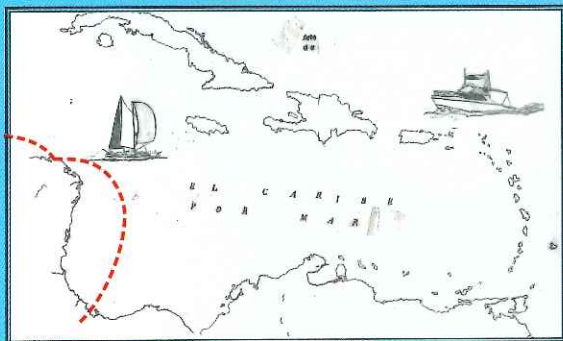


U/TOPISTAS

estudio para proyectos contemporáneos



Proyecto del curador:

Desde chica me repelia el tedioso ejercicio de tener que competir constantemente en la búsqueda de palabras en el diccionario, me retorcía la mente la idea o la necesidad de dominar la destreza de la rapidez, de recitar como papagallo aquel triunfo de la definición. El juego solitario divertido de comenzar un laberinto que empezaba en una palabra y me dirigía a la otra confundíendome en el camino de lo que suponía era la definición de algo entorpecía mas aun el desarrollo de mi destreza y enfurece cada vez mas intensamente a las demandas de la autoridad. Me sumergía en aquella pérdida total de la comprensión provocada por la adrenalina de buscar la comprensión y cada vez mas me daba cuenta de lo lejana que era la realidad de aquella que tratabamos de definir.

A veces el juego descontrolado cogía otra dirección, entonces la autoridad se inquietaba en una escala mayor pues de la lentitud a la irreverencia de papeles repletos de palabras conectadas entre sí por líneas de diferente espesor me hacían brincar hasta el mareo de atrás para adelante y de adelante para atrás acercándome a la pasión, la libertad y el respiro mediante los azotes de una nueva palabra y de mi desconcepción ? al final me parecía haber corrido un maratón que no sólo me dejaba exhausta físicamente pero totalmente confundida y lista para volver a tratar de decifrar mi confusión.

De cada uno de estos movimientos, salía un nuevo punto de partida para una nueva situación, fantasía, cuento o simplemente búsqueda...

Del diccionario:

pag. 1428 **Utopistas:**
Propenso a PENSAR o PLANEAR **utopías**. (V. **Iluso**)

pag. 1428 **Utopías:** (Palabra creada por Tomás Moro con la raíz del gr. 'topos' - v. "topo" y el prefijo negativo 'u'. **SER** un u) Nombre de un libro de Tomas Moro, que ha pasado a designar cualquier **IDEA** o plan muy halagueño o muy bueno, pero irrealizable. (V. 'ilusión, **IMPOSIBLE**')

Pag. 89 **Iluso** (adj. Y n. calif)
Se aplica al que tiene una esperanza infundada o demasiadas esperanzas. O al que tiende a forjarse ilusiones con demasiada facilidad. (V referencias en 'ilusión')

Pag 1339 **Topo** (Del lat. 'talpa' v. 'talpa, talparia') 2 (adj. Y n. calif) Se aplica a una persona que ***VE** muy poco. Medida de *longitud **ITINERARIA** usada por los *indios de América...

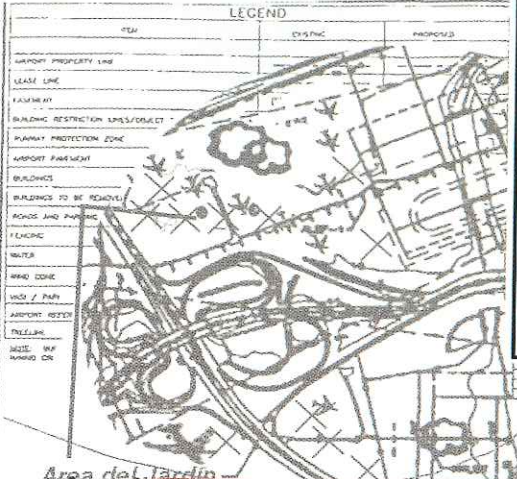
Pag. 1412 **U** (fem) Vigésima cuarta o vigésima segunda letra del alfabeto español... Es una vocal velar, la más **CERRADA**, que se pronuncia con los labios mas abocinados que para pronunciar la o y con la lengua mas **RETRAÍDA**. Se aprecian diferencias en su pronunciación en cuanto al grado de **APERTURA** pero son, en general, **IMPERCEPTIBLES** para el lector **profano**...

Pag 852 **Profano**, -a (del lat, 'profanus', lo que está antes, fuera del templo, comp. Con 'fanum' templo. Adj. Y, aplicado a personas,t.n) dice de lo que no es sagrado ni sirve para usos sagrados (poco u) **IRREVERENTE**... Libertino o excesivamente amigo de la vida regalada...

Pag. 1256 **Talpa** (Cultismo deriv. Del lat. 'talpa'; v. 'topo' 'talparia' topinaria') 1 Abseso que se forma en el interior de los tegumentos de la cabeza..

etc., etc., etc...

Proyecto de Charles Juhász-Alvarado



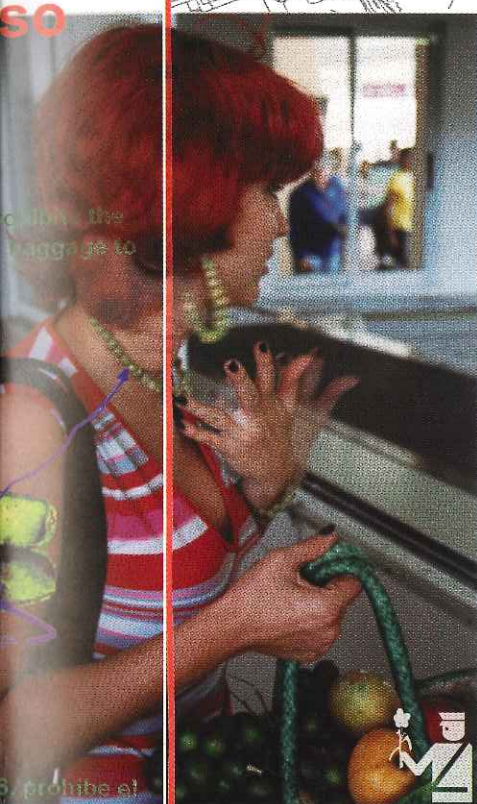
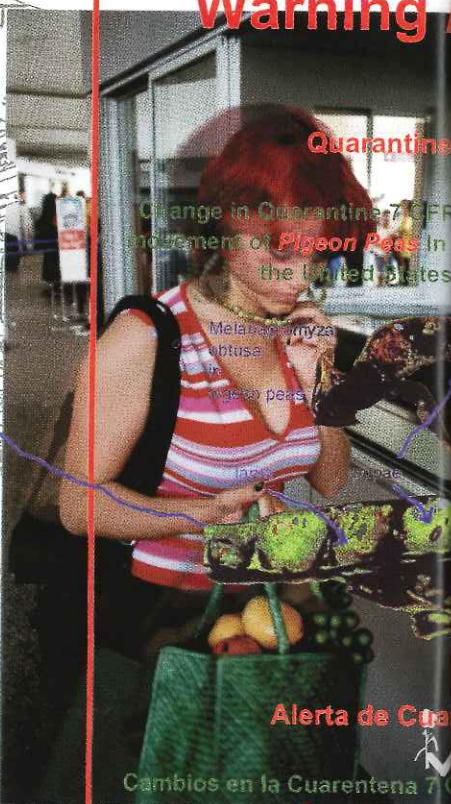
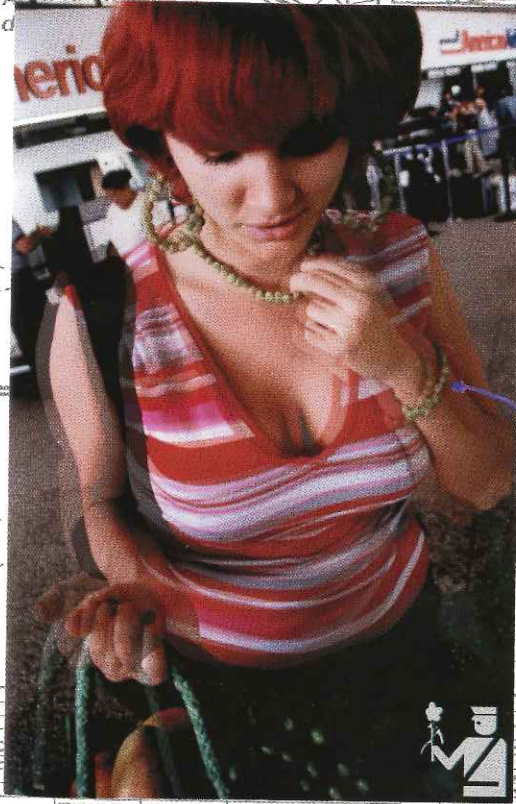
Propuesta para el diseño de un jardín de frutas / frutos prohibidos en los terrenos del Aeropuerto Internacional Luis Muñoz Marín de San Juan, PR.

Jardín bucólico de paisajismo libre con detalles formales, accesible a los pasajeros y visitantes al aeropuerto. Para mejor aprovechar la ubicación, la escala del diseño toma en consideración el hecho de que el jardín también será apreciado a distancia, desde las carreteras y los aviones en vuelo, por un público muy numeroso.

Inventario de plantas que van incluidas dentro del Jardín (selección determinada por el boletín Plant Protection and Quarantine PA-1145 de U.S.D.A., de artículos alimenticios cuya transportación no es permitida a los Estados Unidos Continentales):

Caña de azúcar, árboles de mangó, árboles de guayaba, árboles de limón, china toronja, arbustos de acerola y grosella, árboles de tamarindo, árboles de uvas playeras, árboles de mamey, árboles de corazón, árboles de jobos, palmas de árboles de guanábana, arbustos de gandules, arbustos de quimbombó, arbustos de café, matas de batata, yuca, ñame, yautía y malanga, enredaderas de parcha, entre otros.

1	Caña de azúcar	1	Arbustos de acerola
2	Árboles de mangó	2	Árboles de tamarindo
3	Árboles de guayaba	3	Árboles de uvas playeras
4	Árboles de limón	4	Árboles de corazón
5	China toronja	5	Árboles de jobos
6	Arbustos de grosella	6	Palmas de árboles de guanábana
7	Arbustos de acerola	7	Arbustos de gandules
8	Arbustos de grosella	8	Arbustos de quimbombó
9	Arbustos de acerola	9	Arbustos de café
10	Arbustos de grosella	10	Matas de batata
11	Arbustos de acerola	11	Yuca
12	Arbustos de grosella	12	Ñame
13	Arbustos de acerola	13	Yautía
14	Arbustos de grosella	14	Malanga
15	Arbustos de acerola	15	Enredaderas de parcha



Warning / So

Quarantine

Change in Quarantine 7/08 prohibits the movement of **Pigeon Peas** in baggage to the United States

Alerta de Cuarentena

Cambios en la Cuarentena 7/08 prohíbe el movimiento de **Gandules** en de pasajeros hacia Los Estados Unidos.

de la pasajera Bernice M. Lausell mientras iba descaradamente a las autoridades del Departamento de Agricultura Federal con su sonrisa "cantos" personales. Los oficiales de Agricultura la reconocieron inmediatamente, saludándola con guiñadas y solicitaron su afamado autógrafo de lipstick violeta. Esta ocasión Bernice logró introducir varios de gandules frescos con los cuales se disponía a preparar un regio sopón para sus amigas que la recibirían en la ciudad de Los Angeles CA, a donde viajaba a probar su suerte como actriz de cine porno internacional.



LUIS MUÑOZ MARIN
INTERNATIONAL
AIRPORT
MASTER PLAN



Item	Quantity	Unit	Remarks
1	1	kg	Caña de azúcar
2	1	kg	Árboles de mangó
3	1	kg	Árboles de guayaba
4	1	kg	Árboles de limón
5	1	kg	China toronja
6	1	kg	Arbustos de grosella
7	1	kg	Arbustos de acerola
8	1	kg	Arbustos de grosella
9	1	kg	Arbustos de acerola
10	1	kg	Arbustos de grosella
11	1	kg	Arbustos de acerola
12	1	kg	Arbustos de grosella
13	1	kg	Arbustos de acerola
14	1	kg	Arbustos de grosella
15	1	kg	Arbustos de acerola

Item	Quantity	Unit	Remarks
1	1	kg	Caña de azúcar
2	1	kg	Árboles de mangó
3	1	kg	Árboles de guayaba
4	1	kg	Árboles de limón
5	1	kg	China toronja
6	1	kg	Arbustos de grosella
7	1	kg	Arbustos de acerola
8	1	kg	Arbustos de grosella
9	1	kg	Arbustos de acerola
10	1	kg	Arbustos de grosella
11	1	kg	Arbustos de acerola
12	1	kg	Arbustos de grosella
13	1	kg	Arbustos de acerola
14	1	kg	Arbustos de grosella
15	1	kg	Arbustos de acerola

PLANTING SPECIFICATIONS
1. PLANTING DATE: 11/08
2. PLANTING METHOD: 11/08
3. PLANTING MATERIAL: 11/08
4. PLANTING LOCATION: 11/08



Proyecto de Charles Juhász-Alvarado

LEGEND		BUILDING DATA	
ITEM	EXISTING	NO.	DESCRIPTION
AIRPORT PROPERTY LINE		1	Airport Terminal
LEASE LINE		2	Old Terminal
LANDMARK		3	Old Terminal
BUILDING RESTRICTION LINE/DOCKETS		4	Old Terminal
PLANNED PROTECTION ZONE		5	Old Terminal
AIRPORT FACILITY		6	Old Terminal
BUILDINGS		7	Old Terminal
BUILDINGS TO BE REMOVED		8	Old Terminal
ROADS AND PARKING		9	Old Terminal
PLANNED		10	Old Terminal
WATER		11	Old Terminal
WIND CORRE		12	Old Terminal
WIND / SHIP		13	Old Terminal
AIRPORT DESIGN		14	Old Terminal
TRUCKLINE		15	Old Terminal
ACCESS WAY		16	Old Terminal
PARKING LOT		17	Old Terminal



En el diseño de un jardín de frutas / frutos prohibidos de del Aeropuerto Internacional Luis Muñoz Marín PR.

de paisajismo libre con detalles formales, accesible a los tantos al aeropuerto. Para mejor aprovechar escala del diseño toma en consideración el hecho de que será apreciado a distancia, desde las carreteras y vuelo, por un público muy numeroso.

Antes que van incluidas dentro del Jardín minada por el boletín Plant Protection and Quarantine PA-1145 del cultos alimenticios cuya transportación no es permitida a los Estados Unidos):
 árboles de mangó, árboles de guayaba, árboles de limón, china y de acerola y grosella, árboles de tamarindo, árboles de uvas de mamey, árboles de corazón, árboles de jobos, palmas de coco, Abana, arbustos de gandules, arbustos de quimbombó, mates de batata, yuca, ñame, yautía y malanga, parcha, entre otros.



LUIS MUÑOZ MARIN INTERNATIONAL AIRPORT MASTER PLAN

APPROVED: _____ DATE: _____
 FEDERAL AVIATION ADMINISTRATION

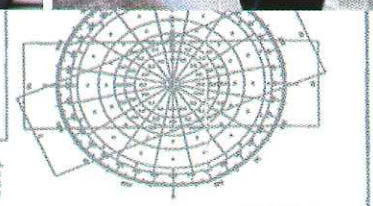
Imágenes tomadas del Pasajero Carlos Santana Irizarri quien llegó al aeropuerto Luis Muñoz Marín de San Juan, para abordar el vuelo de USAir #781 con destino a la ciudad de Washington DC con un maletín de aluminio repleto de mangós del país de la especie conocida como 'huevos de toro'. El pasajero se detuvo frente al puesto de Agricultura a esperar que un amigo pasara por la inspección otra pieza de equipaje que no viajaría, para así astutamente conseguir el pequeño sello de certificación el cual intercambió secretamente a la valija que sí viajaría con él, en efecto burlando el sistema. Al preguntarle cuál era el motivo de pasar la fruta éste contestó entonando la canción de Jennifer López "If you have my love...".



ITEM	EXISTING	NO.	DESCRIPTION
1		1	Airport Terminal
2		2	Old Terminal
3		3	Old Terminal
4		4	Old Terminal
5		5	Old Terminal
6		6	Old Terminal
7		7	Old Terminal
8		8	Old Terminal
9		9	Old Terminal
10		10	Old Terminal
11		11	Old Terminal
12		12	Old Terminal
13		13	Old Terminal
14		14	Old Terminal
15		15	Old Terminal
16		16	Old Terminal
17		17	Old Terminal

ITEM	EXISTING	NO.	DESCRIPTION
1		1	Airport Terminal
2		2	Old Terminal
3		3	Old Terminal
4		4	Old Terminal
5		5	Old Terminal
6		6	Old Terminal
7		7	Old Terminal
8		8	Old Terminal
9		9	Old Terminal
10		10	Old Terminal
11		11	Old Terminal
12		12	Old Terminal
13		13	Old Terminal
14		14	Old Terminal
15		15	Old Terminal
16		16	Old Terminal
17		17	Old Terminal

ITEM	EXISTING	NO.	DESCRIPTION
1		1	Airport Terminal
2		2	Old Terminal
3		3	Old Terminal
4		4	Old Terminal
5		5	Old Terminal
6		6	Old Terminal
7		7	Old Terminal
8		8	Old Terminal
9		9	Old Terminal
10		10	Old Terminal
11		11	Old Terminal
12		12	Old Terminal
13		13	Old Terminal
14		14	Old Terminal
15		15	Old Terminal
16		16	Old Terminal
17		17	Old Terminal



Date: Septiembre 2000
 Diseño de C. Juhász
 Dibujo de C.A.
 Aprobado por: penidm

Jardín de Frutos prohibidos

Festival de Chistes
proyecto interactivo
de plazas a plaza D.R. - A.



Como proyecto utópico, el trabajo: "Resorterías, picas y botellas: el museo está en juego" será un quiosco de los que estamos acostumbrados a ver en una feria de pueblo. En esta ocasión no encontraremos peluches, juguetes u otros objetos que veríamos en este tipo de actividades, sino que veremos como premios, pinturas, textos, dibujos u objetos; obras en pequeño formato de otros artistas.

La obra siempre ejerce cierto control sobre el espectador, ya

sea a través del vídeo, la pintura o cualquier medio existente. Una pintura tiene unas medidas (unos parámetros), ya sea su soporte la madera o el lienzo, sea el mismo medio el acrílico, el óleo o un fresco; se nos presentan unas características, unas normas que seguiremos para la lectura y apreciación de ese trabajo. De manera que al aceptar estas instrucciones que nos propone el artista entramos en su juego.

Como todo juego existen reglas, a base a de las cuales

el juego controla al jugador lo que a su vez define el juego mismo. Nuestra vida cotidiana también se rige por unas pautas, tanto a nivel personal como colectivo. La pictografía es uno de los medios por los cuales se nos presentan algunas de las instrucciones que rigen nuestro espacio cotidiano o "nuestro juego cotidiano".

Este juego consiste en romper tres botellas. Para esto, el jugador tendrá tres tirachinas (resorterías); una roja, otra amarilla y una azul, y cuatro

oportunidades para romper tres botellas del mismo color de la resortera. Al competidor se le proporcionan las piedras que le servirán de proyectiles para romper las mismas. Para lograr esto, se le explicará, las normas del juego:

1. El concursante llevará unas gafas de protección que le torsionarán su vista.
2. Deberá estar a diez (10) pies del mostrador del quiosco.
3. El jugador deberá lanzar las cuatro piedras en o antes de los treinta (30) segundos.

En este juego estarán presentes unos pictogramas que nos muestran las normas del mismo. Este proyecto se sentirá en diferentes ferias de pueblo (fiestas patronales) del país. Dándonos acceso o invitándonos en un público al que por lo general no tenemos contacto. Este quiosco lucirá como cualquiera otro, por fuera mantendrá el mismo aspecto de los que lo rodean pero por dentro tendrá la apariencia de un pequeño museo o una pequeña galería. Será una feria de arte.

The self-evolving, trans-aparent-reactive maze

We are willingly born into this world of choices. That was our first choice. Since then, we are constantly making choices. To breathe, to sleep, to work, to walk, to speak, to listen, to watch, to do. Some choices are so automatic we don't even notice them, but they are choices nonetheless. We are constantly presented with innumerable amounts of conscious and unconscious choices that change our direction. In every sense, we are always in some type of maze.

We seek out choices and possibilities, simply to see where we can go. We seek out mazes. We enter into relationships, or politics, or sports looking for these new possibilities. We learn about interpersonal relations, or mass relational skills, or the rules of the game. All of these are interrelated and allow us insight into another part of life, the maze. How to ask a question, how to look further, how to look at what's in front of you. All these things we learn by observing or doing. In the end, they are all schools.

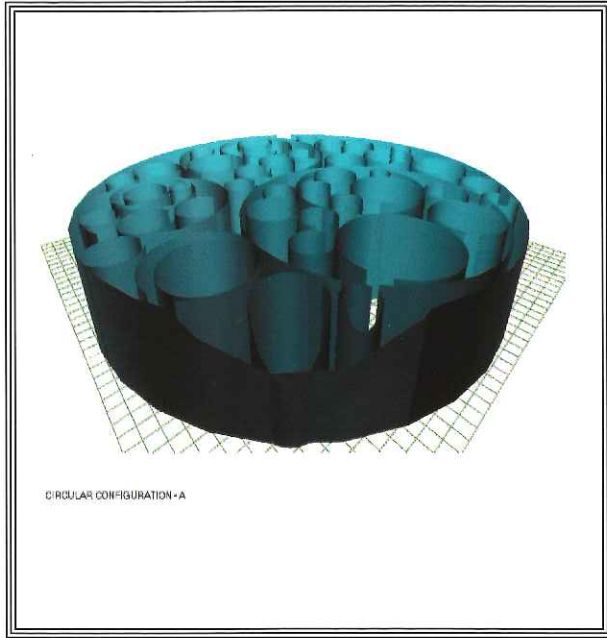
There exists a distinction between a maze and a labyrinth. A maze gives us constant choices and puzzles to figure out. A labyrinth leads us through without giving us choices

or puzzles. The only choice or change in a labyrinth is if you decide to stop. Or you can turn around and go back. But the labyrinth's nature is to lead us forward. Life is a maze, while reality is a labyrinth.

Mazes, either in the puzzle form or labyrinth form, have been one of the oldest tools for transformation of the inner and outer aspects of life. Nearly all civilizations have this type of structure. From the oldest recorded one in Crete where Theseus defeated the Minotaur, to the ancient Egyptian pyramids and temples, to Aztec temples and cities, to the mythical Atlantis. In modern times we have general city layouts, and building configurations

that allude to the maze. Even the illustrious Picasso built a maze out of paper where he alluded to the Cretan maze by playing the role of the Minotaur.

In creating a physical maze, that is many directions, doors, hallways, puzzles, and tools; the maze is made tangible, clearly present, making it more obvious to the senses. But it does not make it so obvious as to make it a labyrinth. It asks the mind and the senses to develop, raising consciousness so that one can find their way through with a higher capacity and,



once out of the physical maze, be able to apply these new insights to the maze of life.

The game and interaction aspect of the maze is crucial in the immersing process the individual goes through when inside the maze. One thing is to simply walk around until you find your way out, and the other is having to figure out puzzles, find help items, and push and pull walls or switches. These aspects increase the level of interaction, increasing the totality of the experience. The more elements that are present in the maze, the more it facilitates a conscious/subconscious interaction.

The maze directly addresses more

aspects of dimensionality than the classic static maze structures. The classic structures tend to address only the tridimensional aspect in a direct fashion. These mazes directly address, that is emphasize, the other dimensions of time and space (motion included), temperature, light (type and intensity), odor, qualitative similarity and difference, mathematical, and electromagnetic force.

Also some personality experiments can be conducted in the maze. Primarily cooperation and rivalry experiments. These may impart including person to person interaction items, for example, water balloons, water guns, walkie talkies, cloaks, etc... Also an additional element may be included of "characters" where a "Minotaur" that stalks the participants, or a "Mazemaster", that knows all the tricks and strategies of the maze are present. The function of these characters would be to heighten the experience by help or hindrance factors. They could give you a map, or chase you into a closed space.

The maze presents us with a scale that allows us to refer to it as a universal location rather than just a thing. It responds. It teaches.

This is also a maze which presents another innate quality of life. It's constantly, ever changing principle. As one goes through the maze, it is changing, signaling to a change in the person (of location if nothing else). We may learn the rules to the game, but by that time the rules change. Therefore, the maze, as everything, interacts tangibly with the participant. In other words, as one progresses through the maze, the door you just went through may seal, or where there was a passageway, is now sealed, and viceversa. If you whistle a tune you may have heard in another part of the maze, it opens a door to continue. The more one plays

with the maze, the more the maze plays with you.

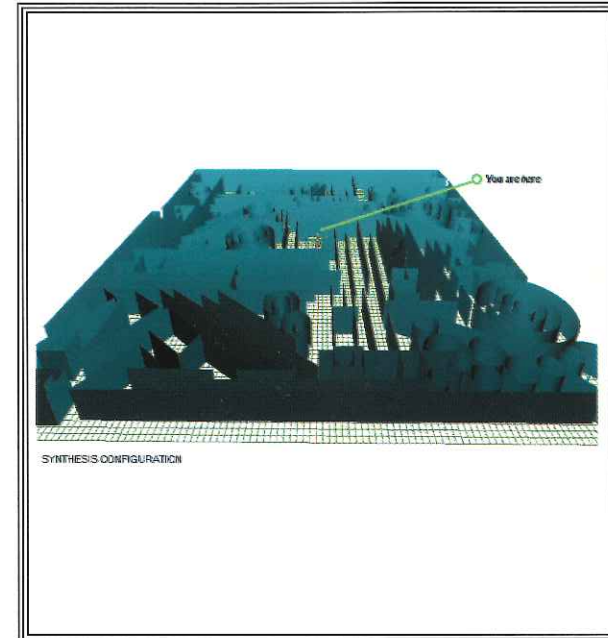
The classic mazes have remained in a certain format throughout the years. They have consisted right angle turns or concentric rings. Aside from floor design mazes, the 3D mazes that one may walk through, have remained even in classic materials. Among these is the hedge maze (plants), and concrete or wooden wall mazes. In recent years, a variant to the hedge maze, the cornfield maze, has arisen in great numbers in the Midwest region of the United States. There have also been a few mirrored mazes to arise in recent years. Aside from these, a classic approach to mazes has been the standard.

The actual maze structure varies using similar materials in a different form and function. It's walls are of comparable materials, and the manipulation of the maze (i.e., opening doors, activating systems) is of enough difference to call upon new resources of the participant, and maintain enough similarity to confuse the senses.

The maze relies upon various systems including a lighting system varying from colored lights, invisible lights (blacklights), coherent light (lasers), image projectors; all of these varying in intensities and arrangement. Also, certain atmospheric controls are included, such as smoke mists, smells, sounds, and humidity controls. To activate and vary all of these are integrated sensors activated by motion, light, and sound. Also a team of human monitors is added to activate certain aspects of the maze.

