

# Curriculum Vitae

**Ricardo Iglesias García**

Monte Perdido 88, 28053 Madrid  
Tel: (+34) 696 933 792

ORCID iD: 0000-0001-6749-9879

[ricardo@uclm.es](mailto:ricardo@uclm.es)  
[www.ricardoiglesias.net](http://www.ricardoiglesias.net)

## EXPERIENCIA PROFESIONAL

- Desde 2020 UNIVERSIDAD COMPLUTENSE MADRID.  
Facultad de Bellas Artes. Grado de Diseño.
- 2025 UTADEO. Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.  
Doctorado en Diseño, Arte y Ciencia.  
Profesor-investigador invitado. Movilidad internacional Erasmus UCM.
- 2021 MNCARS. Amigos Museo Nacional de Arte Reina Sofía.  
Curso: *Conversaciones con alienígenas. Diálogos entre ciencia y arte contemporáneo.*
- 2019-20 UNIVERSIDAD DEL MUSEO SOCIAL ARGENTINO (Buenos Aires).  
Diplomatura arte y robótica. Profesor-investigador invitado.
- 2005-2020 UNIVERSIDAD DE BARCELONA.  
Facultad de Bellas Artes. Grados de Bellas Artes y de Diseño.
- 2019 SOUTHERN FEDERAL UNIVERSITY (Rostov on Don, Rusia).  
Institute of Philosophy, Social and Political Studies. Profesor-investigador invitado.
- 2017 UNV. BARCELONA, UNV. MAIMÓNIDES, UNTREF (Buenos Aires)  
*Jornadas Sistemas utópicos. Pensamiento, arte, arquitectura y sociedad.* Dirección y coordinación. Centro Cultural San Martín.
- 2017 UNIVERSIDAD NACIONAL TRES DE FEBRERO UNTREF (Buenos Aires)  
Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas.  
Profesor-investigador invitado. Movilidad internacional UB.
- 2016 CEDIM. CENTRO ESTUDIOS SUPERIORES DE DISEÑO (Monterrey)  
2012 Arte Digital. Profesor invitado.
- 2014 INSTITUT BILD.MEDIEN. FACHHOCHSCHULE DÜSSELDORF  
(Düsseldorf). Movilidad Docente Erasmus TSA.
- 2011-15 ESCOLA MASSANA. ESCOLA D'ART I DISSENY (Barcelona)  
Profesor. Grado de Arte y Diseño. Informática.  
2004-11 Massana Permanent. Profesor de proyectos en red.
- 2004-13 INSTITUTO EUROPEO DI DESIGN (Barcelona)  
Profesor de proyectos y trabajos en red.
- 2007 CENTRO CULTURAL ESPAÑOL DE BUENOS AIRES (Argentina)  
Workshop: Introducción a la robótica.
- 2006 UNIVERSIDAD DE SEVILLA. Escuela Superior ingenieros (Sevilla)
- 2006 UNIVERSIDAD CARLOS III (Madrid)  
Ingeniería y pensamiento: mentes y máquinas. Profesor invitado.
- 2003 UNIVERSIDAD EUROPEA - CEES (Madrid)  
Máster universitario en Arte y Nuevas Tecnologías (Madrid). Artista invitado.
- 2002 MEDIALAB. CENTRO CULTURAL CONDE DUQUE (Madrid)  
Workshop: Robótica 0.1.
- 2002-09 ESCUELA SUPERIOR DE DISEÑO - ESDI (Sabadell - Barcelona)  
Profesor de sistemas interactivos.
- 2001 MUSEO DE ARTE CONTEMPORÁNEO DE BARCELONA (BCN)  
Realización de proyectos especiales para Internet.  
- *Antagonismes. Conexió remota.* Julio 2001.  
- *On Translation: web. Muntadas.* Noviembre 2002.
- 2000-01 MUSEO DE ARTE CONTEMPORÁNEO DE BARCELONA (BCN)  
Webmaster de la página web del museo.
- 2002- 07 ESCUELA SUPERIOR DE DISEÑO ELISAVA (Barcelona)  
Profesor de Interfaces interactivas en entornos multimedia.
- 2000-12 INSTITUTO SUPERIOR DE DISEÑO - IDEP (Barcelona)  
Profesor de Multimedia y Sistemas interactivos.  
2007-12 Dirección del Postgrado: Diseño Digital y Multimedia
- 1999-12 COSMIC. ESTUDIO DE DISEÑO GRÁFICO (Barcelona)  
Freelance diseño y programación de páginas web.
- 1998 235 MEDIA GmbH (Colonia, Alemania)  
Realización de animaciones y presentaciones en 3D.
- 1998 SYNTAX. Atelier visual and media design (Colonia, Alemania)  
Realización del CD-ROM-presentación de la EXPO 2000 de Hannover.

- 1997 UNIVERSIDAD COMPLUTENSE. Facultad de Bellas Artes (Madrid)  
Colaborador CD-ROM: *Madrid y los Navegantes* (UCM, el Instituto Goethe y Kunsthochschule für Medien (Colonia, Alemania).
- 1997 MUSEO Y NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN (Madrid)  
Curso de multimedia e internet. Javier Aiguabella, curator del museo Marugame de Japón.
- 1996 INSTITUTO UNIVERSITARIO DE CIENCIAS AVANZADAS (Madrid)  
Profesor. Cursos de multimedia. Facultad de Ciencias de la Información. UCM. Subvencionado por la Unión Europea.
- 1994-98 PROYECTO  $\beta$ . Creación Reciclada (Madrid)  
Cofundador del grupo artístico multidisciplinar *Proyecto  $\beta$* .  
Realización de páginas Web, productos multimedia (CD-ROM) e instalaciones.
- 1995-1997 CENTRO ADEMAC. APPLE CENTER (Madrid)  
Profesor ilustración, retoque fotográfico, vídeo, internet y multimedia.

## FORMACIÓN ACADÉMICA

### Formación Universitaria

2022/23 • Máster en Diseño y desarrollo de videojuegos.  
Universidad Complutense de Madrid.

Jun. 2012 • Cum Laude PhD. *La robótica como experimentación artística. Una aproximación histórica a la evolución de máquinas autónomas desde el prisma de la estética.* Facultad de BB.AA. Universidad de Barcelona.  
Premio extraordinario de doctorado 2011-2012.  
Reconocimiento Mención de Doctor Europeo.

2009 • Programa doctoral europeo. Laboratory for Experimental Computer Science. Academy of Media Arts - KHM. Colonia (Alemania). Estancia de tres meses como profesor investigador.

2001-03 • Cursos de Doctorado: *Arte, territorio y cultura de los media.* Facultad de BB.AA. Univ. Barcelona. DEA.

1989 • Licenciado en Filosofía y Letras. Especialidad Estética. Universidad Autónoma Madrid.

### Acreditaciones y sexenios

Sep. 2025 • Concesión dos tramos de investigación (sexenio). Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación ANECA.

Jun. 2024 • Concesión tramo de investigación (sexenio). Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación ANECA.

Jun. 2017 • Concesión tramo de investigación (sexenio). Agència per a la Qualitat del Sistema Universitari de Catalunya AQU.

Jun. 2016 • Concesión tramo de investigación (sexenio). Agència per a la Qualitat del Sistema Universitari de Catalunya AQU.

Mar. 2016 • Acreditación como Agregat. Agència per a la Qualitat del Sistema Universitari de Catalunya AQU.

Sep. 2015 • Acreditación como Profesor Titular de Universidad. Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación ANECA.

Abril 2015 • Acreditación como doctor contratado, ayudante doctor, doctor universidad privada. Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación ANECA.

Feb. 2013 • Acreditación como lector por la Agència per a la Qualitat del Sistema Universitari de Catalunya AQU.

### Investigación universitaria

2026-28 • *Descolonizar la utopía: Utopismo no occidental, anticolonial y decolonial* Proyecto de investigación internacional PEICTI.  
Cód: PID2024-157039NB-I00.

