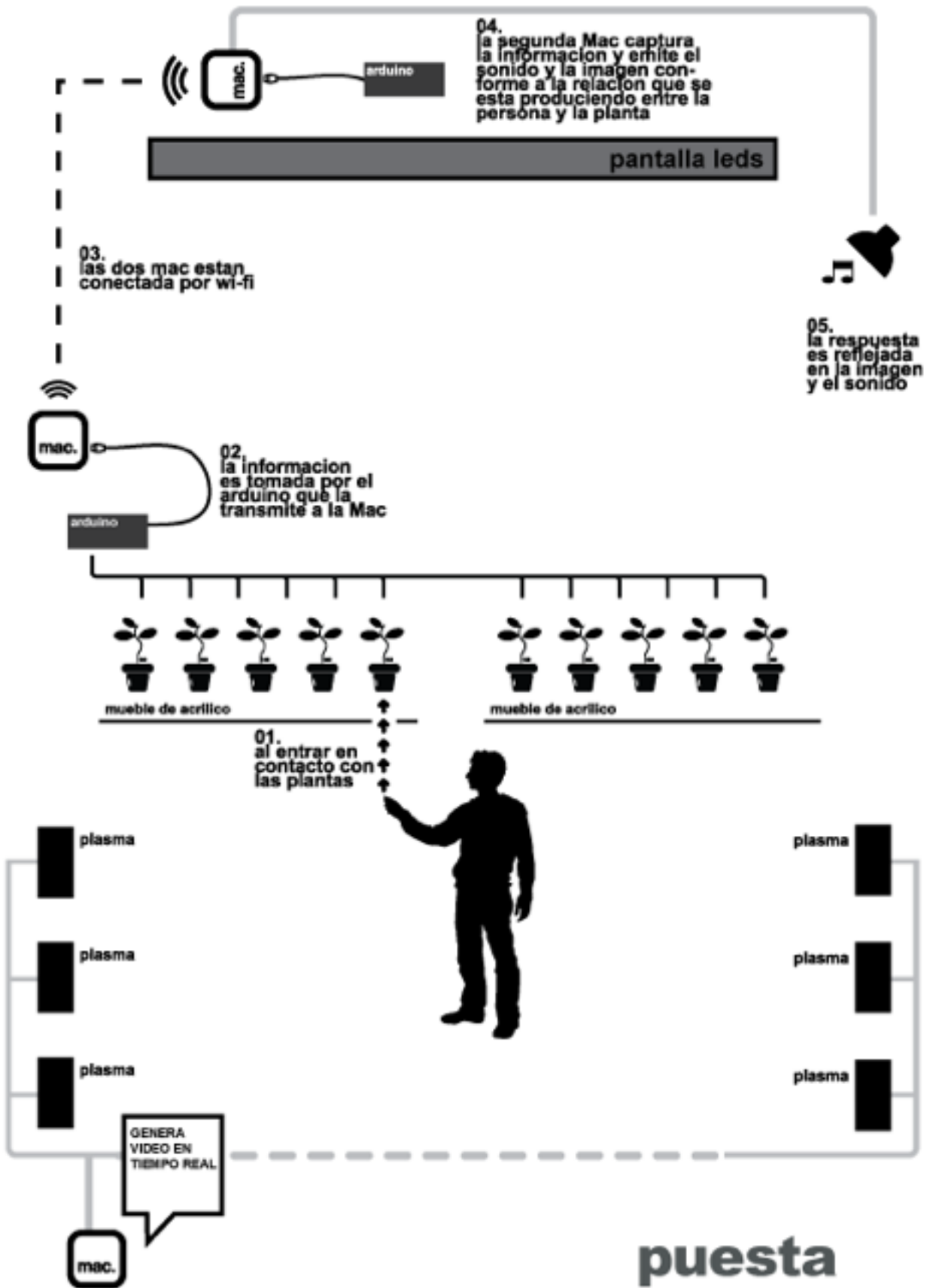
El hombre ya levitó, el hombre creo pajaros de metal para volar.