Here are proposed various configuration and construction variants from these classic styles. They present mazes we may have seen in a movie, but never had the option to physically enter one of them. Among the new formats are proposed divisions consisting of circular, half moon, triangu-

lar, irregular angled, organic "squiggles", and multilevel walls. All of these incorporate movement of the walls either in circular, or vertical/horizontal movement. These mechanisms are activated directly by the participant by means of sensors and switches which include light, motion, and sound sensors, while others are activated by monitors, viewing through cameras. Also, throughout the maze are placed items that help the participant i.e., flashlights, sunglasses, color filter glasses, polarized lenses, periscopes, ladders, musical instruments, "keys",



radio receivers/transmitters, batteries, etc... The materials for the wall divisions can vary from wood panel, concrete, bushels, cloth, cyclone fence, "chicken" fence, clear plexiglass, mirrored plexiglass, PVC tubing, screen material, etc... Many of these materials enable certain visual and physical functions. The plexiglass, for example, allows for mirror play, which uses special lighting to create two way mirrors, image projections, etc... The base materials for the walls of the maze consist of plexiglass plates, 4' x 8', with a variety of surface finishes and qualities. They vary from clear plates, frosted, mirrored, two-way mi-

rored, angular, and polarized. These are static, moving, cyclic oscillating, and reactive. In other words, a wall may be static, but releasing it's lock, will allow it to slide along guides, merge and lock with other walls, incline at angles, allowing passage or use of the wall (i.e. as a ramp), subdivide revealing hidden spaces, etc...

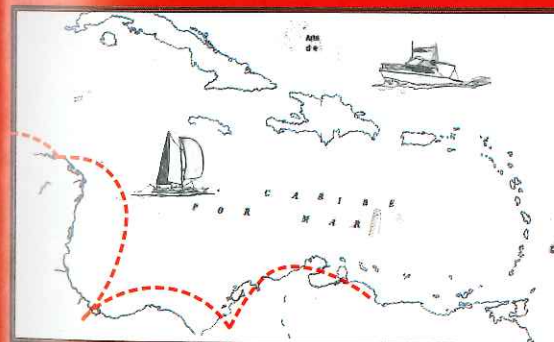
The maze requires a minimum size for effectiveness. Speaking for a symmetrical layout (also a factor of effectiveness), the smallest outer dimension may be no less than 50 feet. In essence, the search must prolong for a minimum amount (10 minutes at the bare minimum) so that all psychological aspects can come into play in the scheme of the maze. The larger the maze is, the more involved one is invited to become with it. Proposed for this layout is a 100' x 100' square with a height of 8'. The height of the maze, aside from the effectiveness of impeding over viewing, is a material consideration.

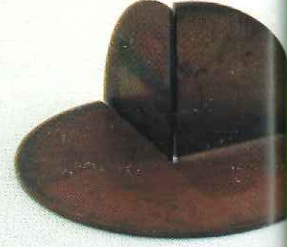
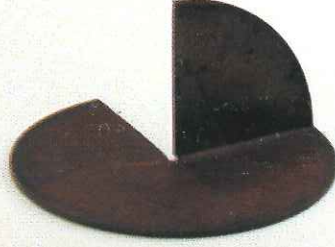
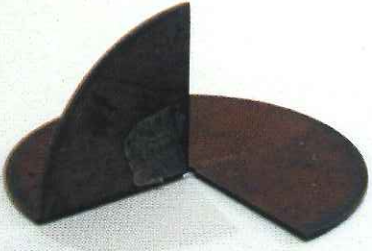
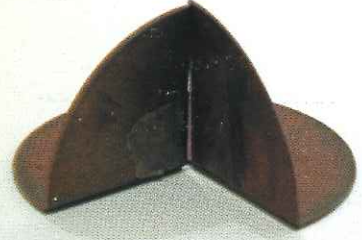
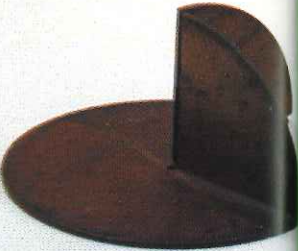
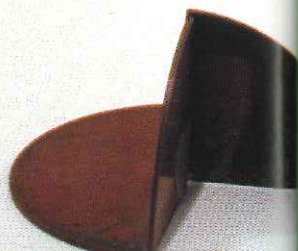
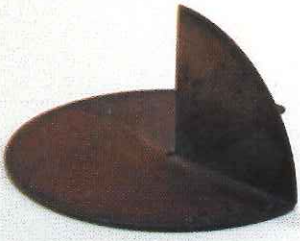
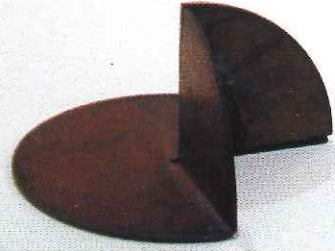
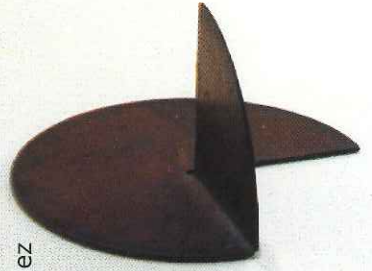
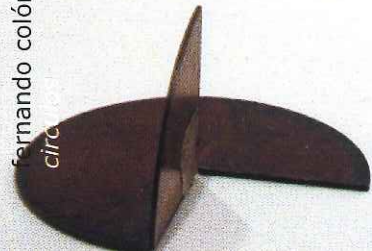
As a consideration of evolution is the growth of the maze itself. It's to say, that this is a single level maze. Implied within it though is the possibility of multilevel interaction. In other words, a switch within the maze does not necessarily

open the door in front of you. It may open the door on another floor, or activate the elevator, or raise and lower walls. In essence this is another step to the clarification of the maze in the sense that it reveals more purpose through physical representation, i.e., many levels.

In summary, the maze serves to activate the sleeping functions of the mind and body through a controlled environment. It also serves as a place to exercise these same functions. It, being a clear and conscious physical thing, allows us a close observation point. From this close observation, we emerge awakened.

Esta publicación es el resultado de la invitación a 34 artistas puertorriqueños para que elaborasen una presentación de un proyecto. El cual ha sido conceptualizado por M&M art projects/michelle marxauch galería email: mmoffice@microjuris.net y comisariado por Michy email: michy@microacces.net con la National Endowment for the Arts a través del Fondo Puertorriqueño para el Financiamiento del Quehacer Cultural, de la oficina de apoyo a las artes del Instituto de Cultura Puertorriqueña. Diseñación por Aaron Salabarrías Valle, e-mail: asalabarrías@hotmail.com. Asistencia Chemi Rosado Seijo y Luisa Rosado Seijo. Fotografías, Edwin Medina y Rosario Fernández. Impreso en septiembre en la imprenta Elmendorf Colors en una edición de 1,500 ejemplares. La presentación del mismo fue realizada en la Galería de Arte de la Universidad del Sagrado Corazón con la coordinación de Jigau y José Fonseca en San Juan de Puerto Rico.





No se trata de un "círculo y un cuarto" ni de ninguna otra articulación de sustantivos que se refiera a ella como un conjunto. A la misma vez, es una pieza de la que se podrían sustraer cinco cuartos con las mismas dimensiones que se pueden extraer de un círculo normal con un diámetro similar. La pieza pretende ser una sola unidad y ser realizada de la misma manera: "enteriza", lo que la hace irrealizable si la intención es intervenir sobre un círculo existente en vez de simplemente modelar un "círculo de cinco cuartos", lo que no le permitiría ir más allá de ser un modelo indiferentemente de materiales o dimensiones.

Espacio de cristal, aluminio y esmalte con dimensiones variables.

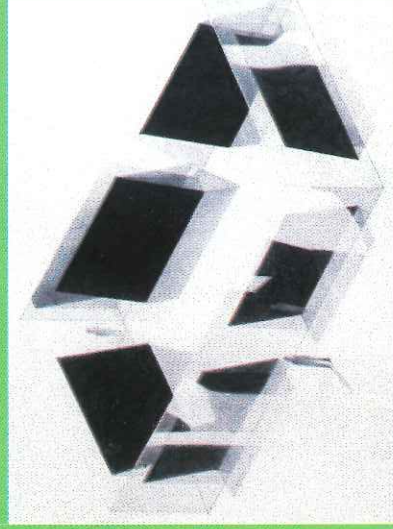
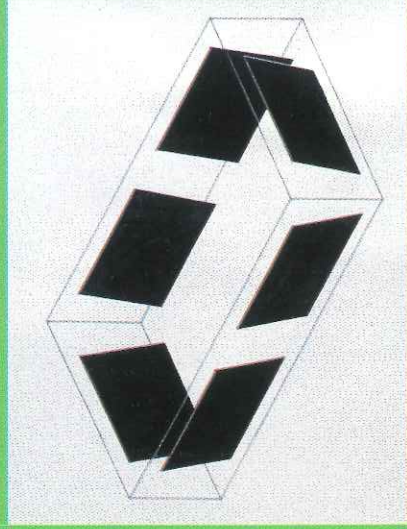
"Todo arte muere, llegará el día en que el último cuadro de Rembrandt desaparecerá; aunque la tela quede intacta, habrá desaparecido el ojo capaz de percibir esa forma de lenguaje".

Schopenhauer

PROPUESTA

Mediante una gran vidriera con dimensiones variables según el lugar (galería, museo, etc.) y paneles de cristal pintados con esmalte negro, se hace homenaje al misterio que no existe en los cuadros negros. El público queda fuera del espacio, quizás presenciando la desaparición de lo eterno en la contemplación que la sustracción del color provoca. El orden tradicional del Cuadro en el museo es trocado por el del Museo con cuadros, aludiendo al eterno dilema entre el huevo y la gallina.

Cada muro de la vidriera toma las dimensiones, incluyendo puertas y detalles arquitectónicos, correspondientes a la sala de exposiciones o al espacio donde se presenta el proyecto. La instalación siempre va fuera del edificio, por ejemplo: estacionamiento, patios, etc. El énfasis está en la arquitectura. En algunos casos, y si lo amerita, las instalaciones eléctricas y sistema de iluminación quedarían expuestos a través de la piel transparente del cristal. De manera camaleónica, estos muros se transforman de institución en institución. Algunos ejemplos son: si el proyecto es instalado en un centro comercial, los muros serán iguales al de un pasillo, tienda, etc. Si se instala en una residencia, los muros serán los de la sala o habitación. En la situación actual, los muros toman la apariencia de las páginas del libro.



El proyecto consiste de una instalación considerando un espacio diseñado como para un gimnasio, ubicado en una zona comercial accesible al público. Este edificio será en concreto de una planta, con dimensiones de 100' x 100' x 50' de alto. La fachada frontal será en vitrinas para que la gente pueda ver el interior casi en su totalidad. No tendrá ventanas y constará de un baño con ducha. Todas las paredes del interior serán en espejos para ampliar la percepción de las dimensiones.

El espacio se distribuirá de la siguiente manera: en el centro estará la atracción principal que consiste de una esfera de 40' de diámetro. Todo el techo estará cubierto por argollas sujetadas por sogas. Cinco bicicletas de ejercicio ocuparán unos quince pies cuadrados. Cuatro escaleras de 30 pies funcionarán como una sola pieza y cinco asientos de equilibrio, cada uno con unas dimensiones de cinco pies cúbicos aproximadamente. El piso estará forrado con goma de caucho para evitar lesiones mayores.

Estos artefactos serán utilizados con el propósito de ejercitarse de diversas formas, mentales y físicas, de tal manera que ponga en cuestionamiento el uso común de una máquina para propósitos meramente físicos y sobreimponer la importancia del trabajo mental. Estos objetos de construcción extraña serán tanto difíciles en su función con el fin de retar la inteligencia de la persona, obligándola a encontrar una manera específica de utilizarlo, creando soluciones no planificadas o espontáneas que den paso a desifrar la incógnita de una utilización práctica y/o útil. Esto llevará a que lo ilógico vaya convirtiéndose en lógico despertando nuevos procesos mentales.

Fig.1a

Las bicicletas tienen un asiento

con movimiento vertical hacia arriba y hacia abajo sin ningún tipo de apoyo para las manos haciendo difícil el acceso al aparato. Una vez montado, el individuo tendrá sólo unos segundos para lograr de una forma cómoda el balance y el alcanzar los pedales para poder empezar el ejercicio. Esta bicicleta tendrá un sensor programado para cuando alcance una velocidad específica se detenga el ascenso, lo que hará posible un ejercicio constante y sin riesgo.

Los pedales se extenderán varios pies hacia fuera mientras el sillín esté subiendo y bajando. Los asientos estarán interconectados para que el ejercicio que realice una persona afecte a otra, obligando a los usuarios a ponerse de acuerdo para encontrar la velocidad precisa. La velocidad de ejecución cambiará cada cierto tiempo por lo que las personas deben encontrar la secuencia de variación.

Aros 01

Las argollas tendrán mecanismos diversos de uso, algunas se activarán con el peso que se le aplique haciendo que suban hasta el techo. Unas irán más altas que las otras, algunas se desplomarán cuando tire de ellas. Otras empezarán a dar vueltas, mientras los demás suban y bajen por sí solas. Estas argollas tendrán ciertos mecanismos que siguiendo una secuencia de desplazo específica se quedarán inmóviles para facilitar el traslado a través del espacio.

Escaleras-a

Consiste de cuatro escaleras que vistas desde arriba forman un cuadrado visto desde arriba con un espacio entre ellas no menos de un pie y medio. Esto, para que quepa una persona promedio que accionará con su peso los soportes. Algunas bajarán el apoyo de los pies cíclicamente y otras moverán la escalera completa de arriba

hacia abajo. Estas escaleras tendrán una secuencia que se le deberá aplicar con la trayectoria de la subida en ciertos puntos específicos para que accionen un mecanismo que las deje inmóviles. Esto obligará a la persona a desplazarse por las cuatro escaleras para encontrar el código o secuencia correcta que permite el uso sin mayores problemas.

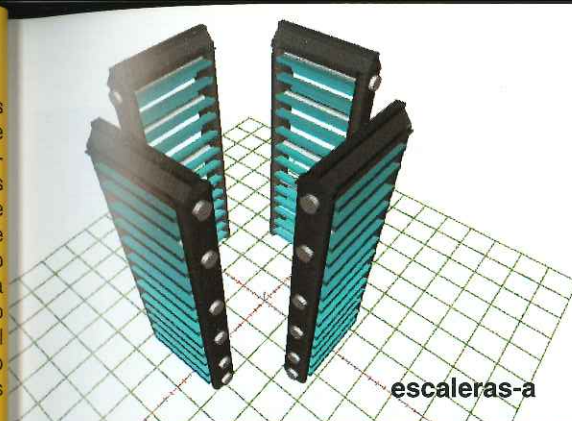
Figura-1d, figura-1f

Las sillas de equilibrio están sujetadas en un punto central anclado al piso, lo que permite un juego de estabilidad. Tendrá un mecanismo de viento que consiste de una serie de piezas tubulares en la que la persona pueda soplar. A través de este sistema, buscará el equilibrio que lo mantendrá alineado. El equilibrio dependerá de la intensidad en la que se sople y en cuál de los tubos se sopla manteniendo un constante movimiento. La silla irá subiendo mientras se esté soplando. El sujeto está amarrado a la silla con unos cinturones de seguridad. Los asientos estarán interconectados para que el ejercicio que realice una persona afecte a otra, obligando nuevamente a la búsqueda. Esfera-01, esfera-02

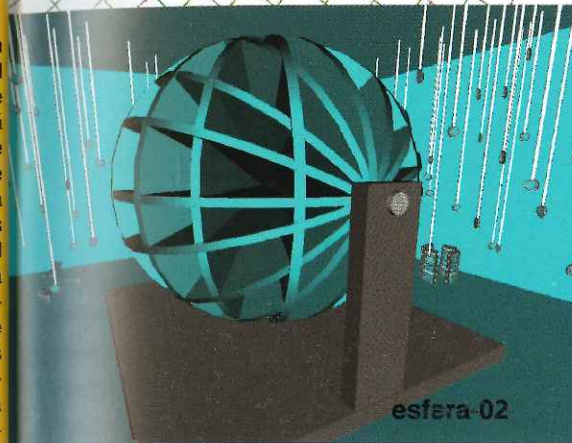
La otra pieza estará en el mismo centro del espacio. Será una esfera en la que la persona podrá entrar y escalar una pared que estará dentro de ésta, que divide el espacio interior completo. Esta pared se moverá por toda la esfera dependiendo dónde el peso se le aplique, haciendo que el usuario pierda sentido de dirección. Esta pared circular tendrá unos agujeros suficientemente grande, como para poder meter manos y pies. Para hacerlo mas efectivo, debe haber más de una persona y a ambos lados de la pared.

Fig. 6

Baño.



escaleras-a



esfera-02



figura-1f

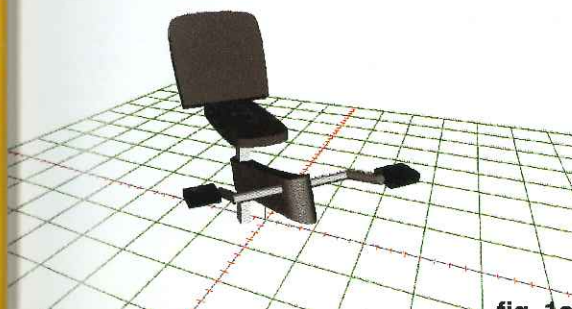
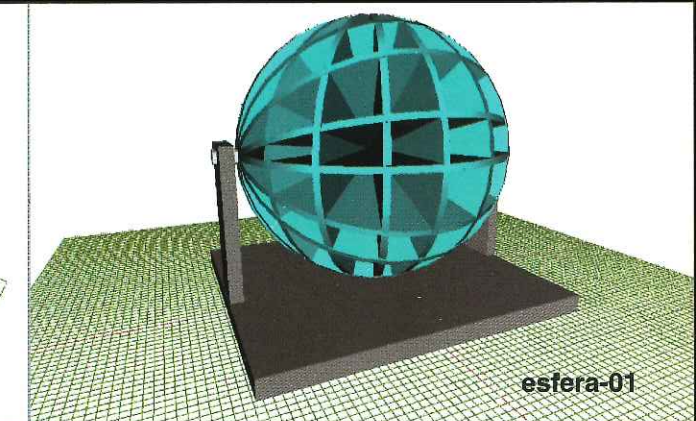
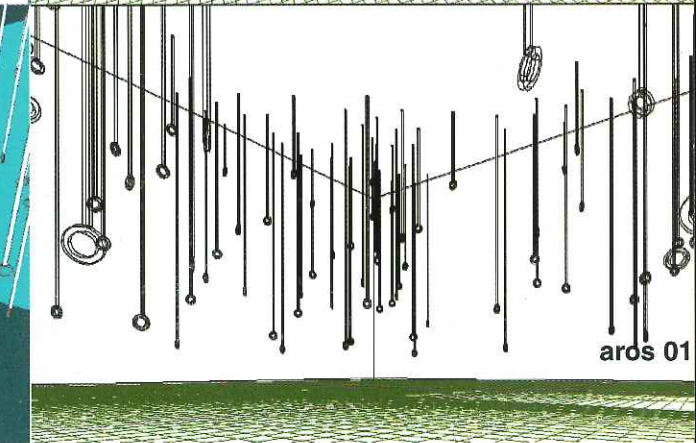


fig. 1e



esfera-01



aros 01

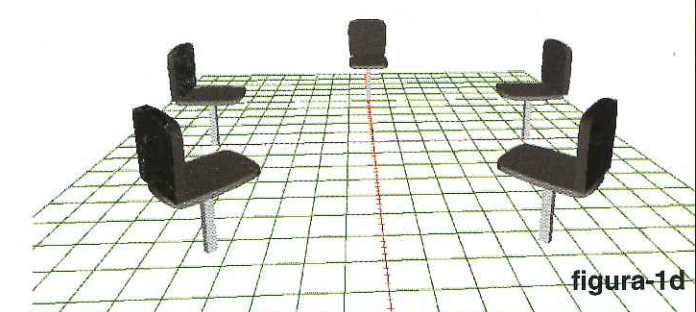
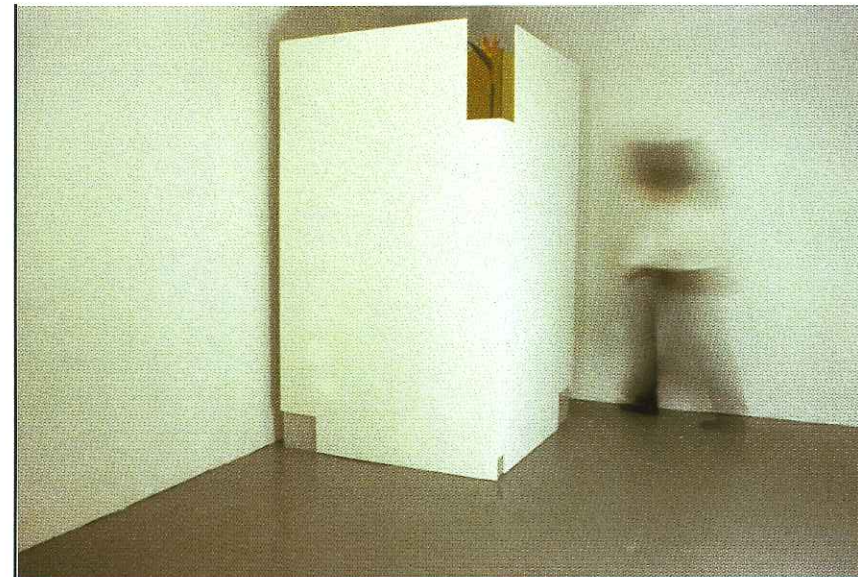
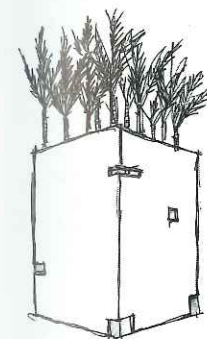
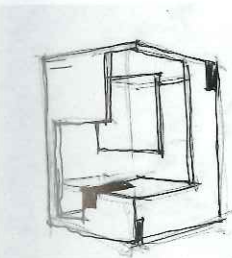
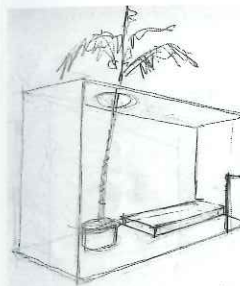
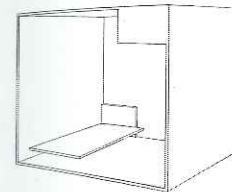
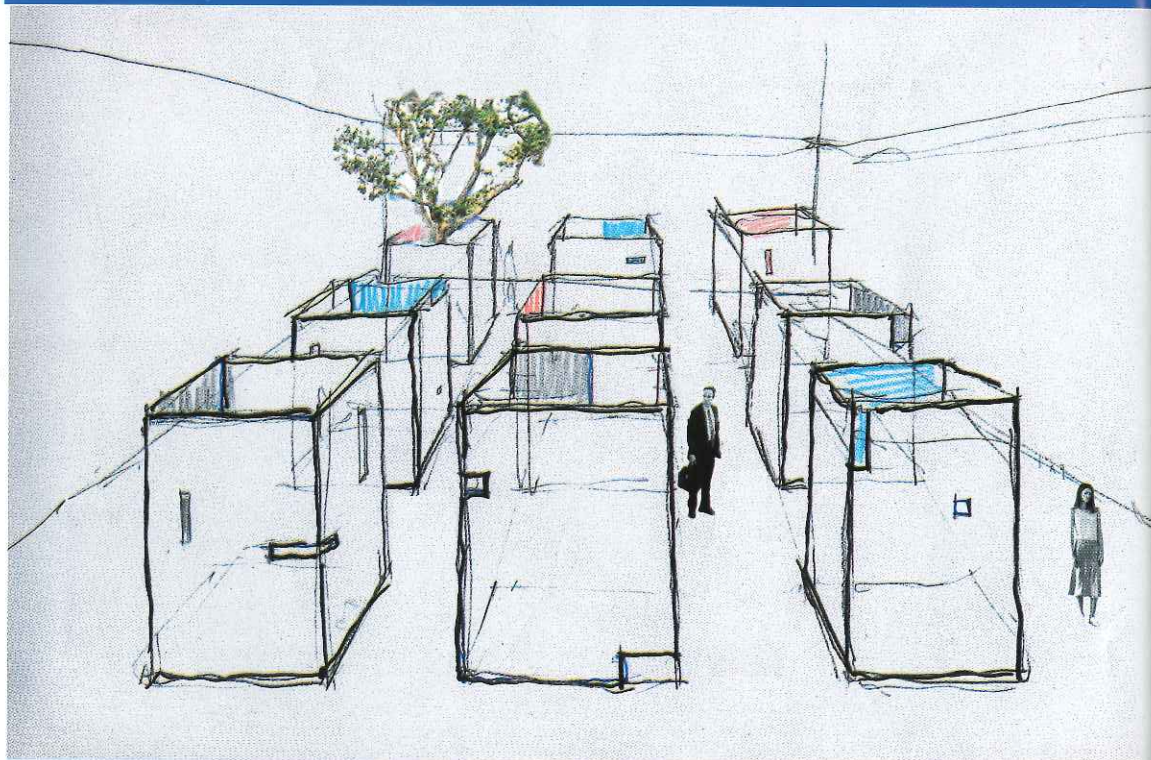


figura-1d



fig. 6



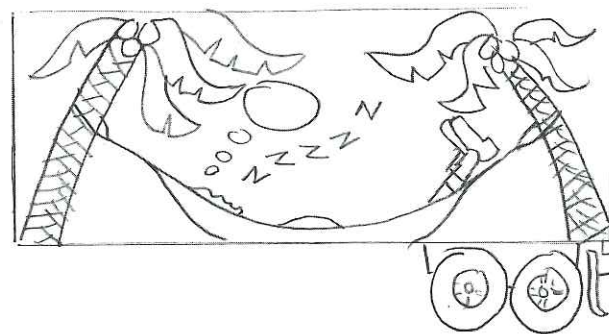
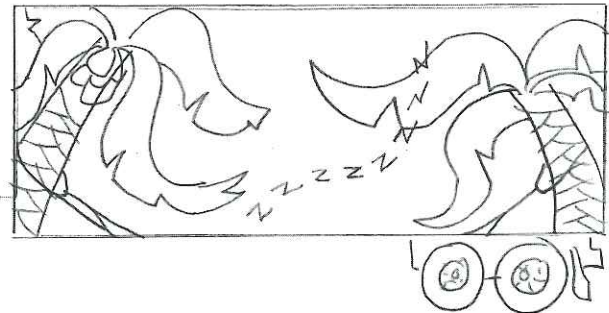
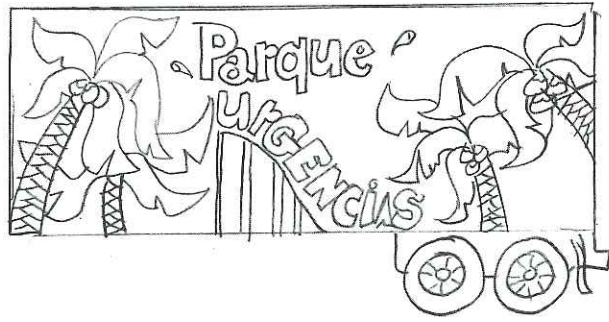
Mi propuesta, "Arquiflora (Hábitats en tránsito)", es la continuación dentro de una serie de instalaciones que he venido realizando en los últimos años, en las que combino dos sistemas aparentemente incongruentes: una estética de control y orden que responde al modernismo occidental (la arquitectura blanca y austera de la utopías fallidas de comienzos del siglo veinte- el Viejo Mundo), con

una estética y modo de comportamiento más propio a una surrealidad tropical (paraíso perdido- el Nuevo Mundo).