2025-27 • *Dispositivos quiméricos / Historias alternativas.* Ayudas para el fomento cultura científica, tecnológica e innovación.  
FECYT. FCT-24-20750.

2023-25 • *Científicos en las artes y artistas en la ciencia: hitos históricos en el archivo de MediaLab Madrid a través de una propuesta expositiva y educativa.* Ayudas para el fomento cultura científica, tecnológica e innovación. FECYT. Cód: FCT-22-17889.

2022-25 • *Utopías trasatlánticas: imaginarios alternativos entre España y América, siglos XIX-XXI.* Proyecto de investigación internacional PEICTI.  
Cód: PID2021-123465NB-I00.

2021-25 • *Entre artistas y restauradoræs. Nuevos formatos de interacción e intercambio de conocimiento.* Proyecto Innovación Docente. BB.AA. UCM. Cód. 236 // Cód. 250.

2021-25 • *Data Art Research. Theories, methods and practices.* Grupo de investigación. BB.AA. UCM. Cód: 970977.

2019-22 • *Espacios emocionales: los lugares de la utopía en la Historia Contemporánea.* Proyecto de investigación internacional PEICTI.  
Cód. PGC2018093778-B-I00.

2019-21 • *Equipo CI+DARIA. Centro de Investigación y Desarrollo en Arte Robótico e Inteligencia Artificial.* Grupo de investigación internacional Universidad del Museo Social Argentino UMSA. Buenos Aires-Argentina

2018-20 • *Cuerpos conectados. Arte y cartografías identitarias en la sociedad transmedia.* Proyecto de investigación I+D. Interuniversitario. Univ. Barcelona- Univ. Murcia. Cód: HAR2017-84915-R

2017-19 • *Learning, Media & Social Interactions.* Grupo de investigación. Interfacultativo. Univ. Barcelona - Univ. Vic. Cód: 2017 SGR 379

- 2015-20 • Proyecto de investigación internacional. *Ecoarte. Arte, ciència e tecnologia*. Univ. Federal de Bahia. Brasil. CNPq.
- 2013-17 • *Laboratori de Mitjans Interactius* Grupo de investigación. Interuniversitario. Univ. Barcelona - Univ. Vic. Cód: 2014 SGR 604.
- 2013-15 • *IMARTE: MetaMétodo II*. Proyecto de investigación I+D. Interfacultativo. Univ. Barcelona. Cód: HARD2012-39378-CO3-01
- 2014-15 • Investigador. Proyecto Investigación: *Impresión 3D: del laboratorio a casa*. Financiación Fomento de la cultura científica, tecnológica y de la innovación (FECYT) y Ministerio de Economía y Competitividad. Cód: FCT-14-8666.
- 2014-15 • Investigador. Proyecto de investigación: *Comunidades de sistemas artificiales de minirobots, actuando en base a la comunicación de comportamientos de micro-organismos vivos en el campo del Arte Electrónico*. Colaboración entre la Univ. Nacional de Tres de Febrero. Buenos Aires (Argentina) y la Univ. Barcelona.
- 2012-14 • Proyecto de innovación docente. *El archivo audiovisual como actividad docente innovadora*. Facultad BB.AA. Univ. Barcelona. Cód: 2012PID-UB/013. <http://www.ub.edu/mediatecaimatge>
- 1993 • Curso de Diseño Gráfico por Ordenador. Entorno Apple. Escuela de comunicación Tracor. Madrid.
- Premios, becas y residencias**
- 2022-23 • Ayudas a la creación contemporánea. Ayuntamiento de Madrid.
- 2018-19 • Centro de Estudios y Documentación del Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona MACBA. Programa de apoyo a la investigación (seis meses).
- 2017 • Beques per a la recerca i la creació en els àmbits artístics. OSIC-Generalitat de Catalunya. BCN.  
• Concesión movilidad internacional profesor investigador Univ Barcelona, para su realización en la Univ. Maimónides y la Univ Nacional Tres de Febrero. Buenos Aires-Argentina (seis meses).
- 2015 • III Premio Internacional de Ensayo New Media Art. Festival Internacional MADATAC. *Arte y robótica. La tecnología como experimentación estética*. Ed. Casimiro. ISBN: 978-84-15715-74-0.
- 2013/14 • Artistas residentes. MediaLab. Hangar | Centre de producció i recerca d'arts visuals. Barcelona (nueve meses).
- 2013 • Laboratorio de Investigación en Prácticas Artísticas Contemporáneas. LIPac. Buenos Aires (dos meses y medio).  
• NCCA Art Residence. National Centre Contemporary Arts. San Petersburgo (un mes).
- 2012 • VEGAP Propuestas 2012. XVI Convocatoria Ayudas a la Creación Visual Madrid.  
• Becas para la investigación y la creación en los ámbitos artísticos. OSIC - Generalitat de Catalunya. BCN.
- 2011 • Promoción artes visuales. Institut Ramon Llull. BCN.  
• Ayudas a las artes visuales. Consell Nacional de la Cultura i Arts. BCN.
- 2009 • FONS'09 Proyectos de creación artística y pensamiento contemporáneo. BCN  
• KREA Expresión Contemporánea Becas, Caja Vital Kutxa. Vitoria-Gasteiz.
- 2008 • Ayudas a la Creación Contemporánea. Centro Matadero. Madrid.
- 2007 • Procesos 07. Ayuda AVAM - Artistas Visuales Asociados Madrid. Madrid.  
• Artistas residentes. Hangar | Centre de producció i recerca d'arts visuals. BCN (seis meses).
- 2006 • Promoció arts visuals. Institut Ramon Llull. BCN.  
• **1º Premio New Media Art ARCO/BEEP**. Feria internacional de Arte Contemporáneo ARCO Madrid.
- 2005 • IX Convocatoria de Ayuda a la Creación Visual. PROPUESTAS. Fundación Arte y Derecho. Madrid.  
• Hangar-FONCA-CENART. México D.F. Beca de intercambio. Investigación y producción en robótica (cuatro meses).
- 2004 • MetrònomLab. Sala Metrònom. Fundación Rafael Tous. BCN. Artista en residencia (seis meses).
- 2001 • Premio al mejor CD-ROM/ pieza de Net.Art. Festival de Creación Audiovisual de Navarra. Pamplona.  
• Mención especial del jurado a la galería Metropolitana. 1º Concurso Internacional de net-art ARCO-El Mundo. ARCO01. MAD.
- 1999/00 • Escuela Superior de diseño - ESDI (Sabadell - BCN) Beca de formación y producción.

1998/99 • MECAD\Media Centre d'Art i Disseny (Sabadell - BCN)  
Beca de investigación en arte y nuevas tecnologías.

### **Seminarios y conferencias impartidos (selección)**

- 2026 • *net.Art Variaciones. Planteamientos posibles de acercamiento a formatos de recuperación de net.Art.* 27 Jornadas de Conservación de Arte Contemporáneo.04-05/03. Museo de Arte Reina Sofía. Madrid.  
• *Las promesas tecnoutópicas y la obsolescencia en el media art iberoamericano.* 1er Seminario Interinstitucional de Estudios Utópicos. México.
- 2025 • *Media interventions. Experimentaciones en la esfera del media art. Re: generative.* XI International Conference on Media Art Histories, Science and Technology / XXIV International Image Festival. Universidad de Caldas. Manizales (Colombia)  
• *Robotic Experiences. De la máquina autómatas a la ciencia ficción.* Cátedra Arte, Ciencia e IA. Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Bogotá (Colombia).
- 2024 • *Una aproximación histórica y crítica al desarrollo del new media art (net.art, CD-ROM y otros media) desde la experiencia personal del artista.* Synthposium. Universidad Castilla - La Mancha.  
• *Otra Utopía: Peligro de extinción. Caso de estudio colaborativo expositivo.* XXIII International Image Festival. Manizales (Colombia).
- 2023 • *Arte y experimentación en los desarrollos tecnológicos y robóticos.* "Cultura en Mazarelos". Univ. Santiago de Compostela.  
• *Diálogos entre artistas y restauradores: en torno a la robótica.* VI Encuentro Entre artistas y restauradores. Nuevos formatos de interacción e intercambio de conocimiento. BB.AA. UCM.
- 2022 • *Robophilia and Device Art in Japan.* 27th International Symposium Electronic Art. ISEA. Barcelona.
- 2021 • *Robótica aplicada al arte.* Fusión 2020. Noviembre electrónico. Buenos Aires.  
  