¿Porqué no vemos lo majestuosamente mágico y milagroso de la mente?>

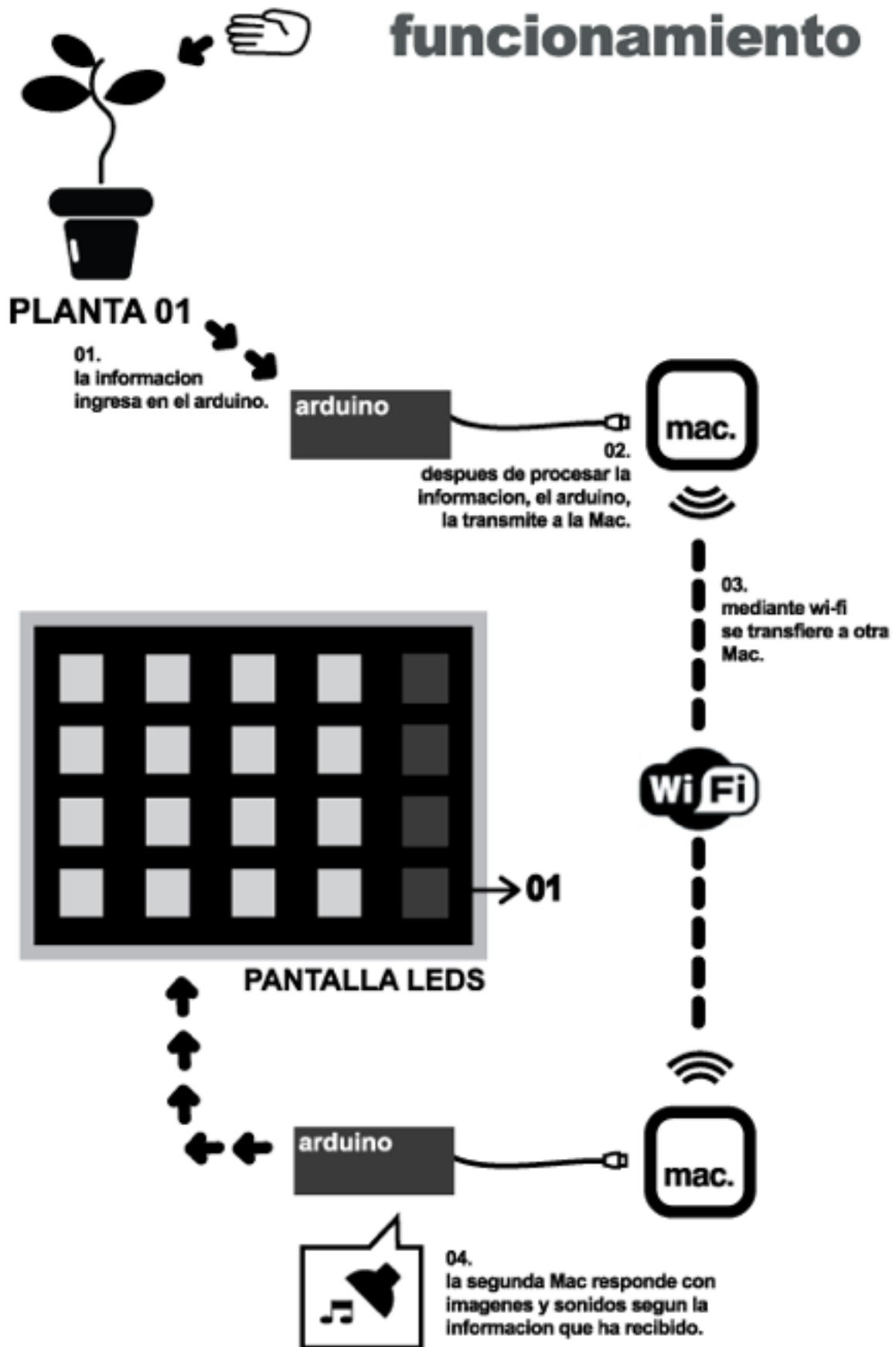
++

<No solo podemos inventar a Dios, pudimos hacer nacer a su hijo en la tierra, y nos dimos el gusto de asesinarlo>

*Esquema



funcionamiento



funcionamiento

estado 2



las plantas comienzan a emitir sin ser tocadas



las plantas no son tocadas durante un tiempo.

01. la información que se emite es la guardada de la instancia en la que han sido tocadas. por ejemplo, cuales son las que han tenido mas contacto o menos.

arduino

mac.

02. despues de procesar la informacion, el arduino, la transmite a la Mac.

03. mediante wi-fi se transfiere a otra Mac.

WiFi

01

PANTALLA LEDES

arduino

mac.

04. la segunda Mac responde con imagenes y sonidos segun la informacion que ha recibido.



***Pics**





***Artista**

Ivan Ivanoff (17-02-1978)

Artista e investigador de formación autodidacta, productor y consultor en Nuevas Tecnologías y Nuevos Medios.

Forma en el año 2000 junto a Jose Jimenez el colectivo i2off.org+r3nder.net con el cual desarrollan obras multimedia e interactiva, focalizadas en la poesía del contenido a través de la experiencia íntima con la tecnología.

A partir del año 2001 comienza un peregrinaje donde trabaja en distintos laboratorios de medios alrededor del mundo, experiencia que lo lleva años después a crear el laboratorio de medios Estado Lateral. Orientado a la investigación y desarrollo sobre Nuevas Tecnologías junto a Enrique Marmora.

Con el colectivo i2off.org+r3nder.net obtuvo merecimientos como el Primer Premio en Multimedia Experimental del MAMBA, Primer Premio Categoría Instalación del LEA, Primer Premio de la Fundación Telefonica o ser finalistas en 4 Flash Forwards con distintas piezas web. Exponiendo sus obras en diversas partes del mundo como Mexico D.F, Londres, Paris, Sao Paulo o Abu Dhabi entre otras.

Desde el año 2012 forma parte del programa Visiting School de la Architectural Association School of Architecture of London (AA School London [<http://www.aaschool.ac.uk>]) como docente especializado en el desarrollo de ambientes y espacios multimediales e interactivos.