Estas cápsulas habitacionales, casas sin dueño a ser apropiadas por visitantes en tránsito, promueven el florecimiento de una domesticidad nómada y casual. Dichas instalaciones de existencia efímera proponen una alternativa al hogar familiar típico y

las normas e instituciones sociales - propiedad privada, familia, matrimonio, sexualidad - que tal hogar representa.

Estos hábitats serían instalados en las siguientes ciudades: San Juan, Nueva York, Lisboa, Amsterdam y Hamburgo, promoviendo así una alternativa global a ser (de)contextualizada en distintas localidades.



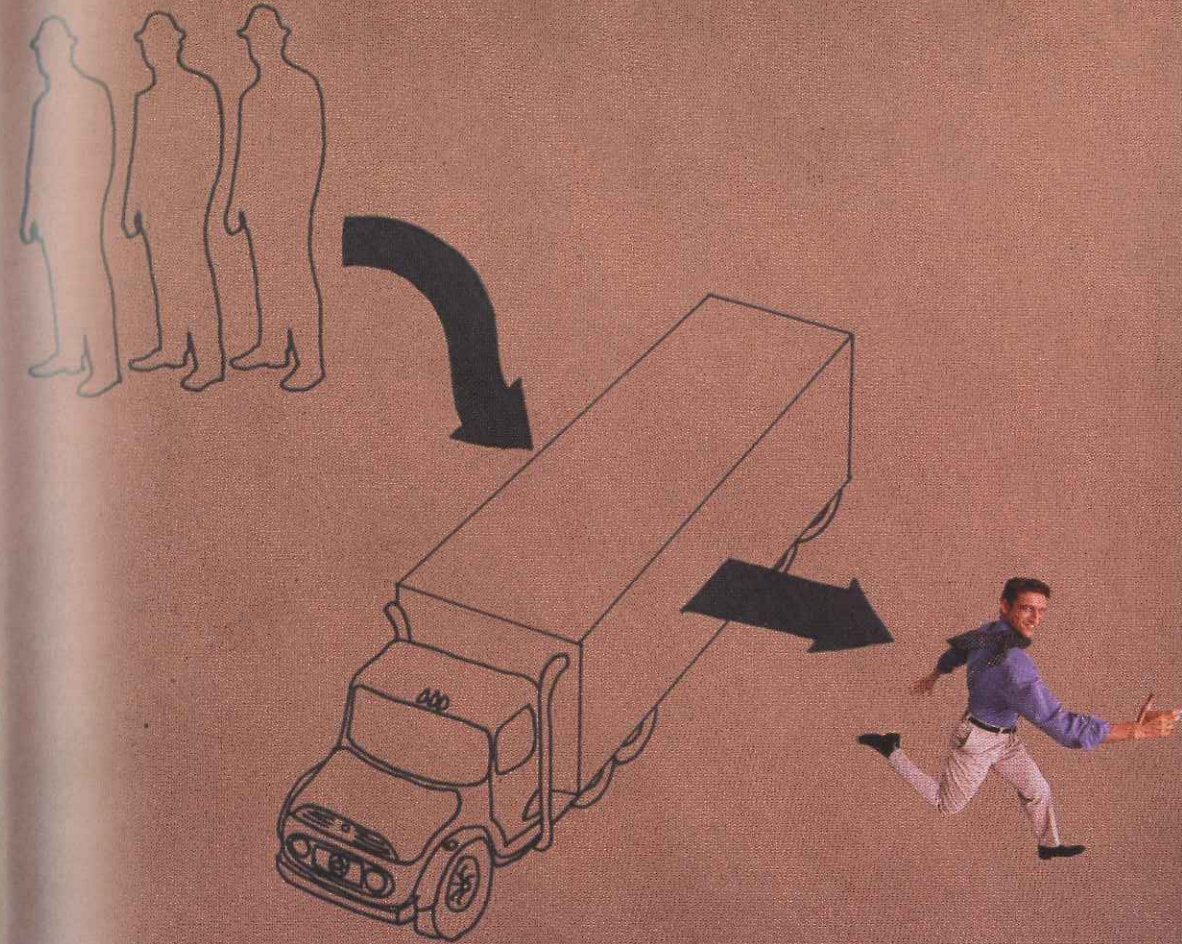
Parque Urgencias 921 es una empresa sin fines de lucro dedicada a satisfacer la necesidad inmediata de descanso, de diversión o de ocio. Está diseñado por los más prestigiosos arquitectos del mundo como donativo a tan buena causa. Actualmente contamos con una flota de 22 camiones, totalmente equipados con distintos temas y motivos. Tenemos en la escuadrilla: el parque acuático de mayor escala, piscinas, chorreras, trampolines, fuentes, etc...; también contamos con el parque camión de diversiones, que está dotado de machinas, picas, caballitos y máquinas de algodón. Nuestro parque más famoso y el más solicitado es el Parque camión "spa", que está repleto de "jacuzzis", saunas, masajistas certificados y música New Age. También en nuestra flota contamos con el Parque Circo, que incluye hasta los payasos, y nuestro aclamado Parque Azúcar, que como dice su nombre contiene la más grande variedad de golosinas reunidas en un solo lugar, incluye un pequeño río de chocolate y una casa de galletas. Estos son algunos de los parques con los que contamos hasta la fecha. Esperamos que con la gran aceptación que han tenido los parques aumentemos la flota.

Estos parques ocupan un área de 45' por 45' haciéndoles muy fáciles de transportar, de instalar y operar. Nuestro sistema de "delivery" de parques (tel. 921) tiene la obligación de entregarlos al lugar indicado en o antes de media hora de su encargo. Nuestra política nos requiere quedarnos media hora más por cada minuto de tardanza. Nuestros servicios generalmente son de dos horas o más, dependiendo de la gravedad del caso.

La compañía, empresa, institución o persona que nos contrate se hace responsable de alojar o de crear espacio para el parque.

Este servicio es auspiciado por el Gobierno de Puerto Rico, donativos de empresas privadas y por el impuesto pagado por los casinos, que son 3.5% de las ganancias anuales. Nuestros servicios son totalmente gratuitos, así que no malgastas tu fuente de placer.

Si eres menor de dieciocho años favor de pedir permiso a tus padres o encargados.





I. fisura

Es nuestro trabajo la reacción a aquello que no puede ser explicado, probado ni definido, tampoco imitado. Es la respuesta particular

Una expresión

Los magos y los prestidigitadores siempre poseen un cubrefaltas; sea éste la orientación de su discurso o el movimiento de su mirada. Como consecuencia nunca le vemos los bolsillos que llevan entre las palmas y los dedos.

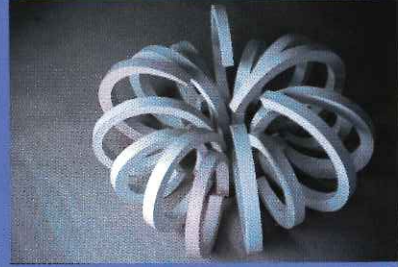
Un enigma

otra. Una forma creciente por la acumulación de relaciones y la calificación de realidades.

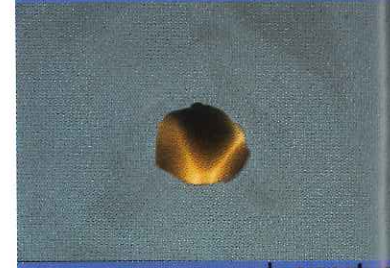
una. Un cuerpo absorbiéndose, cerrándose de tal forma que se produce un espacio vacío.

Dos imágenes

una



otra



I. apertura

Marx Rosado Lourdes Correa
junio 2000

de cada experiencia a la expresión del espacio.

Una proposición

La de crear fisuras y aperturas al espacio cotidiano. Tanto al pasivo como al activo, a los íntimos como a los públicos, a escala abierta (a depender de los espacios escogidos).

Modelos

Fisura en un plano, develando una sustancia viscosa, luminosa y brillante.
Apertura, en el plano, de un espacio con las características estructurales del cristal.

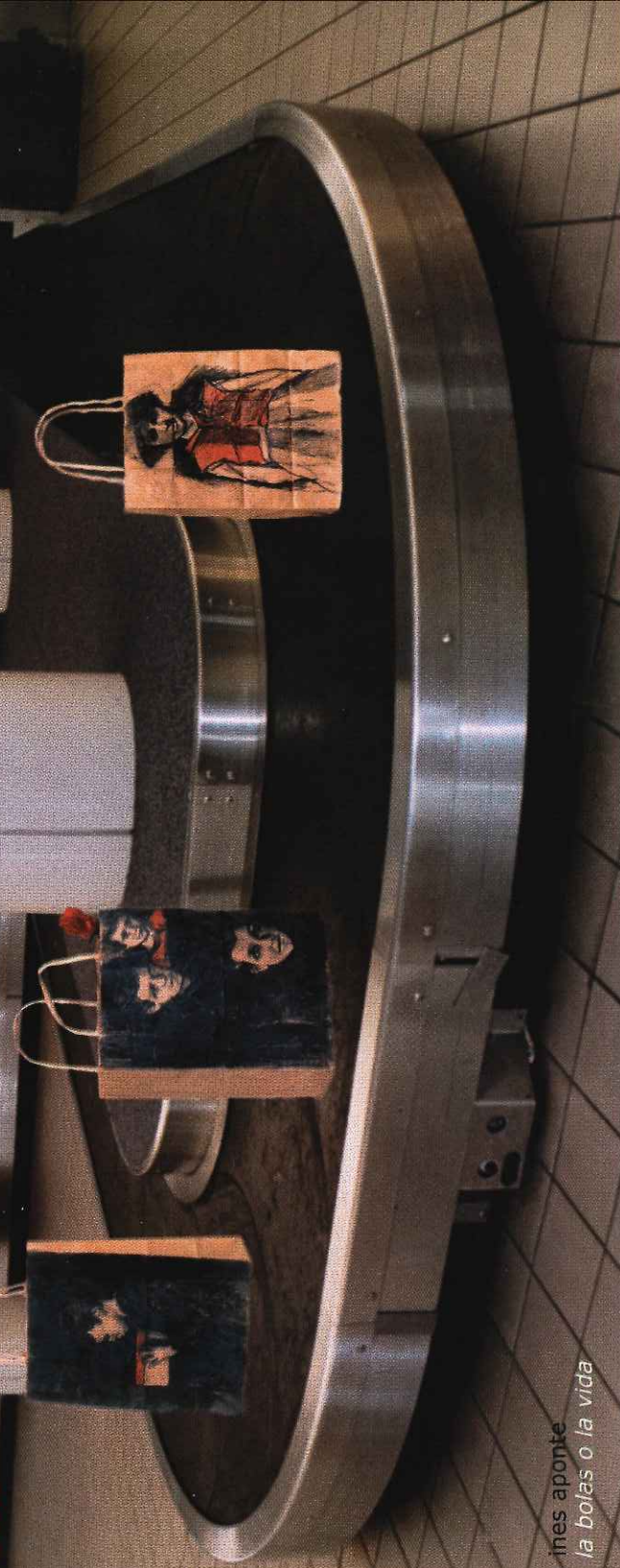
de cada experiencia a la expresión del espacio.



Instalación en el aeropuerto Luis Muñoz Marín de San Juan de Puerto Rico. Una serie de bolsas de papel de estraza y otros paquetitos forrados con el mismo papel y cerrados con hilo blanco se presentaban sobre una correa mecánica del aeropuerto en el área de llegada de los vuelos de Nueva York. Las bolsas son medios para transportar objetos de consumo pero en este caso estarán vacías. Tendrán figuras humanas representadas en sus caras. Son frágiles y desechables. Me refiero tanto a las bolsas como a las vitales.

HANDLE WITH CARE.

Los paquetitos son envolturas donde también se colocan cosas, objetos de consumo para transportarlos de un lugar al otro. La frase "La bolsa o la vida" se utiliza en situaciones de asalto donde el agresor reclama nuestras pertenencias amenazándonos con quitarnos la vida si no accedemos de inmediato a su exigencia. Esta frase aparecerá repetidamente como texto tanto en las bolsas como en los paquetitos. Además de este texto habrá otros tres: FRÁGIL, HANDLE WITH CARE Y N.Y., N.Y. Todos los elementos están en tránsito. Las bolsas, los paquetitos y las figuras que son meras representaciones dibujadas en las caras de las bolsitas. Seres en tránsito frágiles desechables paquetitos -empaquetas. Transeúntes, personas que viajan constantemente. El viaje sin embargo es forzado. Se les ha puesto entre la espalda y la pared y tienen que empujar todo lo que poseen o se les extorquirá. Viajan, emigran, huyen. Prevalecen en el exilio. Viven después del asalto. Sobreviven. Aunque el concepto aplica a una situación global he querido insertarlo en nuestra realidad social. Para concluir, no puedo evitar la tentación de traer a colación la estampa del puertorriqueño que viaja con su shopping bag, llevando y trayendo pinchadamente comestibles típicos. Aunque en esta pieza la referencia de este objeto abarca otros significados se que estará presente esta lectura tan pintoresca.



pedro vélez
"post card"

DamienHirst s in and out of love DanielBuren
GaylenGerber / JulianSchnabel
ApocalypseNow DanGraham CealFloyer
KayRosen

Fga Space
fgaspace@hotmail.com
770221844793

curated by Pedro Vélez

FGA Space

1707 W. Division 2 - N Chicago, IL. 60622 773 270 4793 fgaspace@hotmail.com

Michy Marxuach
PO Box 9023697
San Juan, PR.
00902-3697

Michy,

"Postcard"

La invitación es un objeto y la exposición esta en la invitación. Creo que esta es la manera de explicar como funciona "Postcard". La pieza - una invitación a una exposición - agenda (concepto) minimalista. Como "proyecto utópico" este tipo de exposición, trabajar libremente con cualquier artista integrandolo así a cualquier concepto deseado como ejemplo la colaboración entre Gaylen Gerber y Julian Schnabel. Con esta quiero pretendo validar a Schnabel como figura importante en la práctica contemporánea, caso de Schnabel como figura importante o no es otro asunto. La pieza también utiliza la utilización de retórica como elemento básico en la práctica contemporánea. La "repetición de artistas conocidos en una situación cuestionable y organizada por un desconocido" este discurso. Otro detalle interesante es la inclusión de la película Apocalypse Now, diseño de el texto, funciona como una presencia y no como una pieza. Otros artistas en esta exposición son: Daniel Buren, Kay Rosen, Ceal Floyer, Dan Graham y Damien Hirst.

"Postcard" no tiene título, fecha de culminación u límite de impresión y yo me reservo el derecho de distribución. En caso de instalación, adjunto te envío un diagrama con todos los detalles.

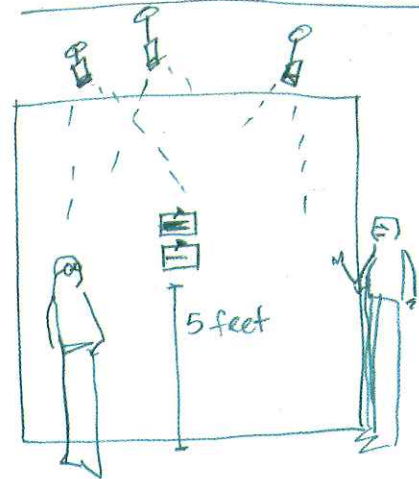
Espero que "Postcard" pueda ser una parte importante de tu proyecto...

Pedro Vélez
Director - FGA Space

FGA Space

1707 W. Division 2 - N Chicago, IL. 60622 773 270 4793 fgaspace@hotmail.com

INSTALACIÓN DE "POSTCARD"

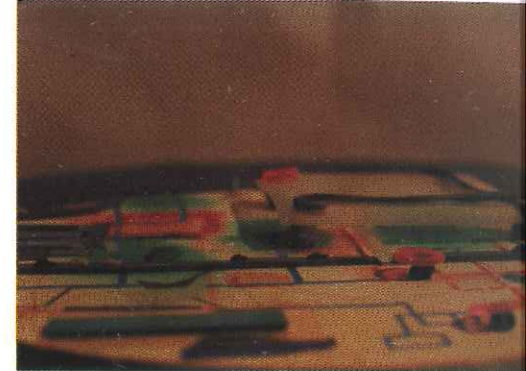
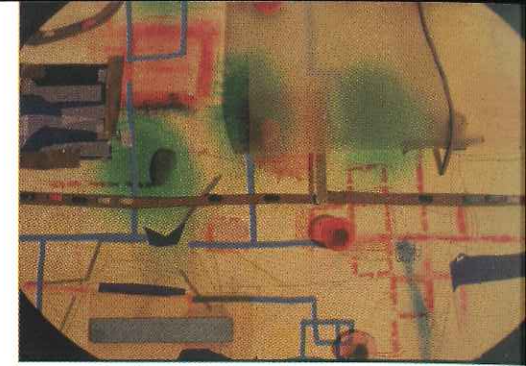


- INSTALL with Push-pins
- show both sides
- Artist's names on Top
- "curated by" (bottom)

NO HA LUGAR

De los residuos mentales solidificados de la energía neurótica de los transeúntes se produce el magma aéreo en esta secuencia.

De la demora a la inmovilidad y de ahí a la posesión del espacio. Partiendo de la percepción de la distancia (cercanía / lejanía) en relación con las vías y el estresado asunto de la transportación, la pieza modular es una fantasía arquitectónica, tablero de juegos, de un espacio abierto a las posibilidades de múltiples percepciones de movimiento, tiempo, espacio.



"el tardío carro es allí distanciado perpetuamente pero esa misma postergación se le hace la victoria" jlb

la calle puede ser la Baldorioty de Castro, cualquiera hacia Bayamón, todas las que bajan de Cupey o el expreso Las Américas a las 5:00 de la tarde después de un aguacero.

ivélise jimenez
no ha lugar

The background of the entire page is a photograph of the International Space Station (ISS) in orbit above the Earth. The station's complex structure, including its large solar panel arrays, is clearly visible against the bright blue and white of the planet's atmosphere and clouds. The perspective is from a slightly elevated angle, showing the station's orientation relative to the Earth's surface.

10 MINUTE TRANSMISSION

Make contact with the astronauts aboard the International Space Station from here on earth! Special Ham Radio stations in the form of a payphone will be located in prominent places in various countries. During the MAIN EVENT (ISS terminology for the station's Primary Pass- the ten minute space station is in transmittable orbit over an earth-bound location), a person can have a conversation with the astronauts in space. When contact is made, it will be broadcast live on either a large public television screen, on a local network, or on the internet. The MAIN EVENT could potentially occur every 90 minutes, but the frequency will depend on the astronauts' availability. For the remaining period of time, the public can eavesdrop on the astronauts during their missions in space.

This project will also look at the ways in which the militarization of the International Space Program, its surveillance technologies, and militarizing strategies emerge from the embedded ideological positions of the various participating nations. As a methodology towards extracting this information, we will organize an archeology of comic books found in the participating countries, focusing especially on the comic book super-hero and its analogous relation to the figure of the astronaut. This information will be presented within the transmission booth as well as through an internet portal whereby this and other information relating to the project can be found.

numero quinta
capturar el tiempo por medio de la energía a través de un espacio"

Creación de un lugar cerrado y sellado que permite únicamente la entrada de luz por un dispositivo con lente que dirige esta sobre el mismo, el cual a su vez será impregnado con material fotosensible. El espacio deberá estar expuesto a este proceso fotográfico mínimamente un año pretendiendo así grabar el pasar del tiempo y de esta forma determinar la longitud del rayo luminoso, cuán constante es el desplazamiento del planeta e investigar diferentes lecturas en diferentes posiciones geográficas. Este trabajo pretende una fotografía del día, o por un lapso de tiempo determinado. Lo que claramente se genera con este trabajo es un medidor del tiempo utilizando el proceso fotográfico minimizando los elementos de una cámara. Lo que trato de probar dentro de este proyecto, tomando en cuenta la rotación del planeta, la órbita y su constante cambio, es que la medición del tiempo varía en los puntos cardinales del planeta.

En este proyecto el cual quiero plantear tengo que señalar lo antes mencionada para probar mi teoría. A base del movimiento de nuestra galaxia y nuestro sistema solar, cuyo desplazamiento no es una constante, el tiempo medido por el hombre recae en muchos errores.

ALGUNAS REFERENCIAS

Rayos cósmicos

Los rayos cósmicos primarios son partículas originadas en parte por el sol, pero principalmente por fuentes desconocidas por nuestra galaxia o de más allá.

Procesos de colisión en esta atmósfera desparraman esta energía primaria en partículas, dando lugar a lluvias de ellas: electrones, mesones y fotones.

Éstos son descritos colectivamente como rayos cósmicos secundarios. La energía de los rayos cósmicos primarios varía entre 10-8 y 10-19 eV, pero la energía cuántica de los rayos cósmicos fotones parece estar en la región de 10-8 y 10-11 eV.

Las teorías actuales sobre el origen de la radiación cósmica han sido estudiadas por Rossi.

Además de los rayos cósmicos y la luz procedente de las estrellas visibles, se recibe gran cantidad de otras radiaciones procedentes de fuentes como "estrellas de rayos X" y "radio estrellas". Trabajos atmosféricos modernos empleando rayos X, rayos Y, y espectrocopias de extremo UV en estudios solares y estelares han sido descritos por Emmin Icol.

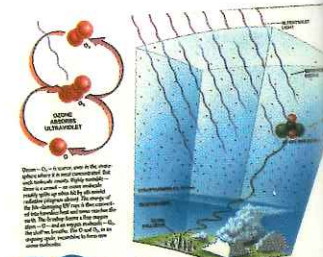
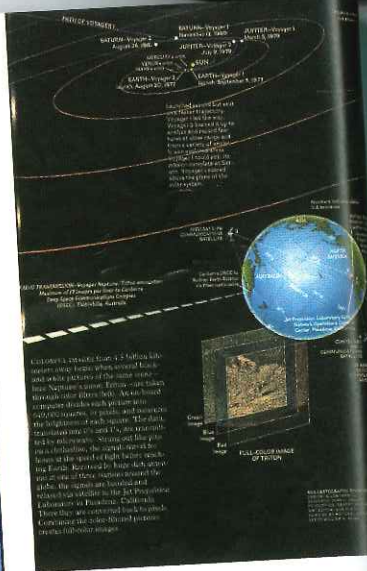
Basándose en estos estudios del espectro sabemos que el sol no es la única fuente de luz. Tendríamos que hacer más de un estudio para dividir este espectro en sus distintas fuentes aunque muchas de éstas son desconocidas.

Carta para ti

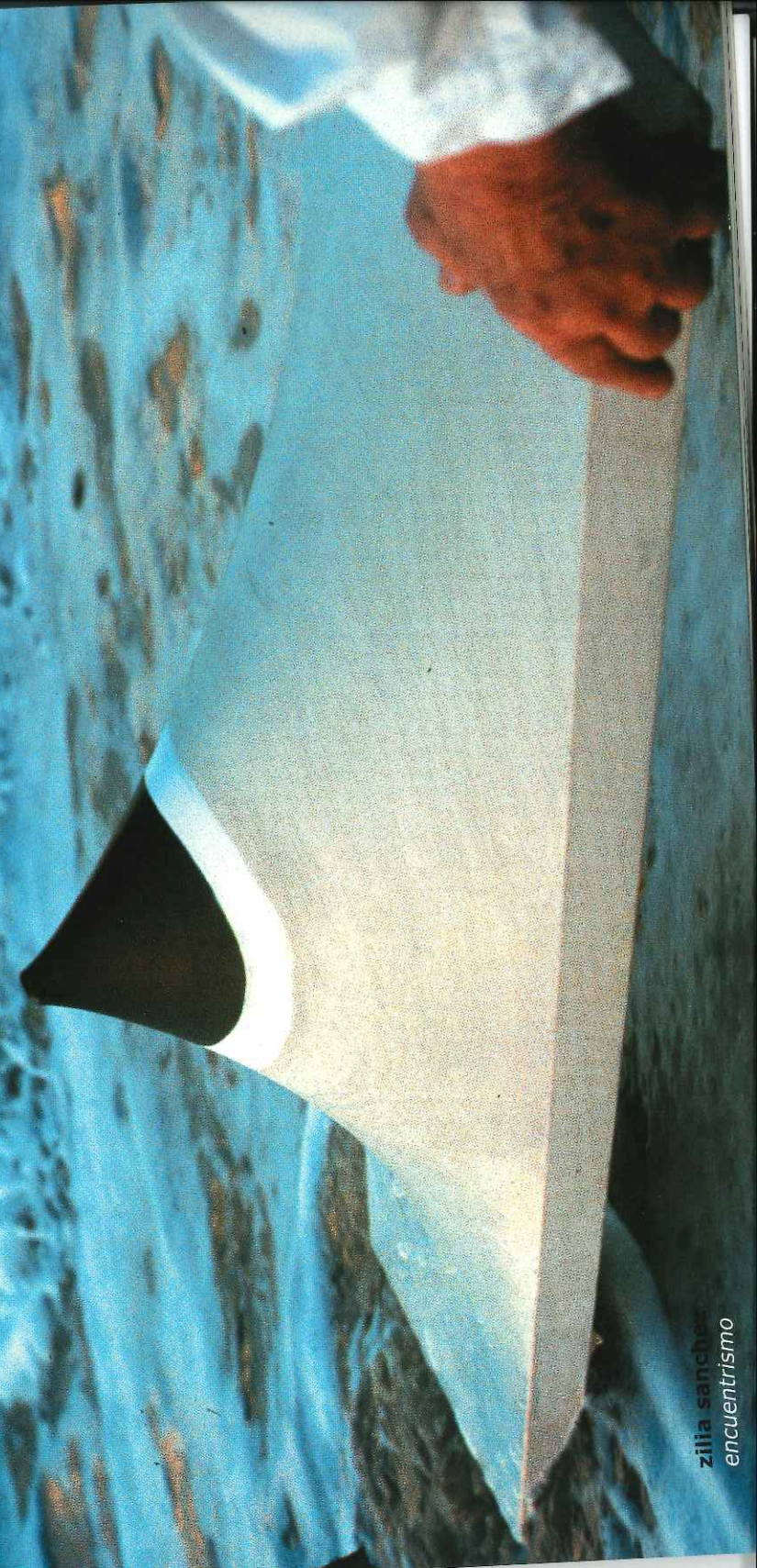
Observo tu rostro al igual que tú observas el mío. Durante mucho tiempo hemos tenido esta práctica. ¿Cómo que nos hemos leído las miradas, no? Tu rostro muestra momentos de amargura durante una aparente alegría, sentimientos sin expresión, reclamos sin reclamación. Tan sólo resignación. No te veo feliz, coño, esa hostia me preocupa puesto que veo esta persona deprimida, la cual generalmente anda deprimida en esta época. Te veo mucho más deprimida, que te he visto molesta, al punto de perder la compostura. ¿Andas confundida, andas clara con tu vida? Todas son mis especulaciones, realmente quisiera saber qué está pasando en ti, después de todo, coño, soy tu amigo.