• *La comuna Oneida y el 'amor libre'.* Congreso internacional: Comunidades intencionales: utopías concretas en la historia de Historia e Imagen Utópicas. Univ. Autónoma Madrid.  
• *Entornos utópicos/distópicos en la estructura narrativa de los videogames.* XI Colóquio de História e Imagen Utopicas. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia (Goiás-Brasil).
- 2020 • *Videogames in the 'ou topos'. Utopias and dystopias.* 3º International Conference Utopian Projects in the History of Culture. Southern Federal University. Rostov on Don (Rusia).  
• *¿Por qué hago arte con robots?.* III ROS Film Festival. Las Cigarreras Centro Cultural. Alicante.  
• *Ciencia y Arte: utopías y metaversos.* Ciclo de conferencias exposición Consolas: Democratizar la imagen digital 1972-2003. Etopia Centro de Arte y Tecnología. Zaragoza.
- 2019 • *La sátira como reflejo crítico del mundo. La caricatura y el cómic.* International Conference the Dialogue of Cultures in the Mirror of Art: History, Theory, Pragmatics. Southern Federal University. Rostov on Don (Rusia).  
• *Robots y futuro.* Laboratorio Matics. Non Human Party Project. BCN.  
• *Cuerpos posthumanos: autorepresentaciones tecnológicas.* II Congreso internacional arte y políticas de identidad. Univ. Murcia. Murcia.  
• *Tecnoutopía. Cuerpos y artefactos.* Congreso Cuerpos conectados: Arte y cartografías identitarias en la sociedad transmedia. La Virreina. Barcelona.  
• *Experimentando con robots artísticos.* Ciclo de ciencia, arte y tecnología. Ayuntamiento de Barcelona. BCN.  
• *Nuevas tecnologías, industrias creativas e innovación social.* II Congreso internacional de artes y diversidad: Identidad virtual, territorio, tecnociencia y violencias. Centro Párraga. Murcia.
- 2018 • *Cuerpo, estética y utopía tecnológica.* International Conference Utopian Projects in the History of Culture. Southern Federal University. Rostov on Don (Rusia).  
• *Arte y "esas" nuevas tecnologías. Sobre el cuerpo y la robótica.* La noche de los museos. Universidad del Museo Social Argentino. Buenos Aires (Argentina).  
• *New Media Arts.* Mesa redonda. II ROS Film Festival. Valencia.  
• *Connected bodies. Arte, tecnología, utopía y robótica.* Coloquio Internacional: El arte después del fin del mundo. Instituto Nacional Bellas Artes. México D.F.  
• *La robótica y experimentación artística.* Cursos de verano: Arte y ciencia para un paisaje en crisis. Univ. Internacional del Mar. Murcia.

- 2017 • *New Media Art*. Seminario Artes Mediales. INTERSECTA. Museo Arte Contemporáneo. Santiago de Chile (Chile).  
 • Seminario: *Estéticas tecnológicas: utopía, mito y control en el arte robótico, electrónico y net.art*. Centro Cultural Español en Buenos Aires (Argentina).  
 • Seminario: *Espacios para la utopía. Estética y sociedad*. 1ª Jornadas arte y nuevas tecnologías. Univ. Central Ecuador. Quito (Ecuador).  
 • *Utopías estéticas: futuribles para una sociedad en crisis*. ISEA 2017 - Festival Internacional de la Imagen. Manizales (Colombia).  
 • *Utopías*. Conversatorios en la sociedad eléctrica. Museo Cabildo. Montevideo (Uruguay).
- 2016 • *¿Interfaces radicales? Hacia la desaparición del traductor*. 1º Congreso internacional políticas de la interfaz. Univ. UOC. Barcelona.  
 • Seminario: *Arte y Robótica: la tecnología como experimentación estética*. Etopia. Center for Art & Technology. Zaragoza.
- 2015 • *Colectividad social expandida. Las redes urbanas en las practicas artísticas*. VII Jornadas internacionales arte y ciudad. Univ. Complutense. MAD.  
 • *Azul o Rosa. Del multicolorismo oral al bicolor disneyliano*. I Congreso Orgullo y Prejuicios. Univ. Complutense. MAD.
- 2014 • *Arte, ciudad y sistema de vigilancia*. VI Jornadas internacionales arte y ciudad. Univ. Complutense. MAD.
- 2013 • *Un acercamiento artístico a formas de control y videovigilancia*. Centro Cultural Español. Buenos Aires.  
 • *Dispositivos artísticos como sistemas de vigilancia. Evolution Machina*. Centro Cultural Ricardo Rojas. Buenos Aires.  
 • *Carlos Corpa, por una estética crítica robótica*. IV Congreso internacional CSO'13 Criadores Sobre Otras Obras. Lisboa.
- 2012 • *El arte de la vigilancia*. Centro Cultural de España de México (México).
- 2011 • *Art, robots and Surveillance Cameras*. Symposium-FILE2011. Sao Paulo.  
 • *Robots made in Hangar*. Centro Cultural Español. Sao Paulo.
- 2010 • *Creative LAB: Portfolios*. Golferichs Centre Civic. BCN.  
 • *Por una estética robótica*. Cicle L'art a l'edat del silici. Ateneu Barcelonès. BCN.  
 • *Aplicaciones robóticas en el mundo del arte*. Univ. Carlos III. MAD.  
 • *Make Sense: Learning How to Learn*. Smart Geometry Conference. BCN.
- 2009 • *Dentro del Valle Inexplicable. El arte robótico vs. la realidad*. Curso de arte y ciencia. Univ. Carlos III. MAD.
- 2008 • Seminario: *Art i robòtica*. Curso art i tecnologia en les societats connectades. Univ. BCN.  
 • *La robótica como experiencia artística*. Curso de arte y ciencia. Univ. Carlos III. MAD.  
 • *Robots femeninos y arte electrónico*. II Jornadas de mito, literatura y pensamiento. CBBAA. Univ. Carlos III. MAD.
- 2007 • I-Dissabtes. Nit temàtica de robòtica. Caixa Forum. BCN.  
 • *Inmersos en el arte y la tecnología: del net.art a la robótica*. Centros Culturales Españoles de Buenos Aires, Córdoba y Rosario (Argentina).  
 • *Introducción histórica al arte robótico*. Museo Nacional de Artes Visuales. Montevideo.  
 • *La robótica como disciplina artística*. Buenos Aires y Córdoba (Argentina).
- 2006 • *In the Dark. Información, control y manipulación*. FILE06. Río de Janeiro.
- 2005 • *De la red a la robótica*. Ciclo Open Source. Centro Nacional de las Artes, México.  
 • Workshop: *Artes digitales e Imaginario tecno-científico: cuando los androides sueñen con ovejas eléctricas*. Campus Universitari de la Mediterrània.
- 2004 • *Independent Robotic Community*. Cyberart2004. Bilbao.
- 2003 • *Instalaciones net.roboticas*. IV Encuentros sobre arte y cultura. Bilbao.  
 • *Net.Art, robótica y otras cosas extrañas*. Univ. Valencia.
- 2002 • *Nuevas tecnologías en el arte español*. Curso de verano: "Influencia de las tecnologías y los medios de comunicación en el arte contemporáneo español". Univ. Alicante.  
 • *Robots y robótica*. Univ. BCN.  
 • *Net.Art. Panorámica*. Tertulias de arte multimedia. Mediateca. CaixaForum. BCN
- 2001 • *Internet+Arte = Net.Art*. Univ. Cuenca.  
 • *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*. III Encuentros sobre vídeo. Univ. Salamanca.  
 • *Nuevas herramientas para la creación*. Máster diseño digital. Univ. BCN.

## Libros, revistas y publicaciones (selección)

- 2026 • “Entrevista sobre las entrevistas realizadas al artista entrevistado: un diálogo a partir de experiencias previas y algunas reflexiones entrelazadas”. En Moñivas, E. (ed.) *Documentación de las prácticas artísticas actuales para su conservación. Entrevistas y otros formatos de interacción*. Madrid: Tirant lo Blanch. ISBN 9788410816794
- “Obsolescencia y conservación del media art. Surveillance Cameras. They are alive! ”. En Caerols, R. (ed.) *Conectoma. Red de Redes en el Archivo de Medialab Madrid*. Madrid: Editorial Complutense.
- 2024 • “La voz del artista: Desafíos de conservación en los entrelazamientos físico-digitales de la obra de Ricardo Iglesias”. En *-Accesos. Revista de investigación artística*. nº 7. ISSN 2530-447X.
- 2022 • “Comuna Oneida y el ‘amor libre’”. En Pro, J. ; Di Minico, E. (eds.) *Comunidades intencionales: utopías concretas en la Historia*. Madrid: Autónoma Universidad. ISBN: 978-84-8344-864-9.
- “Entornos utópicos/distópicos en la narrativa del videogame”. En Witeze Junior, G. (eds.) *Imagens da Utopia*. Coinanica: Cegraf UFG. ISBN: 978-85-495-0650-4
- 2021 • “Cuerpo, estética y utopía tecnológica”. En Baigorri, L. ; Ortuño, P. (eds.) *Cuerpos Conectados. Arte, identidad y autorrepresentación en la sociedad transmedia*. Madrid: Dykinson. ISBN: 978-84-1377-441-1.
- “Our Posthuman Future” in *Utopias of Contemporary Art*. En *Chelovek (The Human Being)* Vol. 32. Issue 4. pp. 149-171. Moscú. ISSN 0236-2007. En colaboración con Taisiya S. Paniotova.
- “¿La plaga gris versus covid 19? Nanotecnologías, bacterias y virus” En Matlakas, R., Attanasio, G. *Vite In Quarantena. Prospettive internazionali del Covid-19 tra psicologia e arte*. Patti: Kimerik. ISBN: 978-88-5516-7024.
- 2019 • “El cuerpo desde una subjetividad de progreso en la ‘nueva’ época antropocena”. En *Arte y Políticas de identidad: Arte y activismo en el Antropoceno, Capitaloceno, Chthuluceno*. Vol. 20. ISSN 1889-979 - X.
- 2018 • “New Media Art, control y sistemas de videovigilancia”. En Cruz, D. (Ed.) *Intersecta*. Santiago de Chile: Univ. Chile. ISBN: 978-956-19-1099-7.
- 2017 • “Autómatas, robots y ciencia ficción”. En Sánchez - Fibla, M. (ed.) *Teatronika. Reflexiones sobre robótica, arte y escena*. Barcelona: UPF. ISBN: 978-84-697-5916-5.
- *Net.Art y control*. Madrid: Ed. La Neomudejar.
- 2016 • *Arte y robótica. La tecnología como experimentación estética*. Madrid: Casimiro. ISBN: 978-84-15715-74-0.
- “Colectividad social expandida. Las redes urbanas en las practicas artísticas”. En Chaves Martín, M. A. (Ed.) *Ciudad, arquitectura y patrimonio*. Madrid: Univ. Complutense ISBN: 978-84-617-5575-2.
- “¿Interfaces radicales? Hacia la desaparición del traductor”. En Martínez Figuerola, T.; Marzo, J. L. *Interface Politics*. Barcelona: Gredits Bau.
- 2015 • “Robofilia, mangas y tecnoarte japonés”. En AA.VV. *Art Media 15 años*. Buenos Aires: Ed. Maimónides. ISBN: 978-987-1699-22-3.
- “Arte, ciudad y sistemas de vigilancia”. En Chaves Martín, M.A. (Ed.) *Artes Plásticas y Ciudad*. Madrid: Univ. Complutense. ISBN: 978-84-606-9564-6.
- 2013 • “Carlos Corpa. Por una estética crítica robótica”. En revista *Estúdio. Artistas sobre outras Obras*. Nº 7. Vol. 4. Lisboa. ISSN: 1647-6158.
- 2012 • “La máquina y la carne. La realidad vs el arte robótico”. En Broncano, F.; Hernández de la Fuente, D. (eds.) *De Prometeo a Frankenstein*. Madrid: Evohé. ISBN: 978-84-15415-19-0.
- 2011 • FILE. International Festival of Electronic Language. Ed. International Festival of Electronic Language. Sao Paulo.
- Galería A&D. Individual. Barcelona.
- 2010 • “Robots femeninos y arte electrónico”. En Broncano, F.; Hernández de la Fuente, D. (eds.) *De Galatea a Barbie*. Madrid: Lengua de Trapo. ISBN: 978-84-83810-68-2.
- 2009 • *Banquete\_nodos y redes*. Ed. Turner. LABoral. Gijón. ISBN: 978-84-7506-844-2.
- 2008 • “DIY”. En *Ideas y propuestas para el arte en España*. Madrid: Ed. Ministerio de Cultura. ARCO’08. ISBN: 978-84-8181-369-2.
- 2007 • “Máquina de palabras”. En AA.VV. *Sintopía(s) de la relación entre arte, ciencia y tecnología*. Madrid: MEIAC, Instituto Cervantes. ISBN: 978-84-88252-78-4.
- “In the Dark. Información, control y manipulación”. En *A-Mínima. Propuestas visuales y conceptuales contemporáneas*. Nº 20. ISSN: 1697-7777, Impacto: CIRC: GRUPO B. Incluida en European Reference Index for the Humanities (ERIH PLUS).
- “In the Dark”. En Zemos 98. *Panel de control. Interruptores críticos para una sociedad vigilada*. Sevilla: Ed. Fundación Rodríguez, Univ. Internacional de Andalucía. ISBN: 978-84-7993-046-2.