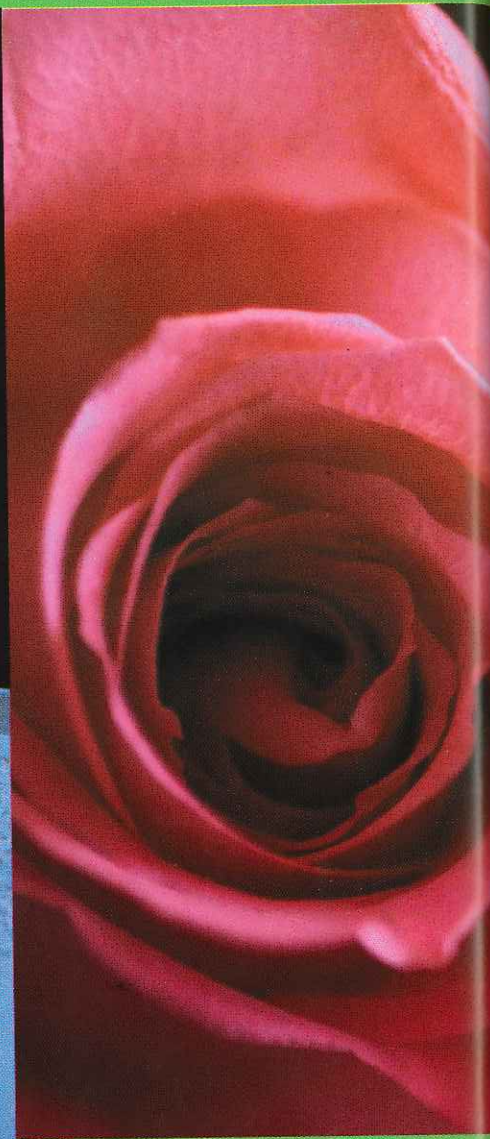
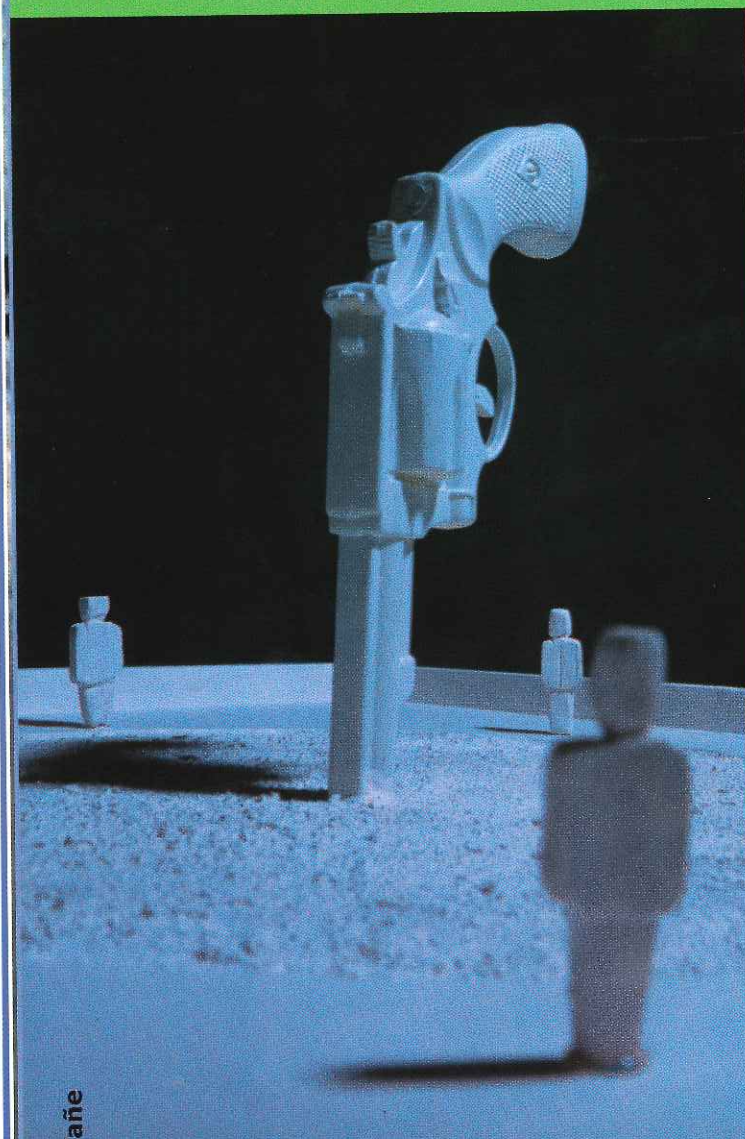
Bibliografía

- National Geographic, December 1988. World Map: Can man see this fragile earth?
- National Geographic, August 1990. Solar System
- Compton's Encyclopedia #21, page 375-378
- Británica #17
- Y otras fuentes...



encuentrismo - ofrenda o retorno
de la serie Soy una isla comprendelo y retirete





revolver de 26 pies, en metal o plástico con un campo de rosas

revólver . (ingl. revolver . de to revolve , y éste del 1. . revolvére , revolver.)

m. Pistola de repetición con depósito central rotatorio , con varias recámaras . //

2. Pieza de algunas máquinas que permite intercambiar por giro de un disco diversas herramientas o instrumentos.

revolver . (1. revolvére .) tr . Menear una cosa de un lado a otro ; moverla alrededor o de arriba abajo . // 2. Envolver una cosa en otra . U.t.c.r . // 3. Volver la cara al enemigo para embestirle . U.t.c.r . // 4. Registrar y mirar algunas cosas moviendo y separando . // 5. Alterar el buen orden de las cosas . // 6. Discurrir , imaginar o cavilar en varias cosas . // 7. Volver el jinete al caballo en poco terreno y con rapidez . // 8. Volver a andar lo andado . U.t.c.intr y c.r . // 9. Meter en pendencia , pleito , etc . // 10. Dar una cosa vuelta entera . U.t.c.r . // 11. Inquietar , mover sediciones . // 12. r . Moverse de un lado a otro . // 13. Hacer mudanza el tiempo , ponerse borrascoso . // 14. Astron . Hacer su carrera completa un astro , retornando a un punto de su órbita . // 15. Cuba . Bandearse , procurar un bienestar lícitamente . // revolver a uno con otro . fr malquistarlos entre sí .

pistola . (germ . pistole .) f. Arma de fuego que se apunta y dispara con una sola mano . // 2 . adj. Chile. tonto , necio . U.t.c.s . // _de arzón . Cada una de las dos que metidas en el arzón se llevan en la silla de montar . // _de cinto . La que se lleva en le cintura .

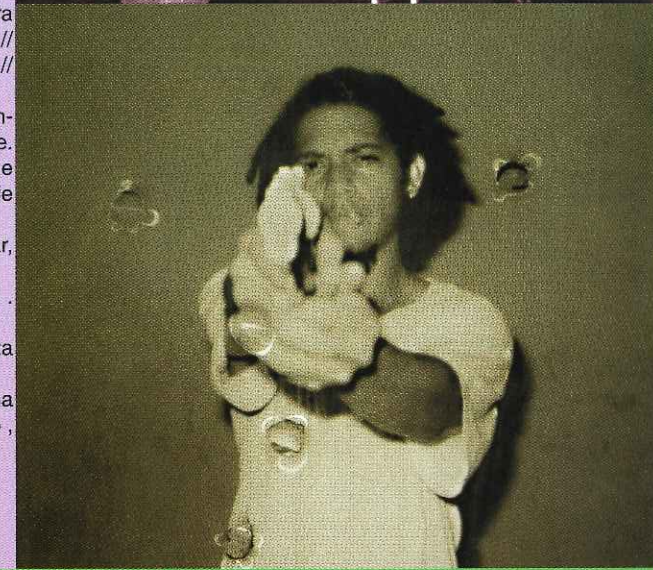
pistolero . El que utiliza la pistola para robar , atracar , matar , etc.

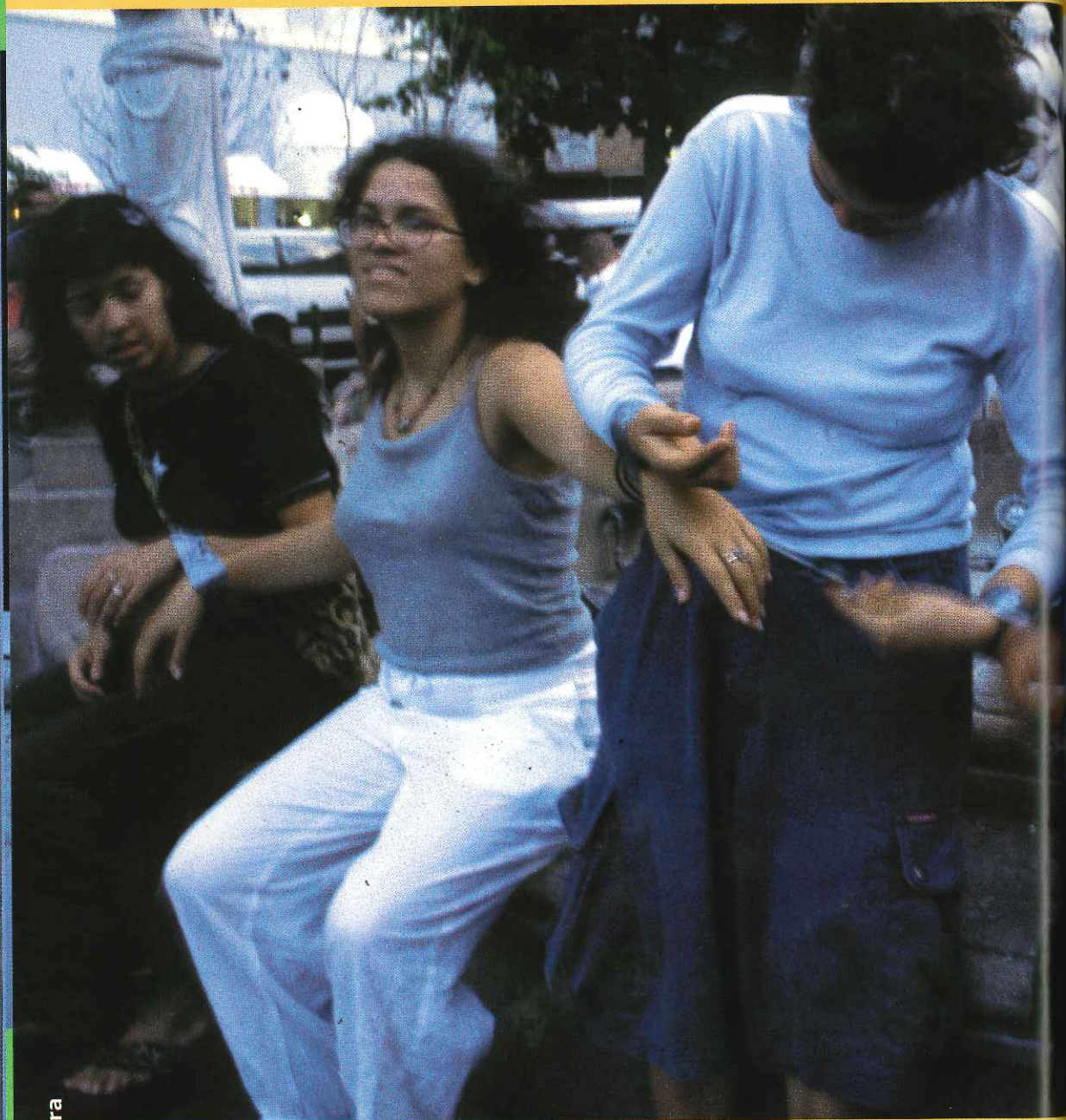
pistoletazo . (De pistolete .) m. Tiro de pistola . // 2 . Herida que resulta de él .

pistolete . (fr . pistolet .) m. Arma de fuego más corta que la pistola .

pistoresa . (ital . pistolese , de Pistoya , ciudad italiana donde fabricaban estas armas .) f. Arma corta de acero , a manera de puñal .

« Usa tu arma con orgullo » - Eddyn Leng





jorge riverera
unity

Unidad: Cualidad de lo que es uno o indiviso, unión, o conformidad, o individual, singularidad, acuerdo, concordancia, vinculación.
Antónimo- Colectividad, diversidad, pluralizar, desunión, disconformidad.

Unid@: Pegado, asociado, casad@, cocid@, fucionad@.
Antónimo- Alejado, desunido, separado, suelto.

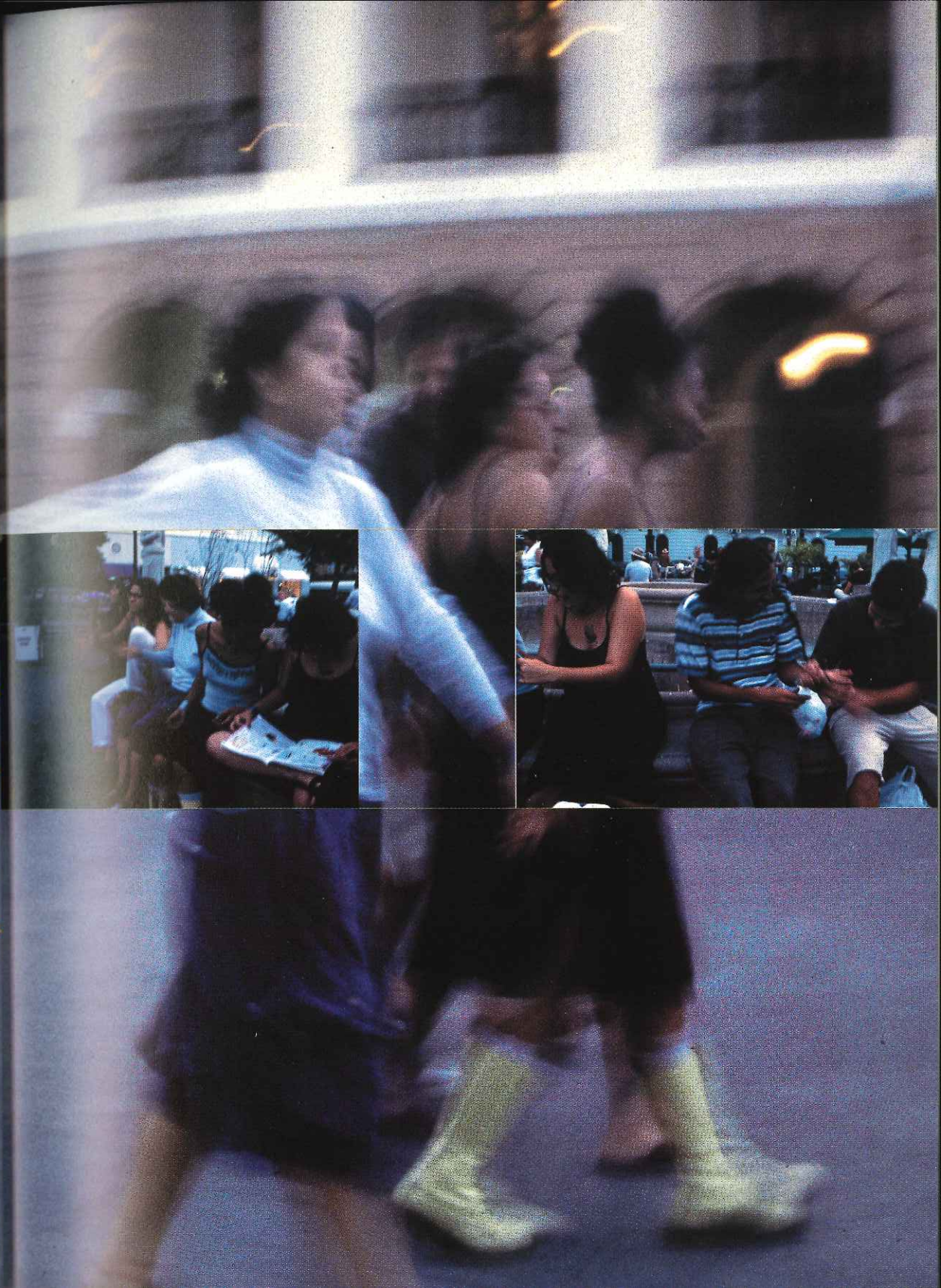
Indiviso: No dividido en partes.

Individual: Propio carácter de una persona o cosa, específico, íntimo, particular, peculiar, personal, privado, singular.
Antónimo- Común, general, público.

Individu@: Cada ser respecto de la especie a que pertenece, ejemplar, ente, organismo, ser, persona, sujeto, tip@.

Unificación: Unificar, unir, aunar, conjuntar o hermanar, igualar, juntar, reunir, sumar, uniformar.
Antónimo- Desunir, diversificar, separar.

A través de la historia podemos apreciar cómo los diferentes movimientos sociopolíticos, religiosos para poder lograr sus objetivos en pro de la "mejoría" de un sistema ya existente, han convertido sus ideales en un acto de fe para poder conseguir la unidad de la masa y de esta forma obtener diferentes beneficios en común. Que mejor ejemplo de estos que la revolución de Bolschevike en Rusia donde l@s obrer@s se unificarón para obtener mejores condiciones de trabajo, alimentación, vivienda, etc. No tenemos que irnos tan lejos, lo mismo sucedió aquí con los jornaleros de la caña y hoy por Vieques. Irónicamente esta unida, sea física o mental, tiende a ser una utopía que al ser alcanzada se anula ya que cada individu@ tarde o temprano hala para su lado buscando beneficio propio logrando el colapso de dicha unidad.



corto

me siento aquí atulado

rueda

Castillos en el aire: cortos.
serie de cinco videos cortos
duración aproximadamente cinco minutos

1. Corto. Muy corto.
Azul, como mis pensamientos más profundos. Verde,
como los que aún desconozco.

2. Corto. Bien corto.
Entre estas cuatro paredes los pensamientos fluyen
libremente, tan libres que no son capaces de componerse.

3. Corto. Tan corto.
Rueda, rueda, rueda sobre mi cama.

4. Corto. Demasiado corto.
Con la locura como aliada y la vergüenza como enemiga,
me siento aquí a tu lado.

5. Corto. Corto.
He pasado toda la mañana intentando tomar el sol, bajo
la sombra

Castillos en el aire: corto.
Propuesta

"El espectáculo está en todas partes"
Guy E. Deber

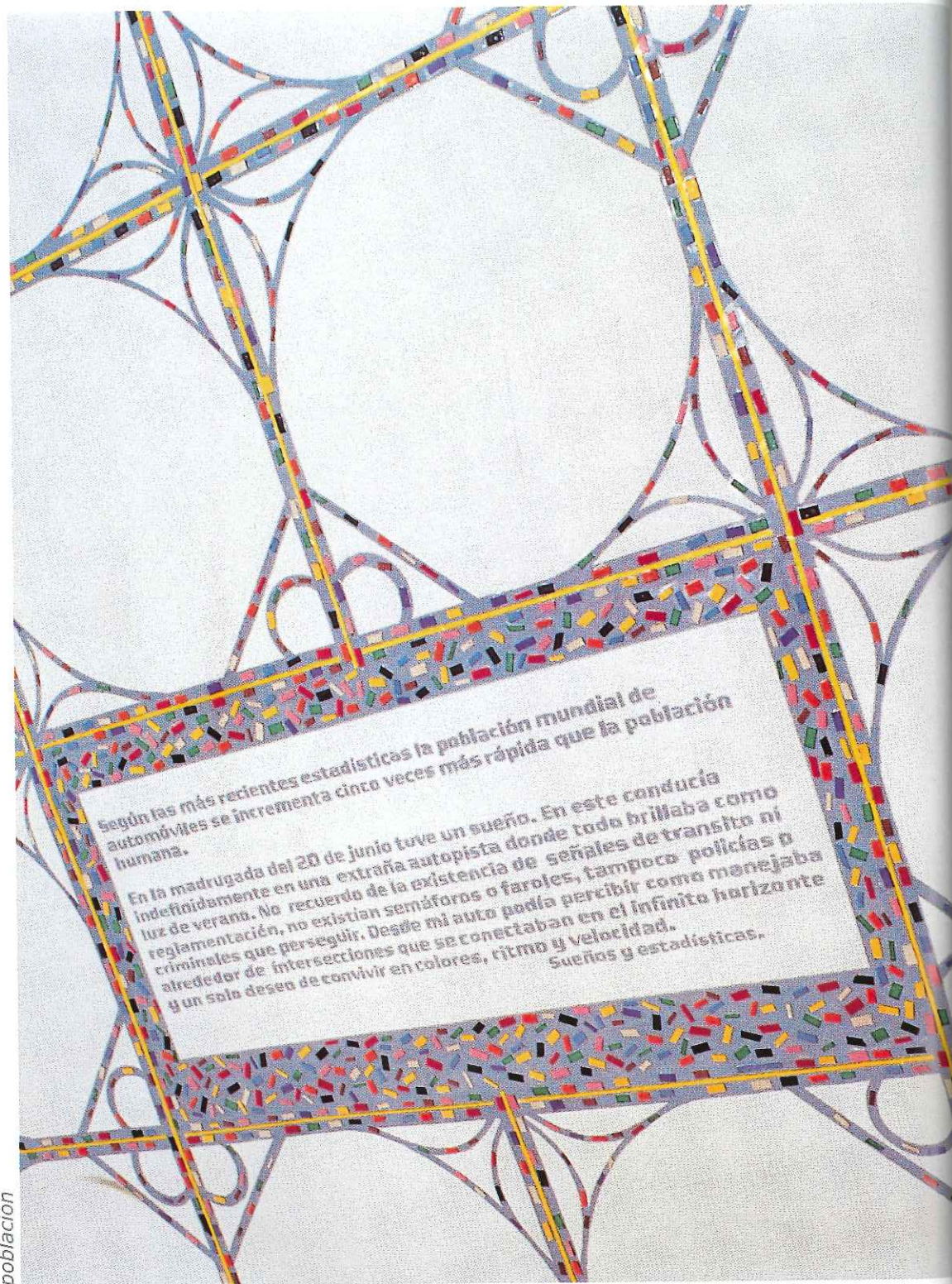
Cortos que interrumpen. Cortos que irrumpen.
Cortos procedentes de un monólogo interno.
Cortos que buscan difundirse. Cortos que mediatizan un
realidad individual.
Los medios de comunicación masiva son la manifestación
superficial más abrumadora de lo que Guy Deber
denomina la "sociedad del espectáculo".

la sociedad actual. El espectáculo pretende dominar
toda realidad individual transformándola en una
social, la cual se conforma y depende totalmente del
poder social. El objeto contemplado, a través de los
"medios", provoca un aislamiento por parte del
espectador en beneficio del espectáculo mismo. Esta
alienación es el resultado de su propia actividad
inconsciente. El espectador adopta las imágenes de la
necesidad procedentes de la pantalla y las convierte
en suyas, mientras más se identifica con ellas, más
lejos está de razonar acerca de sus propios deseos y
su existencia misma. El espectador ya no actúa con sus
propios gestos, sino con los que el medio representa.

"Castillos en el aire: cortos" pretende infiltrar estos pen-
samientos individuales en la mente colectiva, por medio
de su difusión en los medios de comunicación masiva,

específicamente en la televisión y en la Internet, inter-
firiendo con los mensajes que los sistemas informativos
nos lanzan. Buscando provocar rupturas dentro del orden
establecido por los medios de dominación. Infiltrando pen-
samientos íntimos dentro de un medio que promueve la
creación de un pensamiento colectivo, un pensamiento
superfluo y vacío, que el cual obvia las necesidades fun-
damentales del individuo, creándole nuevas necesidades.

"Castillos en el aire: cortos" pretende irrumpir en los
canales televisivos del planeta, simultáneamente, el sábado
5 de mayo de 2001. A una hora aun no pautada.
Durante cinco minutos la programación será interrumpida,
sin previo conocimiento por parte de los medios informa-
tivos. A la misma vez todos los proveedores de Internet
presentarán en su página principal un anuncio de dicha
interrupción.
Corto,



Según las más recientes estadísticas la población mundial de automóviles se incrementa cinco veces más rápida que la población humana.

En la madrugada del 20 de junio tuve un sueño. En éste conducía indefinidamente en una extraña autopista donde todo brillaba como luz de verano. No recuerdo la existencia de señales de tránsito ni reglamentación, no existían semáforos o faroles, tampoco policías o criminales que perseguir. Desde mi auto podía percibir como manejaba alrededor de intersecciones que se conectaban en el infinito horizonte y un solo deseo de convivir en colores, ritmo y velocidad. Sueños y estadísticas.

Según las más recientes estadísticas, la población mundial de automóviles se incrementa cinco veces más rápido que la humana.

En la madrugada del 20 de junio tuve un sueño. En éste conducía indefinidamente en una extraña autopista donde todo brillaba como luz de verano. No recuerdo la existencia de señales de tránsito ni reglamentación, no existían semáforos o faroles, tampoco policías o criminales que perseguir. Desde mi auto podía percibir como manejaba alrededor de intersecciones que se conectaban en el infinito horizonte y un solo deseo de convivir en colores, ritmo y velocidad. Sueños y estadísticas.

josé luis vargas
el museo de historia sobrenatural

josé luis vargas

Artista

Es un espacio que atrae a aquellas personas con una pasión por lo sobrenatural... y en el que encontrarán información científica relacionada a fenómenos naturales.

El auge sensorialista que tienen las pseudociencias puede ser un gran recurso para la imgi-

desarrollo del pensamiento crítico.

El Museo de Historia Sobrenatural es un centro de información imaginaria y educativa, un lugar donde convergen realidades, pseudorealidades, y la mitología humana.

ser divertida, entretenida, inclusive ARTÍSTICA. El Museo de Historia Sobrenatural, más que un espacio, es un concepto que busca hacer de la experiencia científica una novedad y un agente de reflexión en nuestra percepción de la realidad.