- “No más violencia contra las mujeres”. En AA.VV. *AyerMañana*. Cuenca: Ed. Quality. ISBN: 978-84-690-3522-1.
  - 2006 • BAC! 7º Festival internacional de arte contemporáneo de Barcelona. Barcelona.
  - VAD Festival Internacional de vídeo i arts digitals. Girona.
  - *Robotic community*. En 7 Festival internacional Observatori. Valencia.
  - FILE. Electronic International Festival. Río de Janeiro. ISBN: 85-89730-04-2.
  - “Cuentos de hadas: construcción de identidades”. En Conapred (ed.) *Disidencia sexual e identidades sexuales y genéricas*. México. ISBN: 970-98-3339-1
  - 2005 • *Vaixella imaginaria, vajilla imaginaria, imaginary dishes*. FoodCultureMuseum. Barcelona. ISBN: 978-84-609-8449-8.
  - TRANSITIO\_MX. Festival Internacional de Artes Electrónicas y Vídeo. México D.F. ISBN: 970-35-0992-4.
  - “Independent robotic community”. En AA.VV. *Metrònom 2004 - 2005*. Barcelona: Ed. Fundación Rafael Tous. ISBN: 978-84-609-6671-5.
  - 2004 • “InfoCapsulas”. En FIB. Festival Internacional de Benicàssim. Benicàssim: Ed. Maraworld. ISBN: 84-609-4141-8.
  - “Preguntas y respuestas: es diferente el Net.Art que cualquier otro Art?”. En Mungui A. et al (ed.) *Arte y pensamientos en la era tecnológica*. Bilbao: Univ. País Vasco. ISBN: 9788483736227.
  - “Net.Art”. En *A-Mínima: Propuestas visuales y conceptuales contemporáneas*. nº 8. ISSN: 1697-7777 Impacto: CIRC: GRUPO B. Incluida en European Reference Index for the Humanities (ERIH PLUS).
  - *Cyberart2004. Desafíos para la identidad ubicua*. Bilbao.
  - 2002 • “Argonautas”. En AA.VV. *Cyberia 02. Arte, interactividad y máquinas*. Santander: Ed. Fundación Marcelino Botín. ISBN: 9788495516534
  - “Arte Web”. En *Revista Universitaria: Pulsodiseño*. Univ. ORT. Uruguay.
  - 2001 • “Nosotras, las putas”. En AA.VV. *MAD01*. Madrid: Ed. AMAVI. ISBN: 84-607-6637-3.
  - “Referencias”. En Weibel, P. (ed.) *Net-Condition. Art and global media*. Cambridge: The MIT Press. ISBN: 0-262-73138-X.
  - “For Sale”. En Primavera del disseny. VI International Design Festival. Barcelona: Ed. Generalitat de Catalunya, Ajuntament de Barcelona. ISBN 84-60721-140.
  - “Ciber00”. En AA.VV. *Net.artmadrid.net*. Madrid: Ed. Ayuntamiento de Madrid. ISBN: 84-88006-73-X.
  - “Nosotras, las putas”. Festival de creación audiovisual de Navarra. Pamplona.
  - 1999 • “WWW. Un mundo sin referencias”. En AA.VV. *Vértigos: artes audiovisuales on-line/off-line*. Madrid: Ed. Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales. Instituto de la Juventud. ISBN: 84-89582-54-8.
- Participación en congresos y seminarios (selección)**
- 
- 2018 • 19th International Conference of the Utopian Studies Society. Tarragona.
  - 2017 • *Cartografías Artísticas*. Dir. Karla Brunet. INTERSECTA. Museo Arte Contemporáneo. Santiago de Chile (Chile).
  - 2015 • III Enter Forum. 1st International Internet Privacy Forum. BCN.
  - *Tecnologías y vigilancia*. Dir. Antonio Muntadas. CCCB. BCN
  - 2012 • *Artesanía Digital. Programació i fabricació de mecanismes d'ús quotidià. Art i robòtica*. ACVic Centre d'Arts Contemporànies. Vic
  - 2011 • Edición y montaje con FinalCut Pro HD. Centre d'Estudis Sociolaborals. BCN.
  - 2009 • *INTERACTIVOS'09: Ciencia de garaje*. Medialab Prado. MAD
  - *New Media Art. Entre el aislamiento y la integración*. Dir. Domenico Quaranta. ARCO'09.
  - 2008 • SummerLab. LABoral, Centro de Arte y Creación Industrial y Hangar. Gijón.
  - 2006 • *Días de Bioarte06*. Dir. Ionat Zurr y Oron Catts (SymbioticA). Facultad de Biología. Univ. de Barcelona.
  - 2005 • *Cibors como metáfora: de las prótesis a la mente extendida*. Dir. Fernando Broncano. Centro Nacional de las Artes. México.
  - *II Tecnologías del género. Micropolíticas postidentitarias*. Dir. Beatriz Preciado. MACBA. BCN.
  - TRANSITIO\_MX. 1º Festival Internacional de Artes Electrónicas y vídeo. México
  - 2004 • *I Tecnologías del género. Identidades minoritarias y sus representaciones críticas*. Dir. Beatriz Preciado. MACBA. BCN.
  - *Nuevas tecnologías ¿Nuevas formas de arte?* Dir. Ángel Kalenberg. ARCO'04.
  - I Congreso internacional de estudios visuales. Dir. José Luis Brea. ARCO'04
  - 2002 • *Tot té lloc on té lloc o, on acaba l'espai i comença l'especificitat*. Dir. Francesc Torres. Univ. BCN.
  - *Un art global?*. Curs d'Art i Cultura Contemporanis. MACBA. BCN.

- 2001 • Workshops *Made in Hangar* con Anne-Marie Schleiner, Vuk Cosic, Johnny Dekam y Jasch, Natalie Bookchin. BCN.
- *De la política a allò polític*. Lectures de Jacques Rancière. Taller de lectura. Dirs. Xavier Antich y Claudio Zulián. MACBA. BCN.
  - The new media collection forum. Mesas de debate ARCO'01. MAD.
  - *Data on line: arte, información y sentido en el territorio del caos*. Seminario. Centre Cultural de la Fundació "La Caixa". BCN.
  - CAiiA-Star Symposium. *Extreme Parameters: Dimensions of Interactivity*. UOC. BCN.
- 2000 • III Jornades sobre Art i Multimèdia: *Art, connectivitat, documentació*. Centre Cultural de la Fundació "La Caixa". BCN.
- *Fotografia i postfotografia dins l'era digital*. Dir. Joan Fontcuberta. Taller de fotografia digital. MECAD, BCN
- 1998 • *Futuros emergentes. Arte en la era post-biológica*. Simposio Internacional. Centro Cultural de la Beneficencia. Valencia.