Para hacer esto posible, se nece-

1. Artistas visuales

2. Científicos

3. Investigadores de lo paranormal

4. Educadores

5. Estudiantes

El Museo de Historia

Sobrenatural está inscrito como

una corporación sin fines de

piloto, el cual podrá generar otros proyectos alternos como:

1. Programas de radio (radio drama)

2. Serie de televisión

3. Juguetes

4. Website

5. Currículo alternativo para los

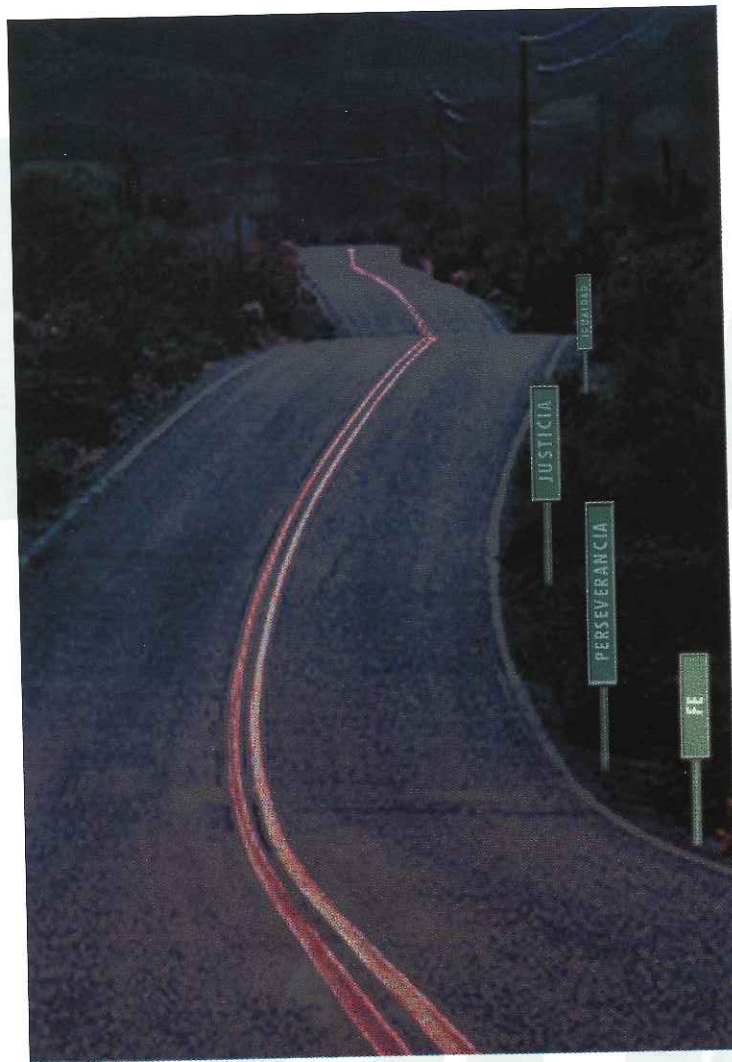
cursos de ciencia en las escuelas

señales:
camino común

propuesta para una intervención ambiental

néstor otero 00

los caminos son la gran metáfora.



adaptanda el sistema de señalización para orientación vehicular como instrumento de

esta propuesta integra la idea de un concepto visual con uno cívico. la estética / intervención de palabras flotando en un paisaje / carretera y la intervención en la conciencia de transitanes.

PERSEVERANCIA
JUSTICIA
IGUALDAD
RESPEITO

8"

5" variable

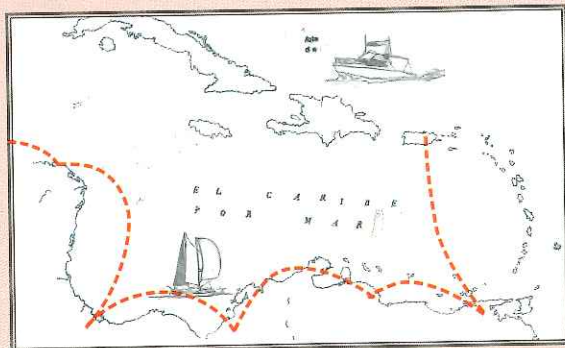
reflexión.

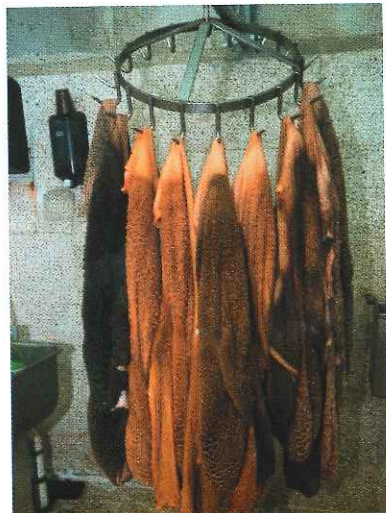
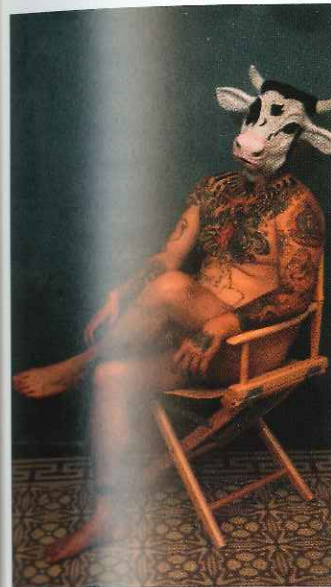
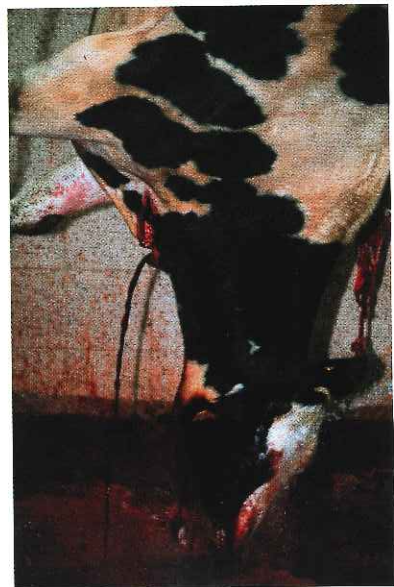
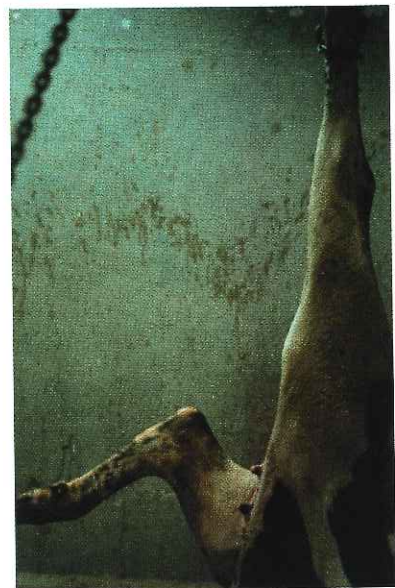
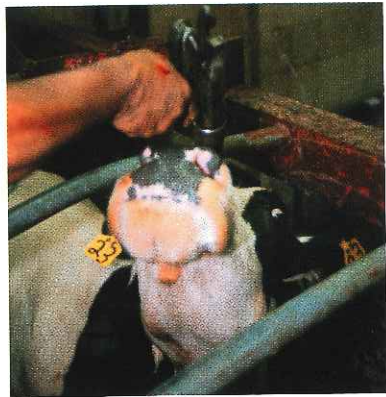
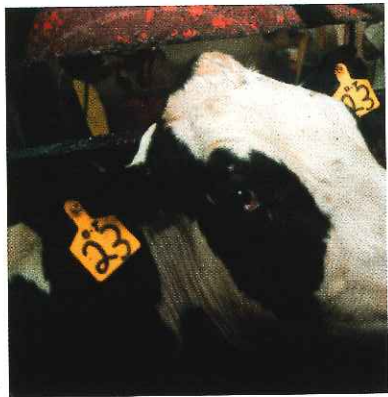
48"

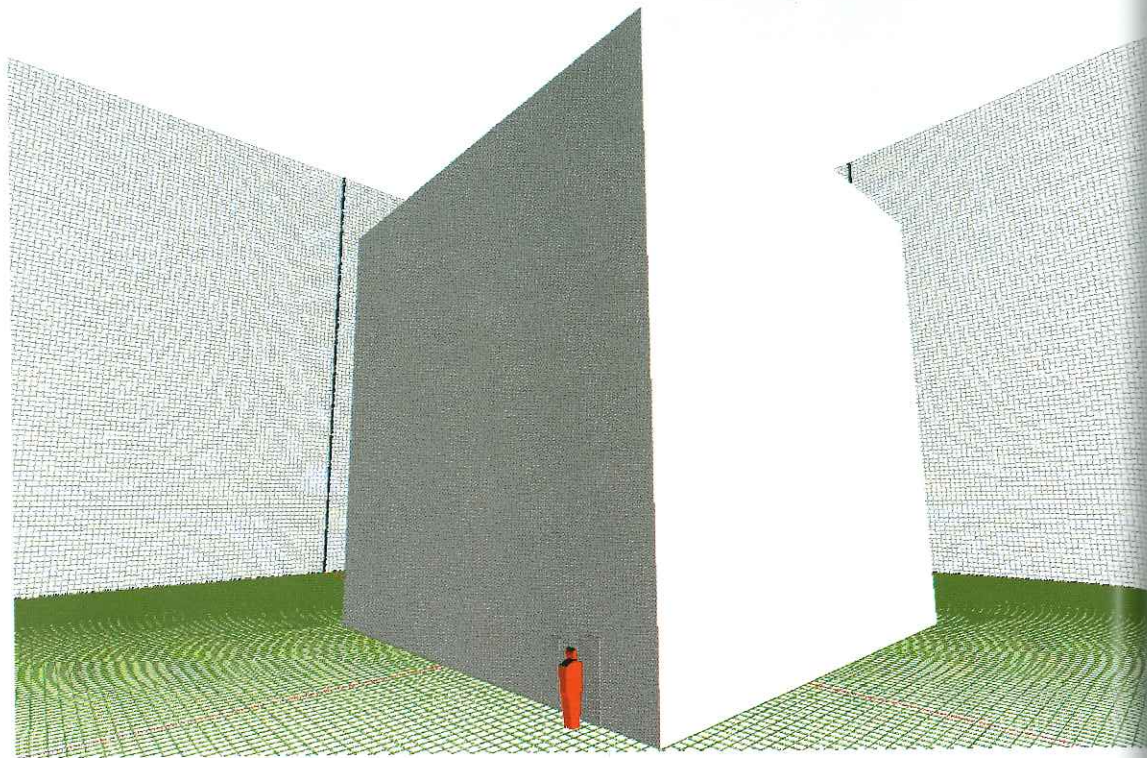


como vacas al matadero

punto / big bang / **molécula** / orgasmic / **creación controlada** / in control / **destrucción** / Dr. Moureu / **HUMANIMAL=humano = animal** / [eat/meat] / one / dos / trois / four / **cinco** / six / **sept** / ocho / **nine** / dix / **ilusiones** / desordenadas / **realidad** / perspectiva / **chaos** / escape / **truth** / comfort / **mentiras** / víctimas de la mente / **locura** / derange / **asco** / vanidad / **fascination** / desensitized / **"curiosity kill the cow"** / lentitud / **fresco** / fast / **decay** / enfermedad majestuosa / out / here / **there** / everywhere / anywhere / nowhere / **ayer** / h / mañana / cambio / **igual** / no puedo / **alegría dolorosa** / tengo que v / **salvo** / sientelo / **hazlo** / vilolencia a / **blindado voy** / drama / va / **new** / born / o / **death** / libertad realiz / **sucks me in** / **ant get out** / ne / **the same** / me / **porosis** / **one destin** / in / the end / **co** / **vacas al matad** / o / el hedor / tra / **porte** / alimentación c / **antifica** / **engordar** / llegar al peso de / **ado** / o de la le / **o de carne** / tiempo de espera / **compaciencia** / paciente / no importa / **siempre se llega** / cuestionamiento ligero y pasajero / **consumo pla-** **centero** / filas / **tiempo de espera** / corral / **un tiro en la cabeza** / calibre 22 / **puñalada al corazón** / se engancha / **se decapita** / se le quita el cuero / **se extraen las víceras** / sangre / **muestreo** / gatillero / **matador** / matadero / **inspector** / lengua / **riñón** / corazones / **pulmo** / pedazos de carne aún en movimiento / **rebajar** / trozar / **moler** / e-coli / **sello drones** / se dispone / **se deseca** / patas / **ozobuco** / marcar / **comestible** / masticar lentamente / **digestión** / mierda de vaca / **melaza** / calidad / **cantidad** / peso neto / **¿a cuan-** **to la libra?** / corte / **carnicero** / congelador / **camión refrigerado** / artículo / **pieza** / poder monetario / **las sobras** / mondongo / **burundanga** / domingo en la mañana / **ácido úrico gota** / colesterol / **grasa** / manteca / **arteria tapá** / "bai pas" / **ataque** / abierto en dos mitades / **corazón desnudo** / pasto / **leche** / el producto delicattessen / **Carton Heston** / **soylent green**







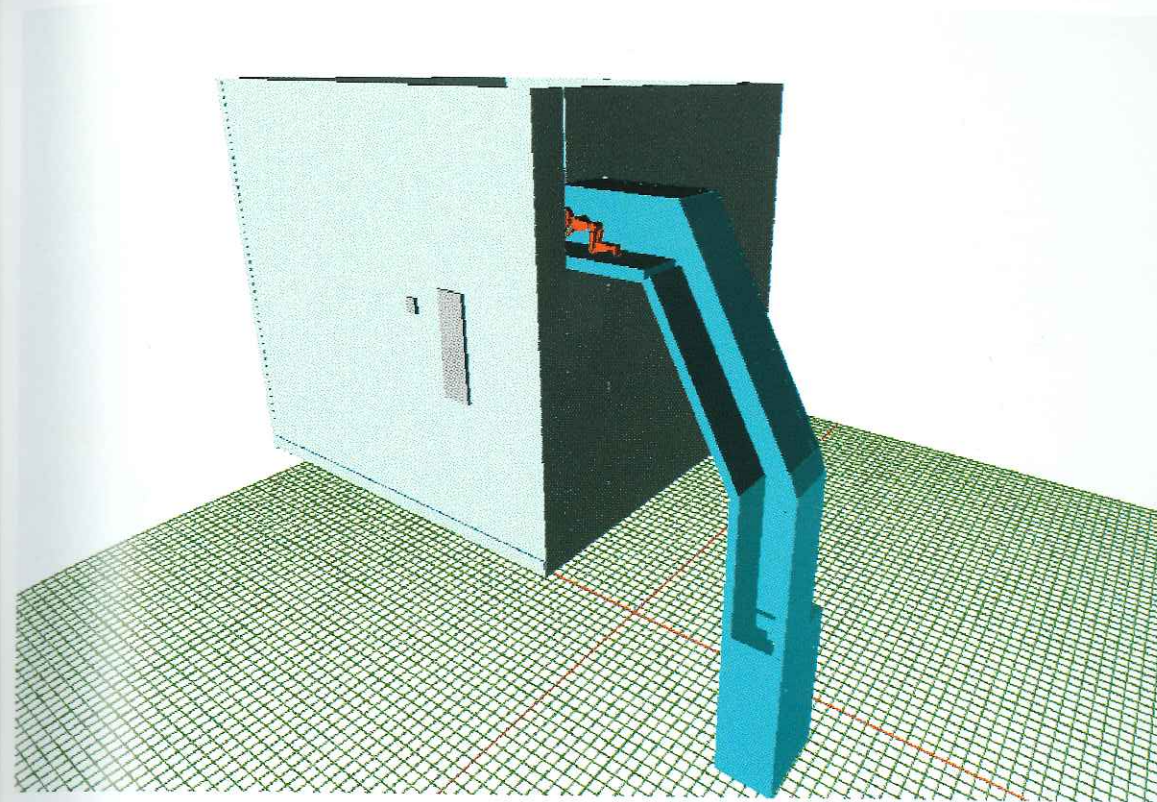
La percepción, el engaño, el no control de la situación, el entrar en un nuevo ambiente que desafía la lógica. Un ecosistema artificial, un organismo compuesto de diversidad de climas y ambientes que contiene microorganismos que habitan en los mismos. Este ecosistema pretende sobrepasar todas las expectativas del individuo y hacerle experimentar situaciones nuevas, donde el debe racionalizar, ejercitar el cerebro, para entender el entorno donde se encuentra así resolver el problema que ofrece y las interrogantes que crea.

Este ecosistema está contenido dentro de un cubo con una estructura de acero, concreto armado y materiales compuestos. El cubo estará pintado de color blanco y tendrá un área de sesenta pies cúbicos. El mismo se ubicaría en un lugar amplio y baldío, por ejemplo, un desierto.

El cubo solamente tiene una ventana que permite ver su interior, y una puerta oculta dentro de la pared, a tres pies de la ventana, que se presenta únicamente como una silueta rectangular creada con las hendiduras del cemento. Esta puerta solamente abre hacia afuera, al presionarla contra la pared. Luego de entrar al cubo, el individuo se dará cuenta de que lo que se podía ver a través de la ventana no corresponde a lo que se encuentra detrás de la puerta. Al entrar la puerta se cierra automáticamente por medio de sensores láser, evitando que el individuo pueda salir y obligándolo a buscar una vía alterna. Dentro de la habitación primaria hay tres puertas y cuatro ventanas, las cuales ofrecen las mismas interrogantes que la ventana del exterior del cubo. Está la posibilidad de que el cuarto al que se va a entrar sea el que se observó por la ventana y la interrogante de lo que se podría encontrar en el cuarto contiguo. Uno podría perderse dentro del cubo, pero el no hacerlo depende de la confianza y la destreza mental del individuo. El cubo está diseñado con dicha intención, sin embargo, sí fue diseñado con el propósito de tornarse más complejo a medida que el individuo se desplaza dentro del mismo.

Tiene sólo una entrada, pero múltiples salidas. Para encontrar las salidas hay que encontrar las puertas, para encontrar las puertas hay que rastrear las paredes, detrás de las paredes, las soluciones del cubo. Cada habitación tiene uno o más puertas y ventanas, escondidas dentro de sus paredes y pisos, camufladas con los patrones y texturas de las paredes.

Los cuartos están conectados por pasillos inclinados que rompen con la vertical, ascensores que aparentan desplazarse cientos de pies dentro del espacio vertical y horizontal del cubo, pasadizos que se estrechan según se recorren, rampas curvas o de cuarto en cuarto.



Según el individuo avanza, se irá dando cuenta de que algunas puertas se cierran luego de ser traspasadas y que otras no. La idea de esto es de que el mismo cubo te lleva a una de las salidas. Todos los cuartos son diferentes y sus ambientes pueden ir desde un clima subtropical o un cuarto de formas mecánicas habitadas por criaturas robóticas, cuya única función es evitar el avance de los que pasan por esa habitación, hasta uno de color blanco, sobrio y vacío que produce ruidos y patrones de sonidos que se alteran tanto en composición como en niveles de volumen, según el individuo palpa las paredes buscando las salidas.

Todas las habitaciones y los pasillos son a prueba de sonidos, estarán fabricadas de materiales compuestos y sus paredes tendrán un grosor aproximado de doce pulgadas. El sonido de cada habitación se concentra en la misma y no se proyecta a las demás habitaciones adyacentes. Por causa de esto, el individuo no se puede comunicar con otras personas de cuarto a cuarto de manera verbal o por algún otro método que dependa de la utilización de sonido o vibraciones.

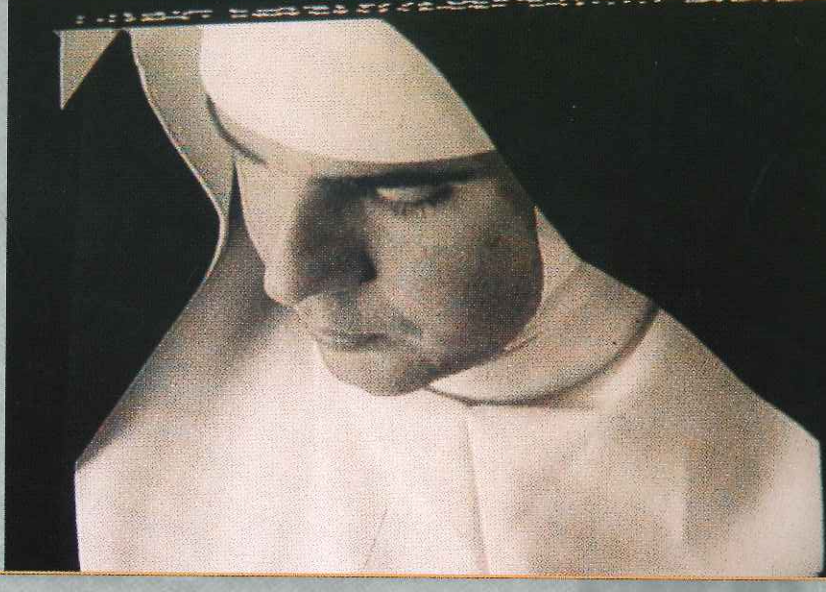
El cubo carece de conexiones con el ambiente externo, no tiene ventana alguna que refleje luz exterior ni que deje ver en que punto del interior del cubo el individuo se encuentra. Esto le otorga a la exploración del cubo un grado mayor de dificultad, además de la desorientación causada por la complejidad de los espacios interiores, que son la clave para su propósito, el reto mental.

Este cubo, cuyas proporciones externas nos conceden unas expectativas de su espacio interior, desafía todas las posibilidades que las leyes lógicas fundadas en las propiedades físicas de los objetos nos conceden, al presentarnos una multiplicidad de espacios interiores y situaciones espaciales, imposibles de acomodar (para la mente inexperta) en las dimensiones internas del cubo.

Al finalizar el recorrido, la frontera de lo posible habrá sido sobrepasada y la mente, abierta a las posibilidades, buscará solución al acertijo. El camino que se recorre es sólo uno, pero son múltiples las salidas y las puertas, todo recae en recordar cuáles puertas no se atravesaron para encontrar la nueva manera de la escultura.

No es un laberinto lo que se presenta, la intención no es ni que el individuo se pierda ni que se entregue. El asunto de estar en un claustro no es asunto de entretenimiento, solo se pretende retar al individuo, sobrepasar la frontera de lo racional, dentro de los parámetros de las mentes comunes y habrirlas mismas a las posibilidades, a una nueva manera de ver las cosas, a sobrepasar las limitaciones autoimpuestas de la mente, y nuestras fronteras.

ernesto pujol
apuntes para una instalación de videos



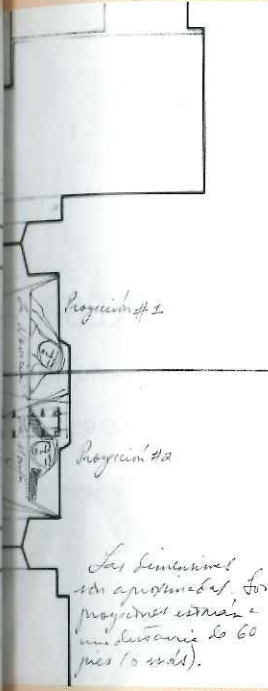
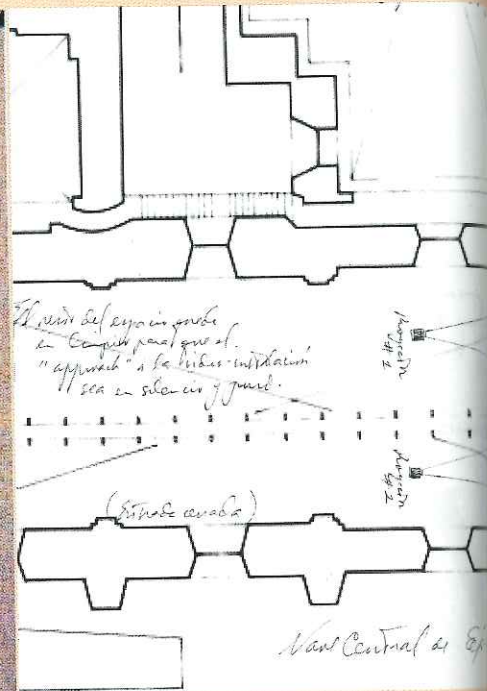
Apunte #1 - La instalación es un medio relativamente reciente en la historia del arte occidental. Ésta se nutre de la apropiación selectiva de elementos de los medios artesanales y académicos (dibujo, grabado, pintura, escultura), así como del teatro, el ritual religioso, la cultura popular, el diseño de interiores y el consumerismo. Pero los medios académicos también toman prestado de ésta, y por eso a veces es difícil establecer una frontera clara entre la instalación y la escultura contemporánea. No toda agrupación o construcción es una instalación. Mucho de lo que llamamos instalación es

al domina la expresión cultural mundial.

Apunte #3 - Como buen espejo crítico, la instalación refleja al mundo contemporáneo a tal punto que a veces parece no haber frontera entre la obra de arte y los detalles urbanos que la rodean, dando lugar a toda una serie de prejuicios contra ésta. El desarrollo más reciente e interesante del medio instalativo es la sustitución de su base duchampiana (el objeto fabricado, encontrado o reciclado), por una base fotográfica. Esto responde al hecho de que la dinámica básica de nues-

En mi primera instalación de base fotográfica, "El Sueño de Guliver", escenificada parcialmente en el Centro de Fotografía de Peri, Finlandia, en 1999, comencé a estudiar el cuerpo juvenil a partir de mis memorias como colegial, con énfasis en la construcción de la masculinidad. En la instalación "Hagiografía", escenificada parcialmente en el Museo Rufino Tamayo, México, a principios de 2000, exploré el cuerpo religioso. Me interesaba establecer visualmente lo que experimenta un cuerpo obsesionado por la mística, luego que entra en un espacio institucional, reglamen-

Apunte #6 - A principios de 2000 visité el espacio Ex-Teresa en Ciudad México y concluí que sería ideal para la presentación del proyecto. Mi idea sería proyectar los videos sobre el altar mayor de la iglesia. Como Ex-Teresa es un espacio relativamente monocromático, la austeridad de los videos encaja perfectamente con el contexto arquitectónico. De igual forma, las dos monjas que aparecen en los videos se conectan tanto con la historia del espacio como antiguo convento de monjas de clausura, como con los rituales de su iglesia. El video incluye un ritual sobre una mesa.



escultura, buena o mala, en su práctica/presentación más contemporánea.

Apunte #2 - Dentro del globalismo artístico actual, la instalación limita la hegemonía del modernismo norteamericano y su mercado internacional, introduciendo elementos no occidentales que retan su formalismo y estética, así como su mercadeo. Por esto, la instalación es la hijastra del mundo galerístico y ferial pero, como Cenicienta, es la única que a veces salva a la familia traviesa del arte visual contemporáneo, en su práctica más efímera, de ser continuamente dominada por lo comercial en una era donde el capitalismo glob-

tra identidad como consumidores es la de observar una imagen (en televisión, revista, catálogo o el Internet), y responder buscando un objeto. La imagen nos lleva al objeto y nos lo explica, para así poderlo consumir. En estos momentos, las instalaciones más interesantes son las que reflejan esta relación imagen-objeto.

Apunte #4 - Me interesa investigar la historia del cuerpo humano. De la misma forma que existe una historia enciclopédica de la pintura occidental, o de la arquitectura, hay una historia menos conocida del cuerpo, muy ligada a su contexto social en cada momento histórico

tado.

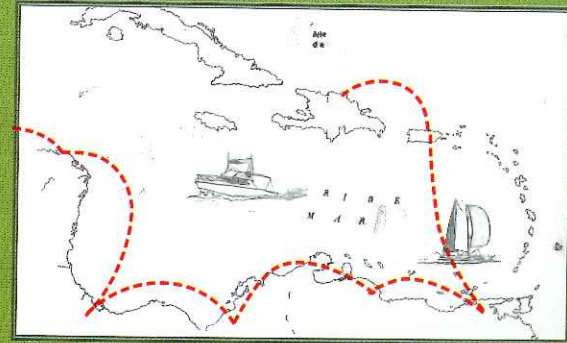
Apunte #5 - Los procesos creativos de un artista no se dan en cronologías lineales. Los primeros productos de la serie "Hagiografía" fueron dos cortometrajes en blanco y negro, de mucha textura visual, que nunca se han mostrado al público, y que filmé en 1995 con una antigua cámara de cine alemana. Las dos piezas, traducidas a video y tituladas "La Novicia" y "La Monja", forman un díptico y deben mostrarse paralelamente/simultáneamente a gran formato sobre una pared blanca y cruda.

Apunte #6 - En cuanto a la relación imagen-objeto, mi plan consiste en situar los elementos materiales /escultóricos que utilicé en los videos en el espacio frente a su proyección, estableciendo una especie de arqueología de la pieza, o humilde residuo *performativo*, a la vez que sugieren un segundo y nuevo altar (controversial) para la iglesia. Finalmente, la proyección mostraría dos seres titánicos, sugiriendo la noción apabullante de lo divino. El resto de los detalles de piso y pared se decidirían allí, durante la ejecución de la instalación, como parte del proceso creativo que orgánicamente genera todo lugar de exposición.

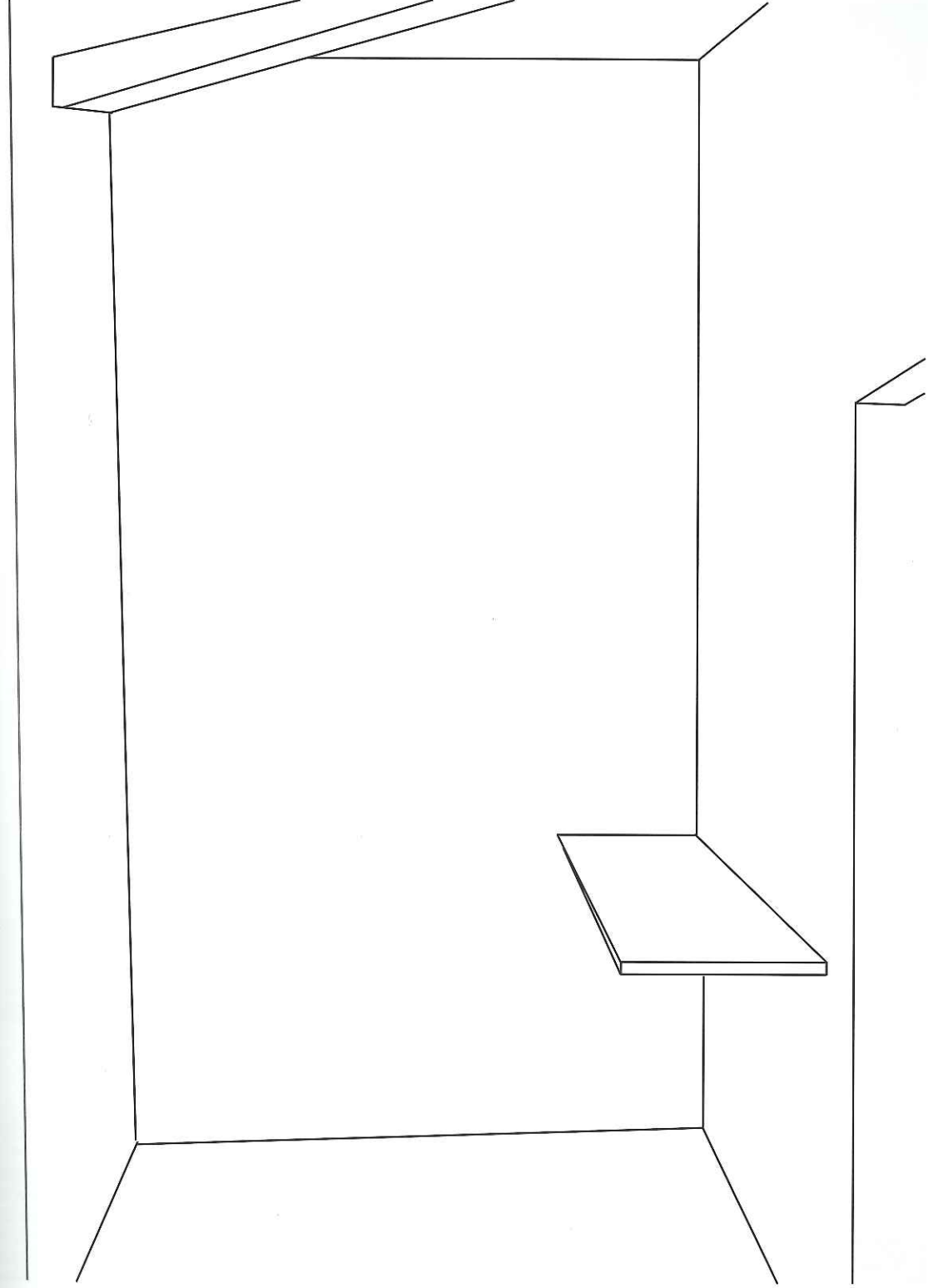
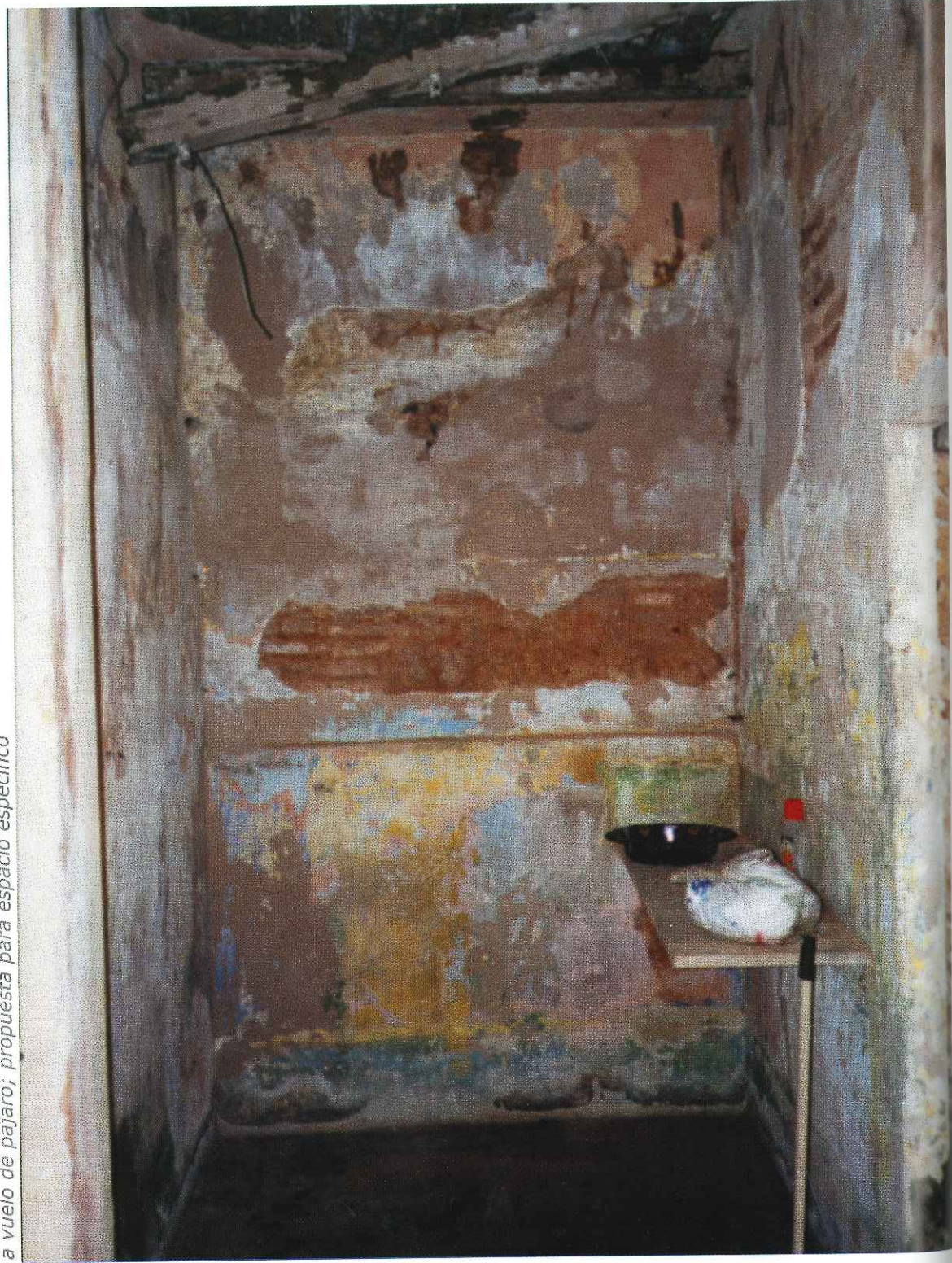
aaron salabarrías valle
una imagen, un concepto



apropiación ilegal

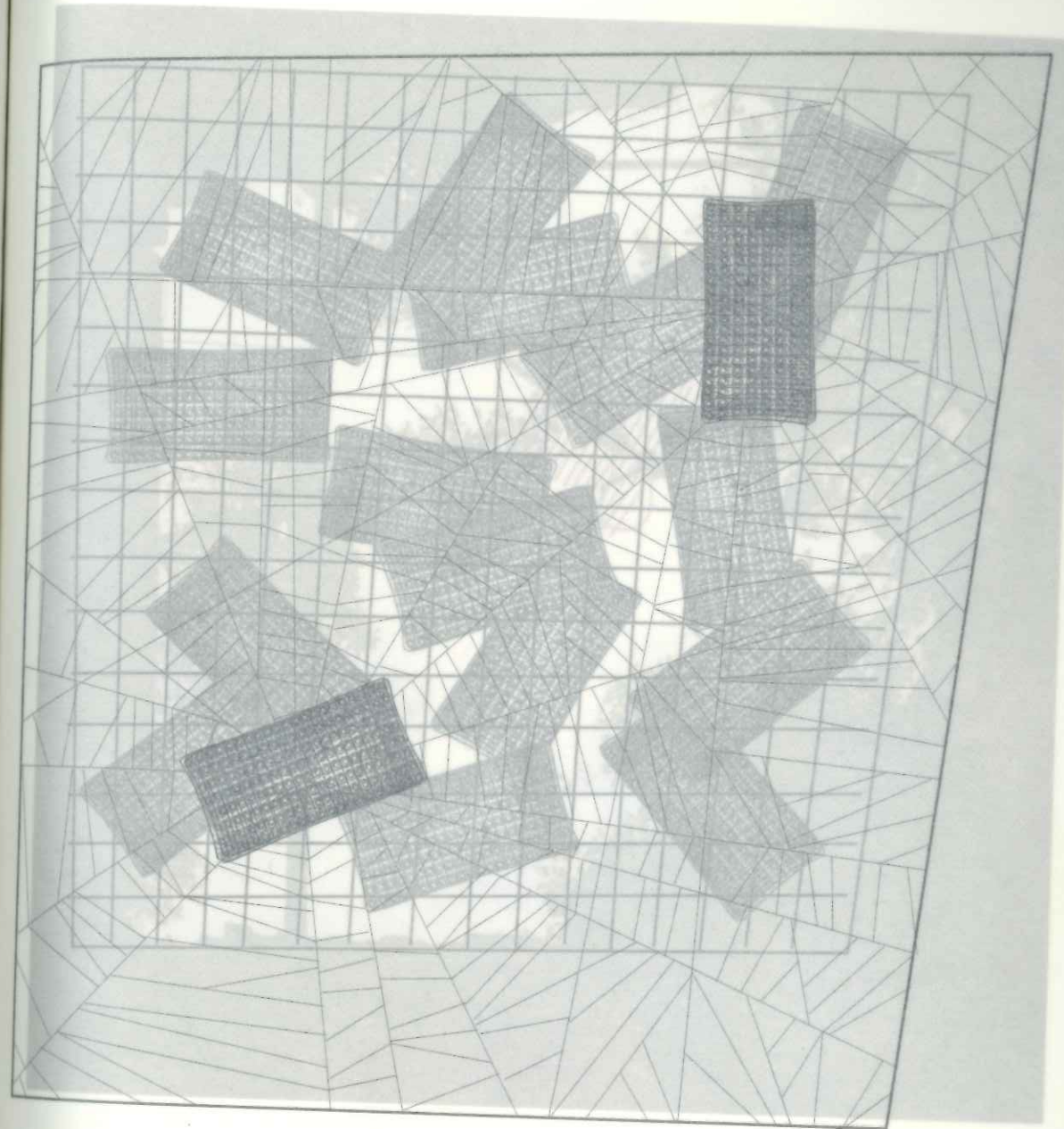


dhara rivera
a vuelo de pajar; propuesta para espacio específico

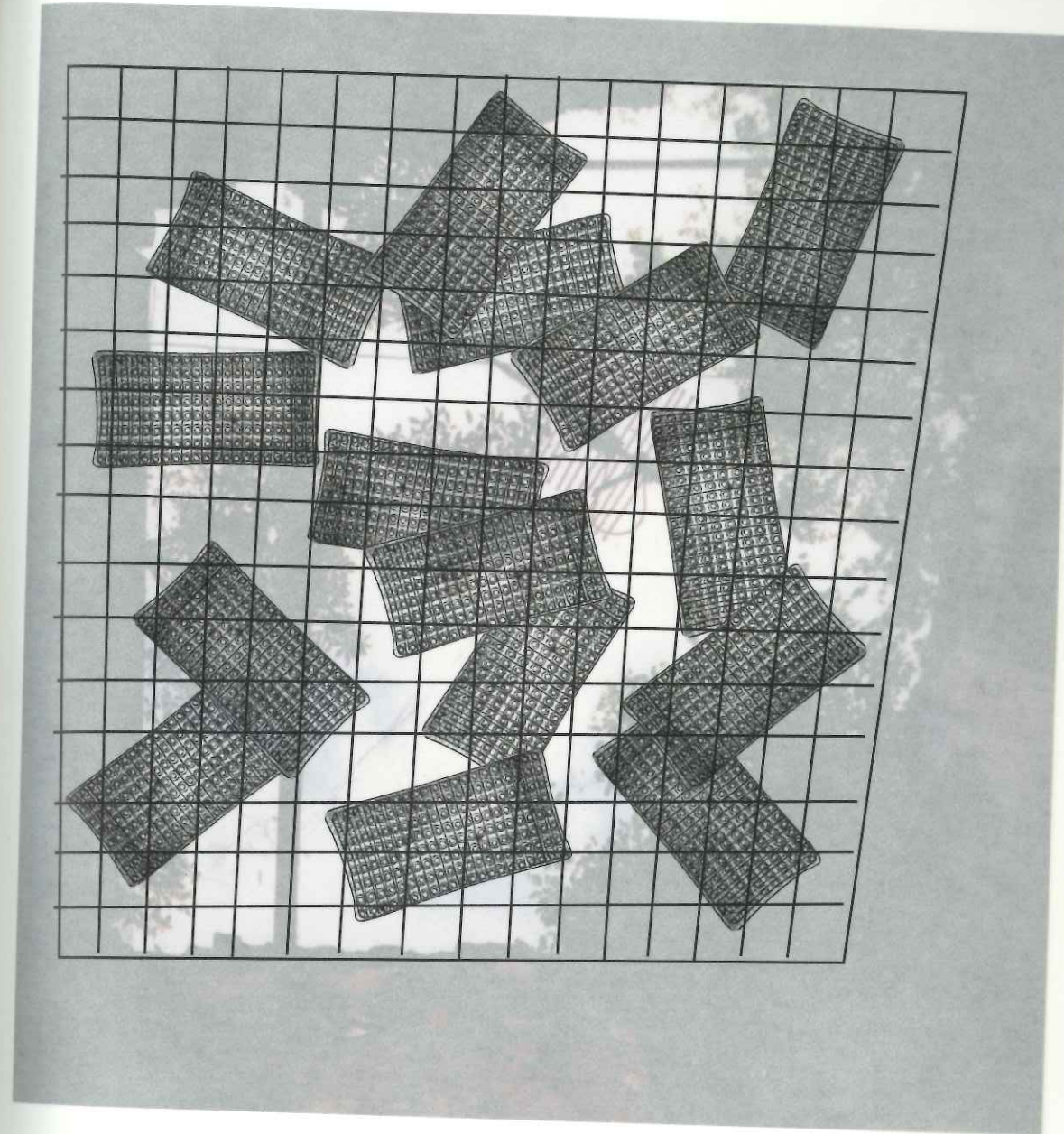
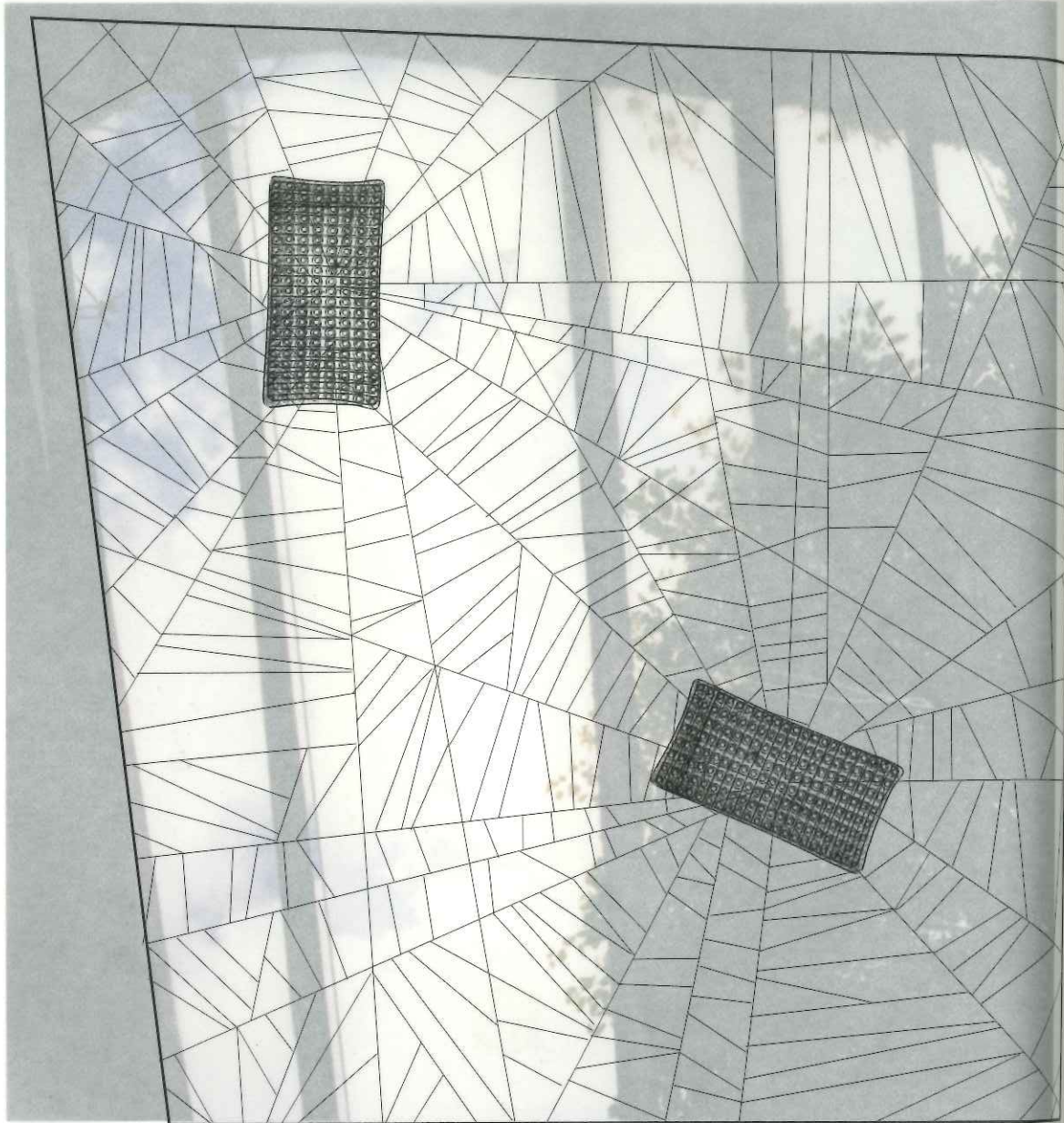




A VUELO DE PAJARO es una invitación por partida doble. En primera instancia es una convocatoria del Proyecto Utopistas para crear ó proponer una situación ó proyecto realizable ó imposible. En segunda instancia es una invitación de mi parte a otros artistas preferiblemente del performance, a elaborar sobre lo propuesto por mí. Cabría también la posibilidad de que este palimpsesto continuara enriqueciéndose si a su vez el "performer" ó los "performers" extendieran la invitación a un músico, un percusionista, un artista de circo y así sucesivamente. Esbozo unas situaciones abiertas a interpretación a través de la dinámica de dos espacios contrastantes en su naturaleza cuyo punto de tangencia es el elemento aire. Unas redes, ó tejidos en cables de acero, estarían suspendidas de



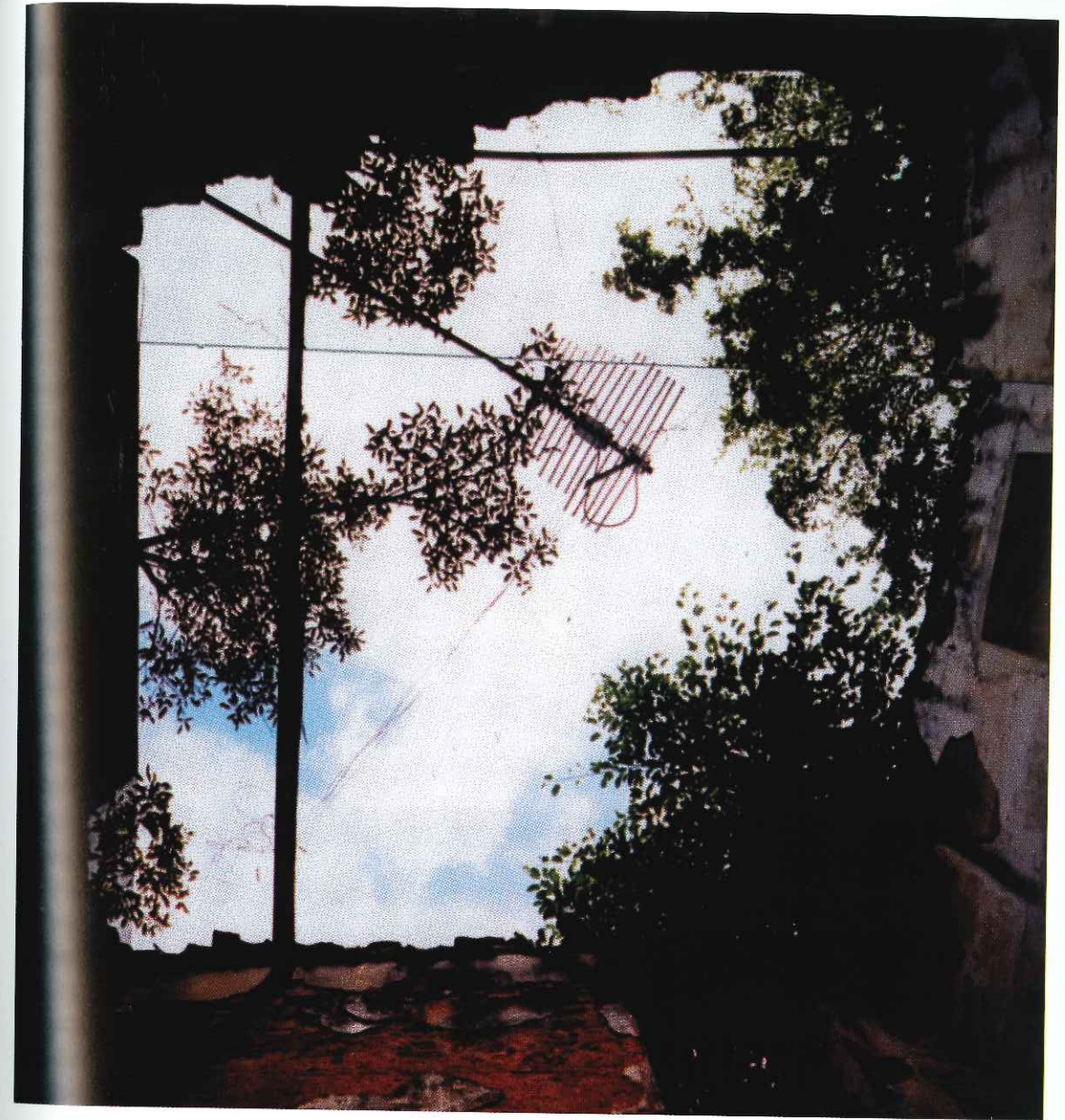
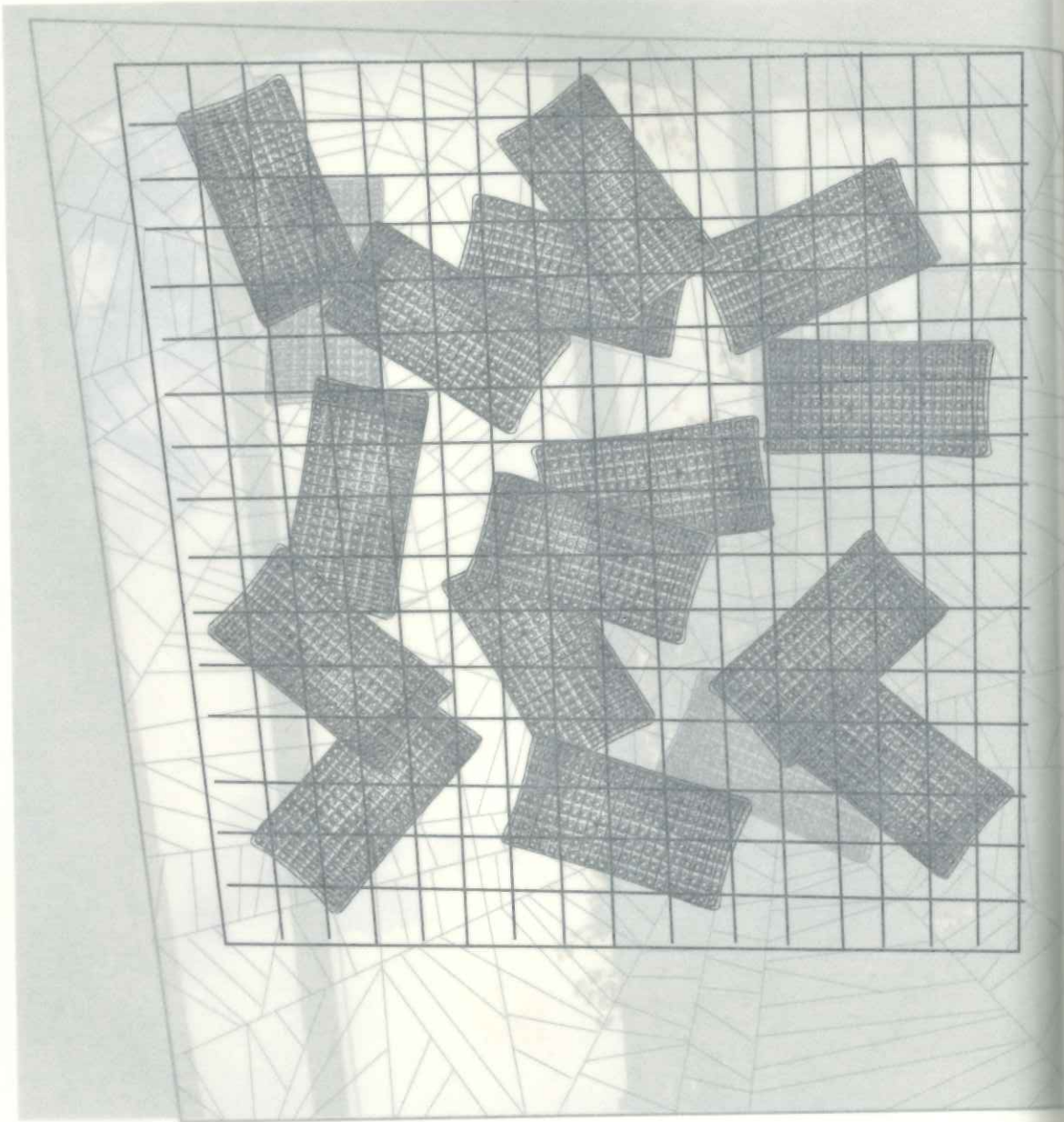
los techos y sostendrían diversos objetos tales como acumulaciones de esqueletos de camas (de esos que son todo resortes) y restos de muebles ó de automóviles. Estos últimos formarían parte de la red como animalitos atrapados en una gran tela de araña. Como contrapunto, uno de los espacios de abajo sería cerrado con cristales, perfectamente sellado, pulido y pintado. Esta cámara estaría alimentada por tanques de oxígeno. El piso del mismo estaría completamente cubierto de algún material mullido. En una esquina habría un pequeño monitor en una tablilla donde se estaría registrando la acción de los "performers" que escojan explorar las redes.