## Medios y prensa. Publicaciones en prensa (selección)

- 2025  
RTVE 15.06 "Metrópolis recupera el legado del laboratorio transdisciplinar MediaLab Madrid"  
<https://www.rtve.es/television/20250615/metropolis-archivo-medialab-madrid/16625447.shtml>
- 2018  
- Periódico: El Periódico Aquí 11-09 "Las Naves de València acull un debat internacional sobre robòtica i intel.ligència artificial"  
<https://www.elperiodicodeaquí.com/epda-noticias/las-naves-de-valencia-acull-un-debat-internacional-sobre-robotica-i-intel-ligencia-artificial/164912>  
Publicación online: Nuvol.com, 13-03 "Cultura electrónica i digital: l'art que ens reflectirà com a societat"  
<https://www.nuvol.com/art/cultura-electronica-i-digital-art-que-ens-reflectira-com-a-societat-51554>  
- Periódico: El País, 10-03 "Reus, capital de la avellana y del arte electrónico"  
[https://elpais.com/ccaa/2018/03/10/catalunya/1520707202\\_219649.html](https://elpais.com/ccaa/2018/03/10/catalunya/1520707202_219649.html)
- 2017  
- Periódico: La Hora Nacional, 20-06, "Jornadas de Arte en la UCE"  
<http://lahora.com.ec/index.php/noticias/show/1102067889#.WUK-7MmQzGI>  
- Periódico: Levante, 24-01, "Harddiskmuseum Virtual Reality Live Session y exposición"  
<https://www.levante-emv.com/vida-y-estilo/tecnologia/2017/01/24/harddiskmuseum-virtual-reality-live-session-12279922.html>  
- Periódico: La Vanguardia, 15-01 "Ricardo Iglesias. Arte y control"  
<https://www.pressreader.com/spain/la-vanguardia/20170115/textview>
- 2016  
- Periódico: El País, Sección Babelia 09-03 "El robot como experimento estético"  
[https://elpais.com/cultura/2016/03/01/babelia/1456846398\\_418188.html](https://elpais.com/cultura/2016/03/01/babelia/1456846398_418188.html)  
- Periódico: AralInfo 10-05 "Etopia nos invita a recorrer la historia de la robótica desde una perspectiva artística"  
<https://arainfo.org/etopia-nos-invita-a-recorrer-la-historia-de-la-robotica-desde-una-perspectiva-artistica/>  
- Periódico: La Vanguardia, Sección Actualidad 24-07 "Barcelona, 'hub' robótico"  
<http://www.lavanguardia.com/cultura/20160724/403429832603/barcelona-hub-robotico.html>
- 2014  
- Periódico: El País, 06-02 "La Generación GIF en la Tate Britain"  
<https://artasilicio.wordpress.com/2020/11/25/la-generacion-gif-en-la-tate-britain/>  
- Periódico: El País, 10-02 "Una colección de arte electrónico en el despacho"  
<https://artasilicio.wordpress.com/2020/11/26/una-coleccion-de-arte-electronico-en-el-despacho/>
- 2013  
- Periódico: El País, 04-11 "Un acuerdo que materializa lo virtual"  
<https://artasilicio.wordpress.com/2020/10/08/un-acuerdo-que-materializa-lo-virtual/>  
- Periódico: El País, 07-11 "El arte electrónico se da cita en Buenos Aires"  
<https://artasilicio.wordpress.com/2020/10/09/el-arte-electronico-se-da-cita-en-buenos-aires/>
- 2010  
- Periódico: El Periódico. Cultura. 15-06  
- Periódico: La Vanguardia. 17-06 "Mundo robot"  
<http://hemeroteca.lavanguardia.com/preview/2002/11/28/pagina-35/82312916/pdf.html?search=Ricardo%20Iglesias>  
- Periódico: El País, 17-06 "El regreso del robot"  
[https://elpais.com/diario/2010/06/17/ciberpais/1276741485\\_850215.html](https://elpais.com/diario/2010/06/17/ciberpais/1276741485_850215.html)
- 2009  
- Periódico: La Vanguardia. Cultura. 19.03  
- Periódico: El País, 29-07 "KREA beca a trece artistas con ayudas por importe de 90.000 euros"  
[http://elpais.com/diario/2009/07/25/paisvasco/1248550810\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2009/07/25/paisvasco/1248550810_850215.html)
- 2008  
- Periódico: El Periódico Extremadura, 28-01 "El MEIAC lleva a Nueva York una muestra sobre nuevas tecnologías"  
[http://www.elperiodicoextremadura.com/noticias/cultura/meiac-lleva-nueva-york-muestra-nuevas-tecnologias\\_351579.html](http://www.elperiodicoextremadura.com/noticias/cultura/meiac-lleva-nueva-york-muestra-nuevas-tecnologias_351579.html)  
- Periódico: El País, 29-01 "La flor y nata del 'media art' español en Manhattan"  
[http://cultura.elpais.com/cultura/2008/01/29/actualidad/1201561216\\_850215.html](http://cultura.elpais.com/cultura/2008/01/29/actualidad/1201561216_850215.html)  
- Periódico: El Mundo, 29-01 "Las principales obras de arte electrónico español se exponen en Nueva York" <http://www.elmundo.es/navegante/2008/01/29/tecnologia/1201621156.html>  
ArteenlaRed, 29-04 "París, Berlín y Madrid suman creatividad artística en un único foro"  
<http://www.arteenlared.com/2008/les-rencontres-internacionales-paris-berlin-madrid.html>  
Revista de Arte. 05-05 "Les Rencontres Internationales París/Berlín/Madrid"  
<https://www.revistadearte.com/2008/05/05/les-rencontres-internacionales-parisberlinmadrid/>  
Revista Exit. Exitmail, 07/05 "El Ministerio de Cultura participa en los Rencontres Internationales París / Berlín / Madrid 2008"  
<http://www.exitmail.net/exitmail.php?idart=272>  
- Periódico: El País, 05-06 "El Laboral acoge 30 proyectos interactivos"  
[http://elpais.com/diario/2008/06/05/ciberpais/1212631343\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2008/06/05/ciberpais/1212631343_850215.html)  
- Periódico: La nueva España, 07-06 "Enredados. Banquete\_Nodos y redes explora en la Laboral"  
- Periódico: El Comercio, 07-06 "Exploradores del s. XXI"  
- Periódico: El País, 04-12 "Obras de Joan Leandre y Ricardo Iglesias en París"  
[http://elpais.com/diario/2008/12/04/ciberpais/1228361068\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2008/12/04/ciberpais/1228361068_850215.html)
- 2007  
- Periódico: El País, 29-01 "Estoy entre escéptico y esperanzado"  
[http://elpais.com/diario/2007/01/29/catalunya/1170036438\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2007/01/29/catalunya/1170036438_850215.html)  
- Periódico: El Diario de Sevilla. 20-03  
- Periódico: La voz del interior (Córdoba-Argentina), 16-08 "Diálogos con la máquina"  
[http://archivo.lavoz.com.ar/suplementos/cultura/07/08/16/nota.asp?nota\\_id=104864](http://archivo.lavoz.com.ar/suplementos/cultura/07/08/16/nota.asp?nota_id=104864)  
Revista: Instituto Cervantes, nº 15, Mayo-Junio "Palabras corrientes: 10 proyectos de net.art"  
- Periódico: Clarín, 18-04 "Sintopías", la muestra de arte digital con la que creadores de América y Europa llegaron a Beijing"  
<http://edant.clarin.com/diario/2007/04/18/um/m-01402390.htm>  
- Periódico: El País, 19-04 "Artistas digitales crean a partir de la palabra"  
[http://elpais.com/diario/2007/04/19/ciberpais/1176948143\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2007/04/19/ciberpais/1176948143_850215.html)  
Revista: Neural. Critical digital culture and media arts, 07-03 "Independent Robotic Community, social network for robots and humans"

2006

- Periódico: La Vanguardia, 12-02. Artículo: "Euforia por las ventas entre las galerías que exponen en Arco"
  - Periódico: ABC, 12-02 Artículo: "Los nuevos medios artísticos constituyen solamente una cuota testimonial en la feria"
  - Periódico: El País, 23-02 "Madrid se llena de exposiciones digitales tras la feria de ARCO"  
[http://elpais.com/diario/2006/02/23/ciberpais/1140663748\\_850215.html#despiece1](http://elpais.com/diario/2006/02/23/ciberpais/1140663748_850215.html#despiece1)
  - Periódico: El País, 25-05 "De Poblenou a Sant Andreu"  
[http://elpais.com/diario/2006/05/25/quaderncat/1148517924\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2006/05/25/quaderncat/1148517924_850215.html)
- El País. Babelia. 21.10.

2005

- Periódico: La Vanguardia, 26-03: "Inauguraciones recientes"  
<http://hemeroteca.lavanguardia.com/preview/2002/11/28/pagina-36/39047849/pdf.html?search=Ricardo%20Iglesias>
- Revista Curator. Eventos artísticos en Barcelona, nº12
- Periódico: La Vanguardia 15-04 "Robots y libros de fotografía ocupan la sala Metrònom"  
<http://hemeroteca.lavanguardia.com/preview/2002/11/28/pagina-61/39183738/pdf.html?search=Ricardo%20Iglesias>
- Periódico: El País de las Tentaciones 15-04 "Robots de Lego casi humanos"
- Periódico: El País, 24-04 "Una exposición en Metrònom revisa la autonomía de los robots"
- Periódico: La Razón, 02-05 "La sala Metrònom revisa la autonomía de los robots en una muestra"
- Periódico: ABC, 17-05 "Arte conceptual y robótica, propuesta de R. Iglesias y G. Kogler"
- Periódico: El País, 12-07 "Maçart convierte Maçanet de Cabrenys en un laboratorio artístico"  
[http://elpais.com/diario/2005/07/12/catalunya/1121130456\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2005/07/12/catalunya/1121130456_850215.html)
- Periódico: El País, 07-11 "El tema de la violencia centra la sexta edición del festival BAC!"  
[http://elpais.com/diario/2005/11/07/catalunya/1131329262\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2005/11/07/catalunya/1131329262_850215.html)

2004

- Periódico: El País, 07-02 "Otras formas, otros medios"  
[http://elpais.com/diario/2004/02/07/babelia/1076114360\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2004/02/07/babelia/1076114360_850215.html)
- Periódico: El País, 12-02 "Arco acoge a Bitforms New York, primera galería especializada en 'software art'"  
[http://elpais.com/diario/2004/02/12/ciberpais/1076553621\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2004/02/12/ciberpais/1076553621_850215.html)
- Periódico: El País de las tentaciones, 30-07 "Pareos, toallas y fregaderos"
- Periódico: El Diario Vasco, Febrero. Cita en ARCO2004. "Galería Vanguardia"
- Periódico: Heraldo de Castilla, 05-08 "Nos gusta hacer arte social"
- Periódico: El País, 07-08 "Un verdadero aluvión de turistas"  
[http://elpais.com/diario/2004/08/07/revistaverano/1091829602\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2004/08/07/revistaverano/1091829602_850215.html)