A VUELO DE PAJARO es una invitación por partida doble. En primera instancia es una convocatoria del Proyecto Utopistas para crear ó proponer una situación ó proyecto realizable ó imposible. En segunda instancia es una invitación de mi parte a otros artistas preferiblemente del performance, a elaborar sobre lo propuesto por mí. Cabría también la posibilidad de que este palimpsesto continuara enriqueciéndose si a su vez el "performer" ó los "performers" extendieran la invitación a un músico, un percusionista, un artista de circo y así sucesivamente.

Esbozo unas situaciones abiertas a interpretación a través de la dinámica de dos espacios contrastantes en su naturaleza cuyo punto de tangencia es el elemento aire. Unas redes, ó tejidos en cables de acero, estarían suspendidas de

los techos y sostendrían diversos objetos tales como acumulaciones de esqueletos de camas (de esos que son todo resortes) y restos de muebles ó de automóviles. Estos últimos formarían parte de la red como animalitos atrapados en una gran tela de araña. Como contrapunto, uno de los espacios de abajo sería cerrado con cristales, perfectamente sellado, pulido y pintado. Esta cámara estaría alimentada por tanques de oxígeno. El piso del mismo estaría completamente cubierto de algún material mullido. En una esquina habría un pequeño monitor en una tablilla donde se estaría registrando la acción de los "performers" que escojan explorar las redes.

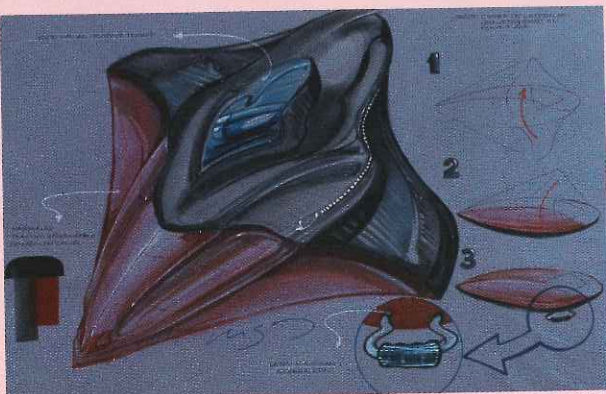


A VUELO DE PALANO es una invitación por partida doble. En primera instancia es una convocatoria del Proyecto Utopista para crear y proponer una situación o proyecto realizable o imposible. En segunda instancia es una invitación de mi parte a otros artistas preferiblemente del performance, a elaborar sobre lo propuesto por mí. Cabría también la posibilidad de que este patrimonio continuara enriqueciéndose si a su vez el "performer" o los "performers" extendieran la invitación a un músico, un percusionista, un artista de circo y así sucesivamente.

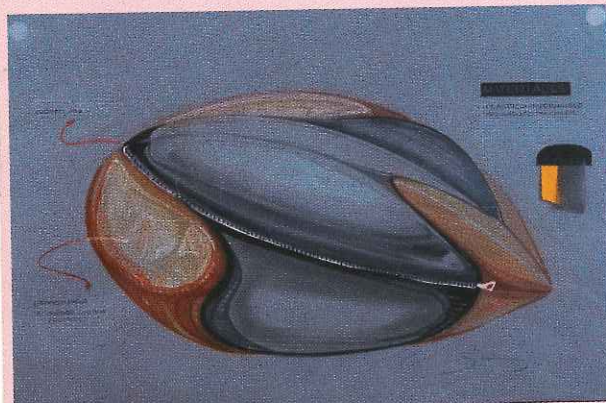
Esbozo unas situaciones abiertas a interpretación a través de la dinámica de dos espacios contrastantes en su naturaleza cuyo punto de tangencia es el elemento aire. Unas redes, o tejidos, en cables de acero, estarían suspendidas de

los techos y sostendrían diversos objetos tales como acumulaciones de esqueletos de camas (de esos que son todo resortes) y restos de muebles ó de automóviles. Estos últimos formarían parte de la red como animalitos atrapados en una gran tela de araña.

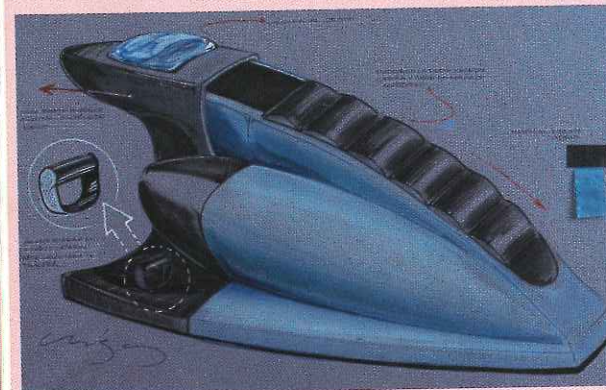
Como contrapunto, uno de los espacios de abajo sería cerrado con cristales, perfectamente sellado, pulido y pintado. Esta cámara estaría alimentada por tanques de oxígeno. El piso del mismo estaría completamente cubierto de algún material mullido. En una esquina habría un pequeño monitor en una tablilla donde se estaría registrando la acción de los "performers" que escojan explorar las redes.



k.no.a celeste.



x.t.gio.



k.ronte.

El cuerpo es nuestro recinto primario. En él se reúnen nervios, vísceras, huesos, músculos y sangre para mantener viva la máquina que transporta el cerebro, como una especie de computadora donde se procesan estímulos, información y emociones, enviando señales que accionan al cuerpo a hacer o dejar de hacer.

El cuerpo es el lugar donde convergen todas esas instancias en un complejo aparato para conjugar la vida y la proyección de ella.

Concibiendo el objeto del féretro como medio de transporte y, de igual modo, como espacio contenedor que guarda los restos del cuerpo humano luego de la muerte, propongo la confección de los diseños de la K.no.a celeste.

Compacta y liviana, la K.no.a celeste simplifica el manejo del occiso gracias a su construcción y materiales. Diseño para transportar, exponer y proteger los restos corporales, este atractivo y conveniente contenedor propone una alternativa al féretro convencional. Este producto pretende afectar el mercado fúnebre proveyendo una opción más a tono con la estética contemporánea.

Investigación:

Un estudio realizado a través de visitas a funerarias, entrevistas a individuos, e Internet revela la limitada variedad de productos fúnebres actualmente disponibles en el mercado.

Para guardar el cuerpo sin vida sólo existen las opciones más convencionales. Bolsas o cajas, se diferencian sólo en precio y material, además carecen de variación en su diseño en cuanto a forma y estética. Se identifica la necesidad de un producto que presente una alternativa, tanto estética como funcional, más de acuerdo con las preocupaciones contemporáneas.

Ventajas y beneficios:

Este innovador producto está diseñado para proteger, transportar y exponer el cuerpo de forma individual. Materiales de alta calidad, ensamblados y sellados con calor evitan la salida de flujos corporales y proveen seguridad tanto al occiso como a los que están a su alrededor. Liviana, compacta y económica, con fuertes y flexibles agarraderas que proveen un fácil manejo, la K.no.a celeste puede ser construida a la talla del cuerpo en diversos colores y diseños.

Este producto puede ser utilizado por casas funerarias, agencias e instituciones (ciencias forenses, departamento de policía, etc.). En este, la propuesta así como la producción de estas obras, puede ser concebidas como obra plástica puesto que el concepto de la muerte con relación al cuerpo humano y los objetos que guardan sus restos son sacados de su contexto.

schroedervivas

02. junio. 2000

Proyecto: La Mystic Deluxe Apartments

Este proyecto se infiltra entremedio de una situación verídica. Un culto derivado de la Iglesia Católica, el culto a la Virgen del Pozo de Sabana Grande, comienza construcción de toda una ciudad: La Ciudad Mística.

Este proyecto se publicó en medios de comunicación simultáneamente con la condena de parte de la iglesia católica por el fanatismo y la falta de pruebas que dieron credibilidad a un hecho que es la causa de la devoción en sí: del culto en sí: la aparición de la Virgen del Pozo en figura y forma en el área de Sábana Grande.

Con fondos económicos de los seguidores, los miembros del culto tomaron la iniciativa de crear este proyecto urbano a pesar de la negativa de la Iglesia, y aquí, entre esta gestación, entramos nosotros en un proyecto hipotético creando una alternativa lo que podría ser la Ciudad Mística de la Virgen del Pozo. Los fondos de los seguidores provienen en forma de bloques de concreto donde en los que se imprime su nombre al comprador - donante. Estos bloques serían colocados en un paseo peatonal que culminaría en una inmensa estatua de la Virgen reproducida fiel a su iconografía, tipo estatua de la libertad. El precio de cada bloque depende de la proximidad a la Virgen en el paseo, de cien a mil dólares cada uno. Este trabajo estudia la posibilidad de crear un paisaje visual de una narrativa: ésta dada en los signos creados entre la forma arquitectónica, y su significado en el "lector".

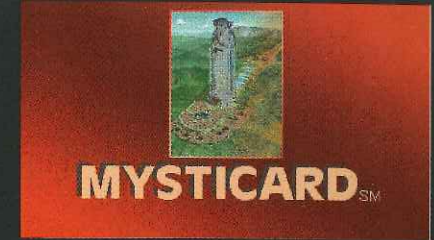
Los componentes de intervención serán tanto arquitectónicos como urbanos, basado en una narrativa descrita en el comienzo. Con la idea de hacer unas unidades de vivienda dentro de la estructura, se tomará en consideración al cliente y se creará un **highrise** [condominio] cuyos usuarios [de clase media a alta] paguen un pronto, hipoteca y seguro de propiedad, todo para estar más cerca a la Virgen del Pozo, y a la salvación eterna.

El medio de representación serán los planos de construcción del **highrise** de condominios, y sus respectivas especificaciones de los materiales que se piensan usar, notas de construcción, etc...

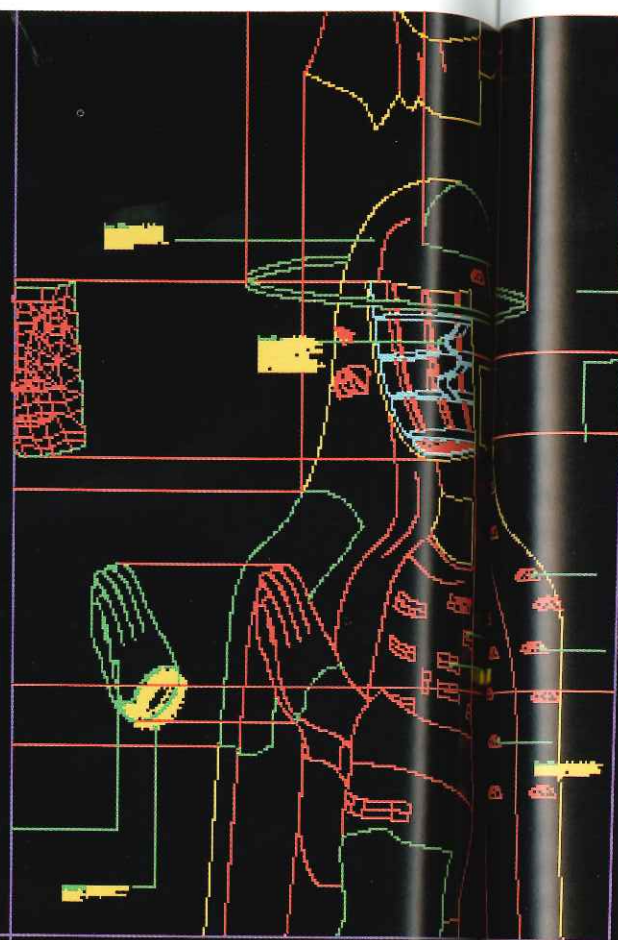
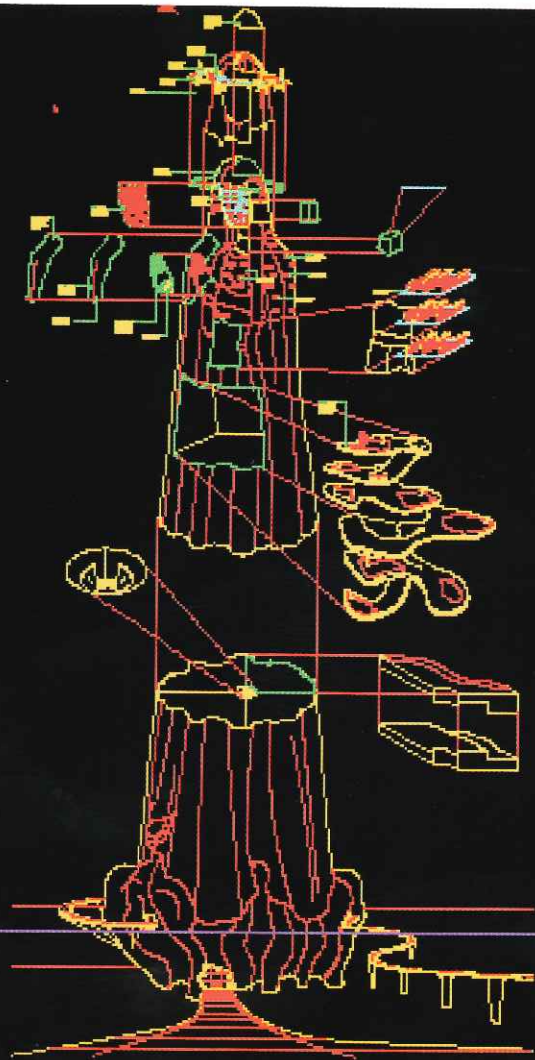
Tomando como precedente ideas desarrolladas por *Etienne- Louis Boullée* y *Claude Nicolas Ledoux*: el utilizar la arquitectura y colocarla predominantemente en el espacio de las ideas conceptuales antes que en su lado concreto, y usando la narrativa de la Ciudad Mística, presento aquí una ficción, basada en hechos verídicos, y transcrita entre arquitectura y diseño.

Que disfruten,

Eric Schroeder Vivas



impresiones del internet: ciudad mística.com



Memoria 001 :
 bomba / Escobedo
 funciones reara
 Itaquearea de
 de roya ultra
 lambrado de 1
 andomijo de 1
 galvanizado en
 platinio. [ver p

EL PROYECTO

NOMBRE

«DISEÑO» «LÁMINA» «MÓDULO» «CÓDIGO»

ARQUITECTURA

ESTRADA FECHA DIBUJADO POR

00/00/00 XXX

NUMERO DEL PROYECTO

000

NUMERO DE PAGINA

A-000

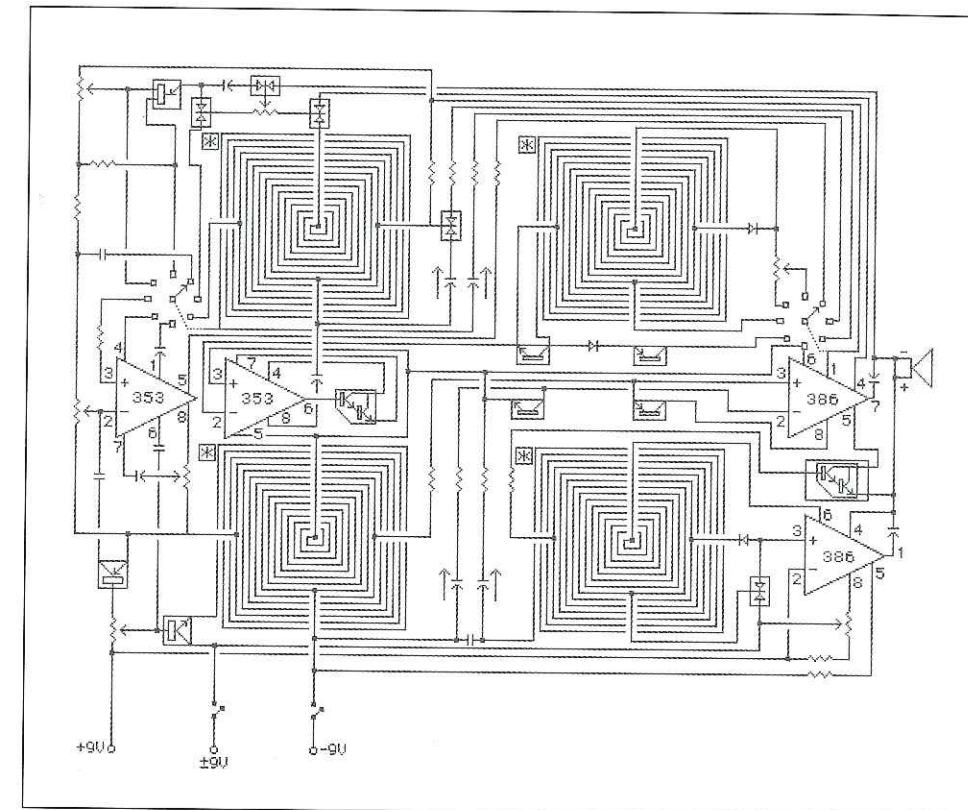
TEORIA GENERAL DE SISTEMAS ISOMORFICOS

Abstracto:

- a) Todas las formas y eventos establecen correspondencia a través de códigos empáticos que permiten la comunicación efectiva entre las partes para propósitos de realizar acciones de transformación mutua en una interacción regulada por leyes físicas y lógicas.
- b) La transformación física de las cosas opera dentro de una situación constante de carácter holográfico. Cada forma y evento posee la característica de archivo informático nominal absoluto: permitiendo una transmisión de datos constante regulados por mecanismos selectivos que operan en base a criterios prioritarios y de eficiencia.
- c) La condición isomorfica es una donde las formas contienen caracteres sinónimos al tiempo que distinguen estados definitorios identificables. El espectro o banda de tiempo que posiciona un estado o forma es a su vez su dirección de coordenadas que deciden su identidad.
- d) Un asunto isomorfico responde a un nuevo sistema de ocurrencias basado en que la determinante de toda ocurrencia es la condición espacio-tiempo de cada objeto sumado a su capacidad potencial para alterar su estructura atómica para transformarse virtual y físicamente en cualquier otro objeto o evento dadas unas premisas de códigos específicos.
- e) La posibilidad de que un estado u objeto posean cualidad transmutable sugiere la idea de que el ente humano pueda racionalizar el conjunto de reglas y operaciones que harían que el asunto se pueda convertir en uno consciente e intencional dirigible por la mente.
- f) El escenario de la Física podría lograr una expansión extraordinaria en base a una nueva proyección de los postulados que definen las fronteras entre lo físico y lo energético.
- g) La perspectiva de sistemas transmutables y traducibles se amplían cuando la propuesta es una basada en que lo que da realidad de existencia a un objeto o evento está determinado por parámetros tridimensionales y cuantitativos, diferenciado de parámetros cualitativos y lineales.
- h) El evento isomorfico es una síntesis de piezas de información que establecen correspondencia por medio de códigos armónicos que constituyen canales para extracción de información ilimitada que se especifica a base de sintonización de frecuencias que son en sí mismas la descripción de las formas o situaciones aludidas y las claves de la programación que posibilita la creación de las mismas.
- i) Entre la infinita cantidad de aplicaciones de los conceptos isomorficos está la traducción de redes neuronales a terminología electrónica. Los circuitos electrónicos producidos a este fin representan las zonas y funciones encefálicas al tiempo que son representaciones de la categoría de arquitectura cerebral de quien traduce y diseña.
- j) Plantease una forma alterna de allegar información y aplicar esta con propósitos específicos utilizando un medio revolucionario que intenta disolver las paredes que separan lo multidisciplinario para lograr estructurar un nuevo modelo de herramienta unitario de múltiple aplicación que pueda resolver en beneficio de lo rápido, lo eficiente y lo inteligente.

TEORIA GENERAL DE SISTEMAS ISOMORFICOS

INTRODUCCION



Antonio Navia
Ciudad Universitaria
BB-10, Calle 31
Trujillo Alto, Puerto Rico
00976-2102

(787) 283-3329
(787) 504-82328

ISOMORFISMOS - CONCEPTOS

1. ASUNTO LINGUISTICO
2. ASUNTO LOGICA
3. ARQUITECTURA NEURONAL
4. PERCEPCION Y MECANISMOS SENSORIALES (SENTIDOS)
5. CREATIVIDAD E INTELIGENCIA
6. LENGUAJES CODIFICADOS Y ULTRARAPIDOS
7. SINTESIS Y ANALISIS
8. SISTEMAS Y TECNICAS DE TRADUCCION ISOMORFICOS
9. CIENCIA Y CULTURA POPULAR
10. PROGRAMAS Y METAPROGRAMAS
11. GENETICA Y REPROGRAMACION CEREBRAL
12. TRANSFORMACION E INTERCAMBIO ENERGIA-MATERIA
13. DIMENSIONES Y ESPACIO-TIEMPO COMO VIAS DE TELETRANSPORTACION
14. EL YO INTERNO Y LOS NIVELES DE LA CONCIENCIA
15. LA INTEGRACION DE LA MENTE VS. LA COMPARTAMENTALIZACION DE LA SIQUIS

ISOMORFISMOS - PROYECCIONES

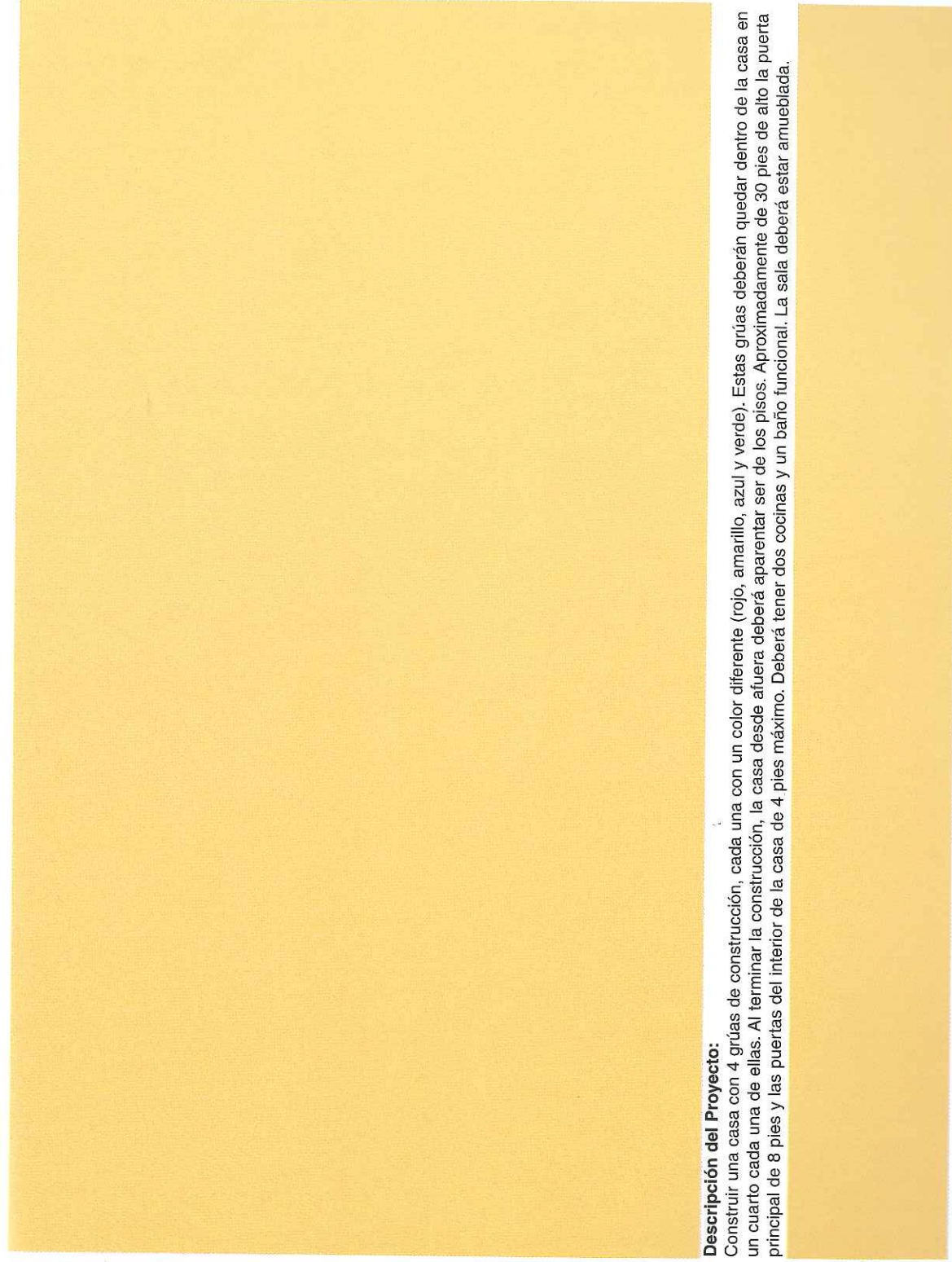
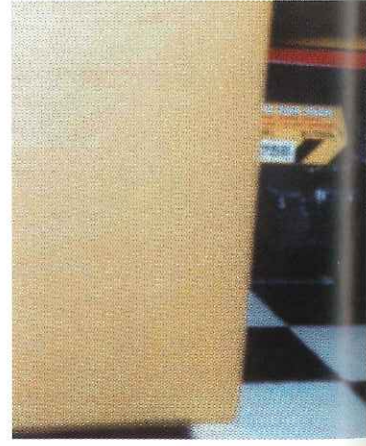
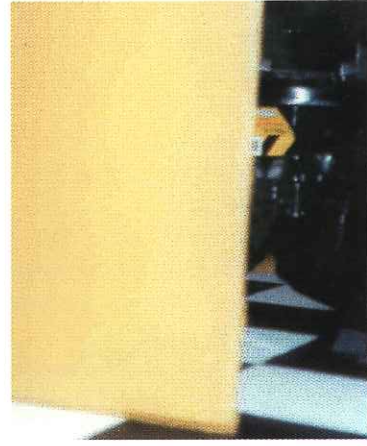
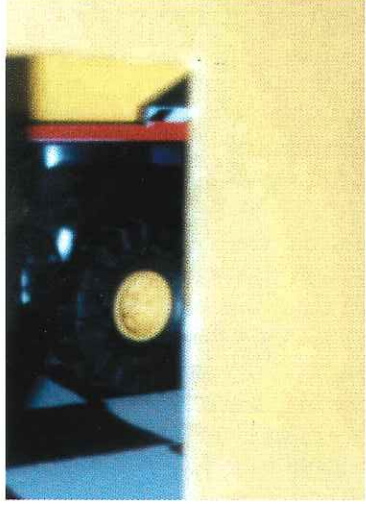
Un discurso introductorio al tema de los isomorfismos seria, dada la naturaleza del asunto, sumamente general, pues su esencia tematica es altamente abarcadora. Podemos resolver lo que podria covertirse en un impasse linguistico en un intento explicativo, estableciendo las coordenadas basicas de lo que podria llamarse El Sistema General de Teorias Isomorficas, que seria una especie de antitesis de lo que originalmente fue identificado como La Teoria General de Sistemas Isomorficos. El balance de las conclusiones surgidas de esos intentos explicativos habra de ser inevitablemente armonico por la logica misma contenida en los sistemas. Lo cierto es que lo isomorfico supone un estado real donde las formas son iguales, pero podemos entender sin mucho esfuerzo que el asunto de identidad no es mas que uno que se plantea en unos terminos donde se establecen caracteristicas de identidad aun cuando en absolutos de una manera virtual. Asi ha de ser para que pueda sostenerse la premisa de igualdades, pues en cuanto se trata al aspecto de lo cuantitativo, las definiciones se postulan exclusivamente desde el ambito de lo conceptual porque es literalmente imposible establecer y demostrar la existencia de entidades, formas o situaciones que sean absolutamente identicas. Ello es causado por la condicion de que una forma especifica solo tiene una condicion dimensional absoluta, y no mas de una. Esto es, el espacio-tiempo que ocupa un objeto es lo que da razon de ser al objeto mismo. Dicho de otra manera, el objeto es su condicion de espacio-tiempo, porque su especifica y determinada condicion de espacio-tiempo es lo que da existencia al objeto. Y es desde la mente humana, el motor de todas las percepciones y concepciones, donde se disparan la logica y la linguistica con las que se crea y recrean constantemente los infinitos estados cognoscitivos.