2003

- Periódico: El País, Quadern 02-01. Artículo: "On translation: web. Iglesias tradueix Muntadas"
- Periódico: El País, Internet 15-04. Artículo: "A los mandos de un robot"  
[http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2003/04/15/actualidad/1050395278\\_850215.html](http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2003/04/15/actualidad/1050395278_850215.html)
- Periódico: ELPAIS.es | Gente - 15-04 Fotografía. Artículo: "Pionero de la robótica"
- Periódico: El País, 16-04, Madrid. Artículo: "Pequeños seres artificiales"  
[http://elpais.com/diario/2003/04/16/madrid/1050492273\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2003/04/16/madrid/1050492273_850215.html)
- El Mundo. El Cultural.16.04.
- Periódico: El País, 31-05 "El centro cultural Golferichs ofrece unas jornadas de arte y multimedia"  
[http://elpais.com/diario/2003/05/31/catalunya/1054343253\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2003/05/31/catalunya/1054343253_850215.html)
- Periódico: El País, 12-06 "Subasta de 250 platos pintados por artistas para el museo de la comida"  
[https://elpais.com/diario/2003/07/12/catalunya/1057972053\\_850215.html](https://elpais.com/diario/2003/07/12/catalunya/1057972053_850215.html)

- Periódico: AVUI, 28-11 "El videoart es proyecta a l'hotel Barceló Sants"  
<http://e-barcelona.org/index.php?name=News&file=article&sid=2621>
- Periódico: El País, 28-11 "Loop busca situar a Barcelona en la vanguardia del mercado del videoarte"  
[http://elpais.com/diario/2003/11/28/catalunya/1069985256\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2003/11/28/catalunya/1069985256_850215.html)

2002

- El País. Quaderns. ciberQ. 02.01.
  - Periódico: El Periódico del Arte, Febrero. Artículo: "Con empeño y deficiencias"
  - Periódico: El País, 13-02, Ciberpais. Artículo: "Las instituciones impulsan la presencia del arte electrónico en la feria Arco"  
[http://elpais.com/diario/2002/02/14/ciberpais/1013655743\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2002/02/14/ciberpais/1013655743_850215.html)
  - Periódico: El País. Cataluña. 14.02.
  - Ciberp@is. Mensual. Marzo.
  - Ciberp@is. Mensual. Abril.
  - Periódico: ABC, 31-07. Artículo: "Arte tecnológico, una nueva realidad"
  - Periódico: El Diario Montañes, 03-08. Artículo: "'Cyberia 02' arte y máquinas"
  - Periódico: Alerta, 03-08 Artículo: "Arte 'cyber' en su máxima expresión"
  - Periódico: El Mundo, 03-08. Artículo: "La robótica se convierte en la ultima frontera creativa"  
<http://www.elmundo.es/papel/2002/08/03/uve/index.html>
  - Periódico: El País, 08-08, Ciberpais – Portada- Fotografía. Artículo: "Argonautas', el robot creado por Ricardo Iglesias y Gerald Kogler con tecnología Mindstorms de Lego"  
[http://elpais.com/diario/2002/08/08/ciberpais/1028773465\\_740215.html](http://elpais.com/diario/2002/08/08/ciberpais/1028773465_740215.html)
- El Mundo. 08.08.
- Periódico: El País, 08-08, Ciberpais. Artículo: "'Cyberia 02' muestra arte digital español"  
[http://elpais.com/diario/2002/08/08/ciberpais/1028773471\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2002/08/08/ciberpais/1028773471_850215.html)
  - Periódico: El País. Noticias 16-08. Artículo: "La Fundación Botín apoya el arte digital con una exposición de creativos españoles"  
[http://elpais.com/diario/2002/08/16/universidad/1029523495\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2002/08/16/universidad/1029523495_850215.html)
  - Periódico: El País, Cultura 28-11. Artículo: "Muntadas desborda el Macba con su mirada crítica sobre el mundo de las imágenes"  
[http://elpais.com/diario/2002/11/28/cultura/1038438001\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2002/11/28/cultura/1038438001_850215.html)
  - Periódico: La Vanguardia, Cultura 28-11. Artículo: "Muntadas, arte crítico en el Macba"  
<http://hemeroteca.lavanguardia.com/preview/2002/11/28/pagina-39/33981903/pdf.html?search=Ricardo%20Iglesias>
  - Periódico: El Mundo, 26-12, El Cultural. Artículo: "13 Cuentos de Navidad"

2001

- Periódico: El País. Ciberp@is. Sección arte. 08.02.
- Periódico: El País, 12-02, Cultura. Artículo: "Una exposición en Internet y tres monográficas copan la presencia municipal en la feria Arco"  
[http://elpais.com/diario/2001/02/12/madrid/981980675\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2001/02/12/madrid/981980675_850215.html)
- Periódico: El Mundo, La luna Artículo: "Imágenes Cibernéticas"
- Periódico: El Mundo, 15-02, Ariadn@. Artículo: "ARCO 2001, Una muestra del arte del nuevo siglo"
- Periódico: El País, 15-02, Cultura Artículo: "El arte electrónico rechaza al autor"  
[http://elpais.com/diario/2001/02/15/cultura/982191606\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2001/02/15/cultura/982191606_850215.html)
- Periódico: El Mundo, 18-02, Cultura. Artículo: "El Mundo premia 'la poética' en Internet"  
<http://www.elmundo.es/2001/02/18/cultura/index.html>
- Periódico: El Periódico del Arte. Multimedia. 01.04.
- Periódico: Diario de Navarra, 24-11. Artículo: "Entregados los premios del X Festival de creación audiovisual de Navarra"
- Periódico: Elgunharia, 24-11 Artículo: "Hainbat euskarritan egin bost lan saritu ditu Nafarroako jaialdiko epaimahaiaik"

2000

- Periódico: El País, 01-06. Artículo: “España presenta una selección de arte digital en la Expo de Hannover”
- Periódico: El Mundo. Ariadna. 26.07.
- Periódico: Especial El País digital. ARTE.RED. Roberta Bosco y Stefano Caldana.  
<http://www.elpais.es/p/d/especial/arte>

1999

- Periódico: Tomorrow News. Italia. Artículo: “Che vernissage: sono virtuali!”
- Periódico: Avui, 27-09. Artículo: “l’art per Internet celebra la seva primera retrospectiva”
- Periódico: El País, 23-09 Ciberpaís. Artículo: “Centros de cuatro países montan una exposición de arte en la red”
- Periódico: El Mundo. Agenda La Luna. Sección arte. 23.09.
- Periódico: La Vanguardia. Vivir en Barcelona. 23.09.
- Periódico: El Periódico de Catalunya. Sección multimedia. 24.09.

## Otros medios de comunicación (selección)

2025

TV. 17/06. Metropolis, Canal 2. “Archivo Medialab Madrid”  
<https://www.rtve.es/play/videos/metropolis/archivo-medialab-madrid/16627944/>

2018

TV. 15/10. Betevè: Art i ciència. Robots, plantes, hormones... tot pot ser ciència o art  
<https://beteve.cat/artic/art-i-ciencia/>

2017

TV. 18/10. Metropolis, Canal 2. “Museo La Neomudejar”  
<http://www.rtve.es/alicarta/videos/metropolis/metropolis-neomudejar/4261258/>

2016

Radio: “Router con Paloma Cortina” - Radio Nacional de España. Radio 3. 16/01/2016  
Entrevista Arte y robòtica.  
<http://www.rtve.es/alicarta/audios/router/ricardo-iglesias-2016-01-13t16-34-13227/3444340/>  
Ràdio: “Hoy empieza todo con Marta Echeverría”. Radio Nacional de España. Radio 3.  
20/01/2016  
Dossier Madatac: arte y tecnología.  
<http://www.rtve.es/alicarta/audios/hoy-empieza-todo-con-marta-echeverria/hoy-empieza-todo-marta-echeverria-dossier-madatac-arte-tecnologia-20-01-16/3449968/>

2008

TV: Noticias. Canal 4. Entrevista con el artista

2005

TV: “La hora Wiki”. Canal +. Entrevista con el artista  
TV: “Miradas 2”. 2 TVE. Entrevista con el artista.  
Radio: “Siglo21”. Radio Nacional de España. Radio 3. Entrevista con el artista  
Radio: “La Malla”. ComRàdio. Entrevista con el artista  
TV: Informativos Localia. Entrevista con el artista

2003

TV: TeleMadrid. Informativo. Entrevista con el artista 16.04

2001

Radio Gracia 107.6 FM. Cartografies.