ISOMORFISMOS - CODIGOS

El lenguaje ultrarapido es territorio del asunto isomorfico. La correspondencia entre las distintas partes del cerebro requieren de transferencia rapida de datos para lograr comunicacion que resulte en acciones eficientemente veloces. El cerebro ha creado todo un sistema de logica matematica para desarrollar una actividad mental practica e inteligente. La dinamica de transmision de datos a alta velocidad depende de una sofisticada red de conecciones neuronales y procesadores biologicos con capacidad virtualmente infinita tanto para manejar diversidad asi como cantidad, añadido a esto una capacidad analoga para almacenar datos en multiples niveles de prioridad. En el escenario amplio se suman las operaciones mentales paralelas y complementarias cuando la mente-cerebro se conecta a otras mentes para ampliar mas aun y multiplicar su radio operacional cuantitativamente. Todo ello hecho por medio de los llamados mecanismos subconscientes, para no distraer las operaciones de la actividad consciente. Si fuiesemos a dibujar un mapa de la actividad mental en un instante dado tendríamos que utilizar un pliego de papel que posiblemente tendria un area de varias millas cuadradas. Aun asi, estaríamos ilustrando apenas una parte minima de ese instante. De ahí que, lograr un concepto total de lo que acontece dentro de ese organo biologico es mas bien quimerico, porque aun cuando fuese posible imaginariamente, por el simple hecho de que el cerebro esta contantemente evolucionando, ello impide que podamos fijar un instante para poderlo ilustrar como asunto definitivo.

ISOMORFISMOS - TEORIA GENERAL

Si partiesemos de la hipotesis que "todas las cosas viven lo mismo en un mismo momento", se estaria sugiriendo 1. que todas las cosas que existen estan ubicadas en una comun dimension amplia: eso que llamamos Universo, 2. que todas las cosas estan compuestas o constituidas por energia, que la energia misma que irradian o proyectan los objetos son extension de esa misma energia de que estan compuestas, 3. que la frontera energetica de un cuerpo esta delimitada por la percepcion que tenemos de aquel segmento del espectro de radiacion electromagnetica que somos capaces de identificar con los sentidos; que ello no es la real-fisica total del estado existencial de un objeto dado, 4. que dada la realidad fisica de que todos los objetos estan en contacto por causa de sus proyecciones o radiaciones energeticas, estos estan constantemente en un intercambio fisico-atómico de comunicacion por medio de sus particulas subatomicas y campos gravitacionales, 5. que esta condicion es la semilla del estado potencial isomorfico, y que dicho estado es en si la constante subyacente en todo evento de interaccion energetica o intercambio de informacion, 6. que nuestros mecanismos de percepcion seleccionan de una amplia gama de posibilidades aquel instante informatico de la frecuencia especifica de lo que deseamos saber con respecto a una condicion determinada, o asunto de lo cognoscitivo, 7. que esa eleccion cuando es arbitraria queda a expensas de los criterios subjetivos mas ordinarios que pudiesen prevalecer en un instante, o que estarian decididos por criterios alternos precondicionados y predeterminados por el yo consciente en base a un plan intencional pertinente a evolucion progresiva, 8. que el instante de registro isomorfico es uno en el cual se designan parametros de busqueda de informacion en acuerdo a un plan establecido para un proposito logico relativo a asuntos de aumentar y aplicar inteligencia, dicho esto en un sentido muy amplio.



Descripción del Proyecto:

Construir una casa con 4 grúas de construcción, cada una con un color diferente (rojo, amarillo, azul y verde). Estas grúas deberán quedar dentro de la casa en un cuarto cada una de ellas. Al terminar la construcción, la casa desde afuera deberá aparentar ser de los pisos. Aproximadamente de 30 pies de alto la puerta principal de 8 pies y las puertas del interior de la casa de 4 pies máximo. Deberá tener dos cocinas y un baño funcional. La sala deberá estar amueblada.

Kit para desaparecer fronteras:

un auténtico proyecto de arte contemporáneo para las masas



Cuando Michelle Marxuach me invita a participar en un proyecto "utópico" asaltaron mi mente sinónimos como quimérico, ilusorio, ficticio, ideal, irreal, aparente, fantástico, maravilloso, inventado, absurdo, caprichoso, soñado, imaginado, mítico, figurado, teórico, ingenuo, imposible e irrealizable. Enseguida pensé en la instalación de Ilya Kabakov, "El palacio de los proyectos", que visité el año pasado en el Palacio de Cristal en Madrid.¹ También revisé mi archivo mental de la historia de arte que lanzó puentes a diferentes partes del mundo donde se desarrollan movimientos de vanguardia. Pensé por supuesto en Duchamp, pero pasando más allá de este obstáculo esencializador por lo manoseado, recordé al Dada, al Fluxus, el Arte Conceptual, los Situacionistas y los Feministas y Postfeministas. Me detuve en el ideario de los artistas "conceptuales" por reconocer en estos una afinidad con mi proceso artístico.²

Principalmente me interesa, como a ellos, determinar lo que es arte, evaluar dónde ocurre el arte. ¿Ocurre en el objeto y/o la idea? ¿Ocurre en cualquier lugar y/o en los recintos más tradicionales donde el arte se muestra y mercadea? Me interesa examinar qué es lo que el arte comunica, a quién comunica, para qué comunica. No importa establecer contestaciones categóricas en el proceso interminable de definir lo que es arte. Pero me

inclino a pensar que el arte es algo utópico porque es "irrealizable." El arte en sí no ocurre en el objeto sino a pesar de él. No es una técnica o fórmula, materia, soporte o espacio. El arte no "funciona", no es funcional. Es caprichoso, absurdo, soñado e imposible.

Porque vivo provocada por el acondicionamiento social, político, económico, geográfico, sexual, histórico y teórico que me ha tocado, vivo dentro y fuera de estas fronteras que como las guerras, nunca acaban. Esta invitación de Michelle Marxuach es una excusa para continuar mis estudios de arte. Es una excusa para presentar mi KIT PARA DESAPARECER FRONTERAS: UN AUTÉNTICO PROYECTO DE ARTE CONTEMPORÁNEO PARA LAS MASAS.

ROSA IRIGOYEN • mayo 2000

¹ Como bien dice Ilya las utopías y proyectos de artistas comprenden un mar infinito de intenciones que él califica de diferentes maneras. Él prefiere los proyectos que pretenden transformar y mejorar el mundo. Los divide en tres categorías: proyectos para mejorar la vida de otras personas, que estimulen la creatividad y los que nos encaminan a perfeccionarnos como individuos. Como sus proyectos utópicos son parte de su proceso artístico, no es de extrañarse que la falta de funcionalidad permee las propuestas. Ellas son quiméricas, ilusorias, ficticias, ideales, etc.

² Mi preferencia por esta concepción de las posibilidades del arte no es excluyente. No niego la interacción entre todos estos grupos que menciona y muchos más que no menciona. Tampoco limita el gozo que me produce cualquier manifestación artística.



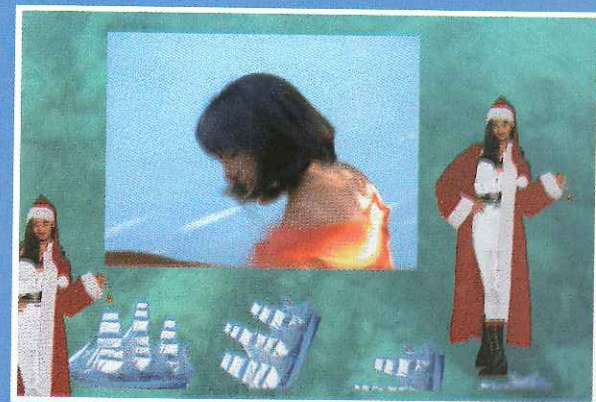
Como isleños que somos, el mar es nuestra innegable frontera geográfica. Para los no isleños, el mar también se refiere a algo que separa Tierra Firme del resto del mundo. El mar sirve, por ser tan conocido, como metáfora de todas las otras fronteras que se presentan como obstáculos u oportunidades.

No sé porque debemos o queremos desaparecer las fronteras. Imagínate a Puerto Rico o el Caribe como continente. ¿Qué sería de nuestra identidad como hijos del mar? ¿Dónde quedaría Benítez Rojo y su descripción de los Caribeños como los que caminamos aletargadamente, cadenciosamente, al ritmo de las caderas de una mujer negra que se aleja por la calle como si no tuviera preocupación alguna?

Este KIT PARA DESAPARECER FRONTERAS: UN AUTÉNTICO PROYECTO DE ARTE CONTEMPORÁNEO PARA LAS MASAS te lo puedes llevar a donde quieras. Puedes practicar la desaparición o simplemente contemplar la posibilidad. Puedes atesorarlo como una frontera conocida más o desaparecerlo de tu memoria. Puedes verlo como proyecto funcional o como arte.

El KIT PARA DESAPARECER FRONTERAS: UN AUTÉNTICO PROYECTO DE ARTE CONTEMPORÁNEO PARA LAS MASAS consiste de dos facetas.

1. Un estuche con todo lo necesario para desarrollar un proyecto utópico de desaparición de fronteras. A través del ejemplo de mi propio proyecto, adquirirás las destrezas para realizar tu propio acto de desaparición.
2. Una campaña publicitaria masiva para promover primero un sentido agudo de estar en la frontera pero no poseería para después realizar las propiedades del Kit como método instantáneo de resolver el desasosiego producto de no tener la frontera a mano para poderla desaparecer. Esto último se consigue con la realización de eventos multitudinarios próximos o al mismo tiempo que se reparten los Kits. Algo bien espectacular, con luces, sonido, comida y bebida.

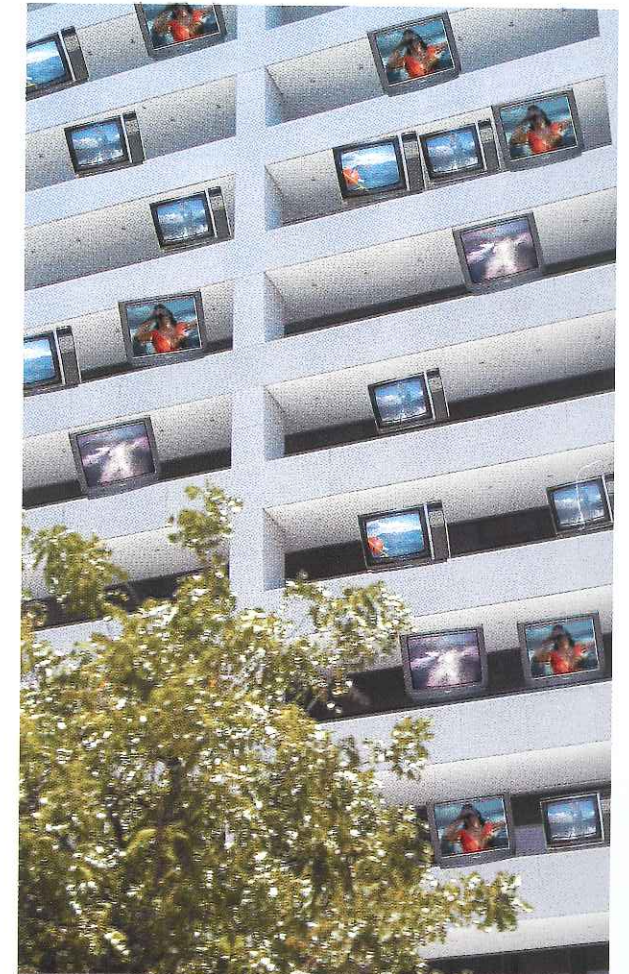
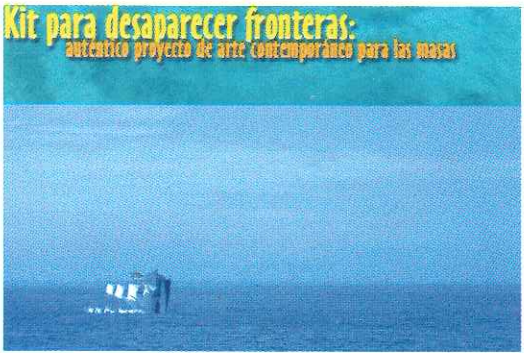


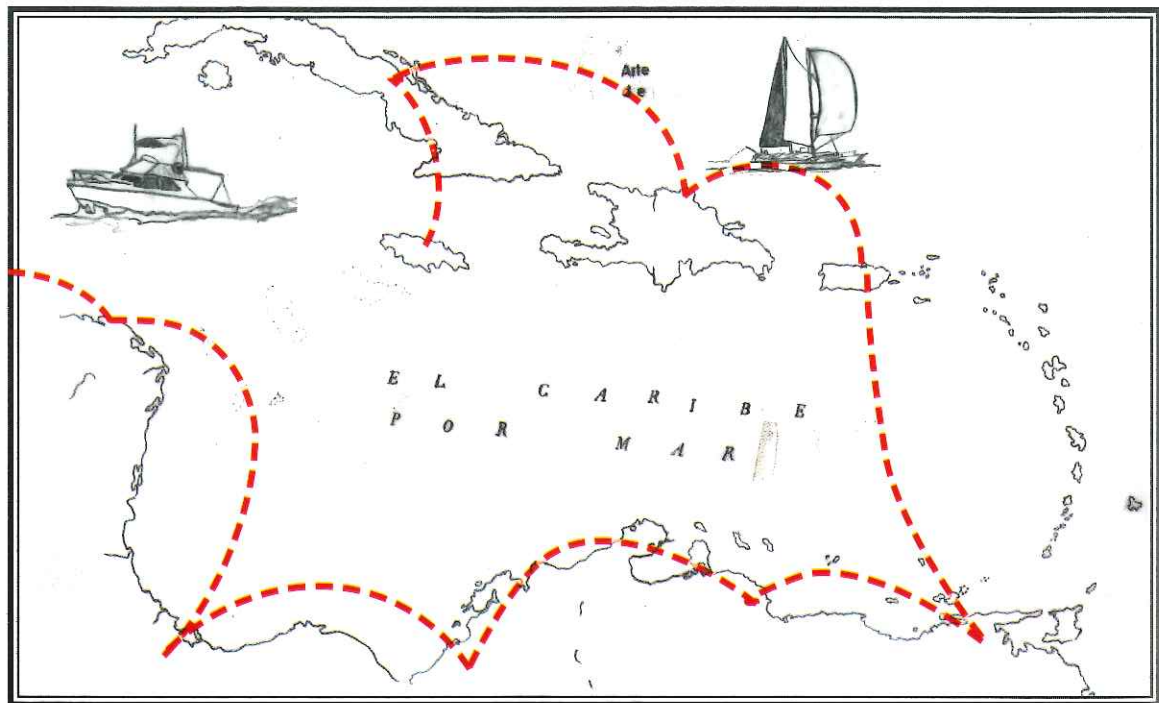
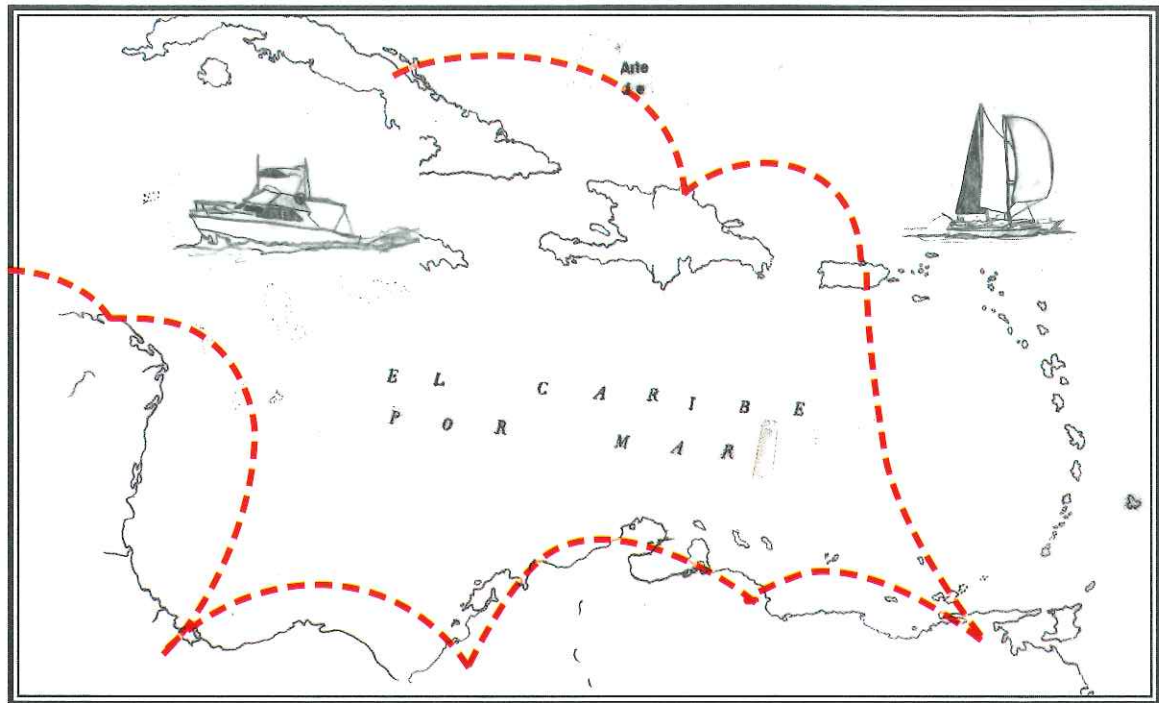
El estuche del Kit está diseñado como maleta portátil con bolsillos y divisiones que acomodan los materiales que te permiten aprender mientras ves y haces. Es una síntesis de mi propio proceso de investigación y desaparición de fronteras y que sirve de modelo inicial. Incluye lo siguiente:

1. Un boleto que presentas a la persona de tu preferencia para recibir un tratamiento de hipnosis gratis para establecer en ti un sentido agudo de estar en "X" frontera. Puedes escoger entre varias fronteras o inventarte alguna. (Esto quizás cuando tengas más práctica) Las posibles fronteras son: nacionales, sexuales, raciales, tecnológicas, de salud mental, alimenticia y corporal, económicas o de clase social.
2. Descripción y materiales para realizar un juego para robustecer el tratamiento hipnótico. Con una tiza o crayón dibujas en el piso de tu sala, habitación, patio o calle la silueta del perímetro que define tu país. Caminas sobre la línea sin salirte de ella por lo menos por 10 minutos al día por 5 días.
3. Incluye una serie de postales impresas a todo color con fotos de amarres marinos tomadas en diferentes puertos caribeños. (En realidad nadie sabrá que son caribeños) Estas se colocan en aquellos espacios cotidianos que más frecuentas, inclusive el del trabajo. Puedes mirárlas todo lo que quieras o no las tienes que mirar.
4. Un folleto explicando algunos ejemplos de arte que ha roto o tratado de rasgar fronteras. Incluye diapositivas, ilustraciones y fotografías.
5. Un manual explicando como se hacen amarres para botes ancorados en las marinas. Aprendes los diferentes nudos mientras ves ejemplos de ellos.
6. Unas tijeras para recortar las imágenes del folleto y el manual por si quieres pegarlas en algún sitio o botarlas.
7. Un tramo de sogas marina para que practiques los amarres.
8. Un video de una travesía en el mar. (Desde Charlotte Amalie en San Thomas a Las Pelás en Culebra) El mar está constantemente desapareciendo.
9. Un CD ROM interactivo de todo lo que necesitas para desaparecer fronteras.
10. Acceso a la Internet gratis por un año para que puedas visitar el "site" del Kit y mantenerte al día de todo lo que pasa en las fronteras que desaparecen y vuelven a aparecer.

CAMPAÑA PUBLICITARIA MASIVA

1. La primera parte que pretende crear la necesidad de tener el Kit consiste de instalar cartelones públicos (billboards) en los espacios más transitados como también a la entrada de los pueblos que se incluyen en la campaña. Las imágenes reflejan el mar, amarre y ahogo.
2. Las mismas imágenes aparecen en los periódicos y revistas por lo menos 2 semanas antes de la realización de eventos multitudinarios próximos al tiempo que se reparten los Kits.
3. Se ponen "spots" de 15 segundos en la radio donde se escucha el rugir del mar.
4. El evento de "release" es una fiesta multitudinaria de pueblo; algo bien espectacular, con luces, sonido, comida y bebida. Se hace un itinerario de los barrios que van a ir recibiendo los maletines y se dispone todo para la fiesta haciendo nuevos anuncios en todos los medios para que las personas asistan. En la noche que le toca a cierto barrio todos los inquilinos que deseen participar reciben un televisor con VHS y un video. A la hora prevista, todos sacan los TV's por las ventanas, y con el volumen a todo lo que da ponen a correr el video. El video es de una travesía en el mar. (Desde Charlotte Amalie en San Thomas a Las Pelás en Culebra) Se reparte comida y bebida gratis. Se regalan durante este evento los Kits a quienes los quieran. Esto dura 2 horas y 45 minutos.
5. Se establece un lugar en la Internet para promoción. Después de entregados los Kits las personas se mantienen al día con lo que va sucediendo en otros lugares.





El Caribe por mar... Inclusión, unión e infierno.

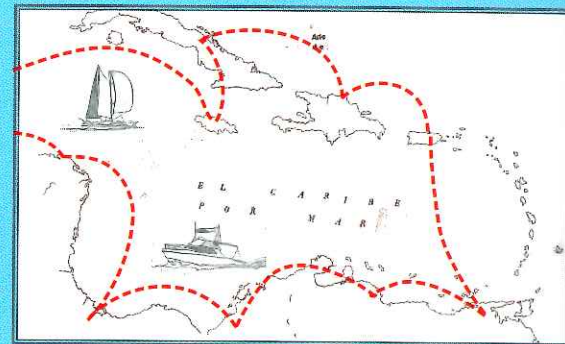
Este proyecto pretende crear una exhibición del arte contemporáneo del Caribe a través de lo que nos define como caribeños: el mar. Se utiliza una de las formas de comunicación antigua en nuestra región: el barco.

Es una exhibición en, desde y por artistas del caribe y en reacción a varias muestras y a la más reciente de que tengo conocimiento (" "). Ésta exhibición será en un barco que funcionará como espacio de exhibición u/o intervención para las obras de artistas contemporáneos del caribe. Será presentada en los puertos y/o desde ellos en cada uno de los países del área. La muestra cultural no se limita a las artes visuales y pretende exponer un conglomerado sitio/específico de las artes en el Caribe a principios de este siglo/milenio(2000/ .) Los trabajos y obras no pondrán en riesgo las funciones del barco.

*Se propone como método de curatoria uno de "efecto de dominio grupal"

Se comunicará a un primer grupo de artistas y estos formarán parte del grupo de selección. El grupo selección crecerá con la exhibición, decidiendo entre tod@s l@s artistas que ya estén participando en el barco, quiénes serán l@s próxim@s que formarán parte de la exhibición.

Correrá por el Caribe (idealmente) y luego se podrá exhibir (en su contexto) en cualquier sala de exhibición tradicional.



Saludo de la Directora

La Galería de Arte de la Universidad del Sagrado Corazón se place en participar en el proyecto PUERTO RICO' 00 [PARÉNTESIS EN LA CIUDAD] con la presentación de la exposición U/topistas. Estudia nuestra Galería - con su misión de presentar una programación heterogénea, dinámica y educativa, el esfuerzo de Michelle Marxuach Galería y habre sus puertas a esta propuesta. Este proyecto, curado por Michelle Marxuach, plantea en esta ocasión, las 34 propuestas de 37 artistas puertorriqueños quienes tiene el propósito en común, de expresarse con absoluta libertad en la búsqueda iconoclástica de las limitaciones físicas, económicas y circunstanciales que muchas veces entorpecen su discurso estético.

Me siento muy complacida de ver y apoyar la continuación y desarrollo del proyecto espacios en Transición - Transición en espacios, que se llevó a cabo el 24 y 25 de octubre de 1998 en el Museo de Arte de Puerto Rico, entonces bajo mi dirección. Ahora, igual que entonces, apoyo a las instancias culturales que son espacios alternos para el fortalecimiento de las artes visuales, muy particularmente las puertorriqueñas.

Adlín Ríos Rigau
Directora Galería de Arte
Universidad del Sagrado Corazón

U/TOPISTAS / lista de participantes:

Aaron Salabarrías Valle
Alejandro Quintero
Allora & Calzadilla
Antonio Navia
Carlos "Boro" Quiñones Seirullo
Carlos Rivera
Charles Juhasz Alvarado
Chemi Rosado Seijo
Dhara Rivera
Eric Schroeder
Ernesto Pujol
Fernando Colón
Humberto Quintana
Ignacio Lang
Inés Aponte
Ivelisse Jiménez
Jacob Marchosky
Javier Cambre
Jesús Manuel Gómez
Jorge Rivera
José Cruz
José Luis Vargas
José Morales
Julio Suárez
Lourdes Correa Carlo y Marx Rosado
Marcos Ruiz
Miguel Torres
Nestor Otero
Pedro Vélez
Ramón Agosto Rosario
Rolando Estévez y Rosario Fernández
Rosa Irigoyen
Vanesa Hernández
Zilia Sánchez



NATIONAL
ENDOWMENT
FOR THE
ARTS

Michelle **marxuach** galería
M & M art projects
po box 9023697, san juan, p.r. 00902-3697
teléfono: (787) 722.1287 • fax: 723.1528
e-mail: mmoffice@microaccess.net