1999

TV: “La Mandrágora”. TV2. Entrevista con el artista  
TV: “Caos”. Canal Satélite Digital. Entrevista con el artista  
TV: “Canal WA WA WA”. Canal Satélite Digital. Entrevista con el artista

# Curriculum Vitae

**Ricardo Iglesias García**

Monte Perdido 88, 28053 Madrid  
Tel: (+34) 696 933 792

Código ORCID iD: 0000-0001-6749-9879

[ricardo@uclm.es](mailto:ricardo@uclm.es)  
[www.ricardoiglesias.net](http://www.ricardoiglesias.net)

## EXPERIENCIA ARTÍSTICA

### **Net.Art y Control** retrospectiva

- Museo Centro de Artes de Vanguardia La Neomudéjar. Madrid, 2017. Trabajos presentados: *Edén, ArtPlay, Surveilled Kronshtadt, Spam Tower, Caution, you are under surveillance, No más violencia contra las mujeres, Koinonía: máquina de palabras, Surveillance Cameras: they are alive!!, In the Dark, Fotografiogentequefotografíaarte, Nosotras las putas, Ciber00, Referencias*

### **Surveillance Cameras: they are alive!!!** (Instalación robótica)

- *Conectoma: red de redes en el Archivo de MediaLab Madrid*. UCM. Madrid, 2025.
- *VIDEO AKT Bienal Internacional de Arte de los Nuevos Medios*. Museo Arte Contemporáneo MAC. Lima - Perú, 2024.
- *MIRADAS. Desde la producción de Arte Robótico y Biorrobótico*. UMSA. Noviembre electrónico. Buenos Aires, 2021.
- *FILE*. International Festival of Electronic Language. Sao Paulo (Brasil), 2011.
- Galería A&D. Individual. Barcelona, 2011.
- *Sónar*. Festival Internacional de Música Avanzada y Arte Multimedia. Barcelona, 2010.

### **Torres utópicas. Espacios Compartidos** (Instalación robótica)

- Galería Nueva. Individual. Madrid, 2023.

### **Smile** (instalación sonora interactiva)

- Academia Fachada'22. Etopia Centro de Arte y Tecnología, Zaragoza, 2022.

### **Independent Robot Community** (instalación net.robótica) (conjuntamente con Gerald Kogler)

- *Orígens*. Simposio ISEA2022 Barcelona. Cal Massó, Reus, 2022.
- *(Al)most life, after all*. Centro Arts Santa Mònica. Barcelona, 2019.
- *Aproximaciones creativas a la colección BEEP de Arte electrónico*. Museo Salvador Vilaseca. Reus, 2017.
- *Electronic Timing. Colección Beep de Arte Electrónico*. Sala Josep Renau. Universidad Politécnica de Valencia, 2017.
- MulaFest IFEMA. Madrid, 2014.
- 7 Festival internacional Observatori. Valencia, 2006.
- **I Premio off ARCO-BEEP de Arte Electrónico. Feria de Arte Contemporáneo. Madrid, 2006. Premiado.**
- 1º Concurso Internacional de Artes Electrónicas y vídeo. Transitio\_MX. México, 2005. **Finalista.**
- Sala Metrònom. Fundación Rafael Tous. Barcelona, 2005.

### **Surveillance Medialab-Prado** (Animación)

- *Glitches y modificaciones de la realidad*. ProgramaLaPlaza. MMMAD, Festival Urbano de Arte Digital. MediaLab Prado, Madrid, 2021

### **Fotografía gente que fotografía Arte** (Instalación in situ)

- Kronos Art BCN '19. Centro Arts Santa Mònica. Barcelona, 2019.

### **No más violencia contra las mujeres** (instalación sonora-visual)

- *Estéticas Expandidas*. Centro Cultural Palatino. Pasto/Colombia, 2019.
- *Ayermañana*. Univ. Castilla-La Mancha. Cuenca, 2006.
- VAD Festival Internacional de vídeo i arts digitals. Girona, 2006.
- BAC. 5º Festival internacional de arte contemporáneo. Barcelona, 2005.

### **Peligro de extinción** (Instalación in situ)

- *El origen de la Magia*. Espacio CentroCentro (Ayuntamiento Madrid). Madrid, 2019.

### **Take away: Toma una – Deja una** (Instalación in situ)

- Armarios y Vitriñas. Biblioteca Facultad de Bellas Artes (UCM). Madrid, 2019.

### **Wunderkammer: Objetos Utópicos** (intervención)

- Armarios y Vitriñas. Biblioteca Facultad de Bellas Artes (UCM). Madrid, 2019.

### **C.S.U. Constructores de Sistemas Utópicos** (instalación robótica)

- (conjuntamente con Proyecto Untitled/Univ. Maimónides/UNTREF)
- *Noviembre Electrónico*. Centro Cultural San Martín. Buenos Aires, 2017
- *FASE. Arte, ciencia y tecnología*. C3 Centro Cultural de la Ciencia. Buenos Aires, 2017

### **Ciber00** (net.art)

- *Harddiskmuseum*. Centro de Arte Santa Mónica. Barcelona, 2017
- *Observatori*. Valencia, 2000

### **Edén** (instalación sonora interactiva)

- *Tecnologías y vigilancia*. Workshop dirigido por Antoni Muntadas. Centro de Arte Santa Mónica. Barcelona, 2015.
- Hangar | Centre de producció i recerca d'arts visuals. Barcelona, 2015.

## **ArtPlay** (gif art)

- 1840s GIF party. TATE Britanien. Londres (Reino Unido), 2014.

## **Cámara Gesell** (instalación interactiva)

(conjuntamente con Proyecto Untitled/Univ. Maimónides)

- *Metáforas de la supervivencia*. FASE 5. Centro Cultural Recoleta. Buenos Aires, 2013.

## **Surveilled Kronshtadt** (instalación interactiva)

- NCCA Art Residence. National Centre Contemporary Arts. San Petersburgo, 2013.

## **Memoria e identidad** (instalación interactiva)

(conjuntamente con Daniel Álvarez Olmedo)

- *Imágenes del dolor. Arte para la esperanza*. Museo del Holocausto. Buenos Aires, 2013.

## **Spam Tower** (instalación interactiva)

- Sónar. Festival Internacional de Música Avanzada y Arte Multimedia. Barcelona, 2013.

## **Caution, you are under surveillance** (vídeo monocal)

- V Semana de Vídeo Iberoamericano. Córdoba // Barcelona, 2013
- I Programa Internacional de Video Arte 2013. MECA, Almería // Usine Utopik, Tessy-sur-Vire (Francia), 2013.
- Urban Videoart Exhibition "Video Guerrilla". Sao Paulo (Brasil), 2012.

## **No más violencia contra las mujeres** (vídeo monocal)

- I Programa Internacional de Video Arte 2013. MECA, Almería // Usine Utopik, Tessy-sur-Vire (Francia), 2013.
- ((.mOv)) Videoarte en mOvimiento. Lima (Perú), 2012.

## **Art Pieces** (instalación papeles)

- Galería Esther Montoriol. Barcelona, 2012.
- Galería A&D. Barcelona, 2011.

## **José, el robot autista** (instalación robótica)

- *Banquete\_nodos y redes*. ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie. Karlsruhe (Alemania), 2009.
- Les Rencontres Internationales Paris/Berlín/Madrid. Paris, 2008.
- *Banquete\_nodos y redes*. Centro de Arte Laboral. Gijón, 2008.
- Les Rencontres Internationales Paris/Berlín/Madrid. C. El Águila. Madrid, 2008.

- *Resplandores. Poéticas analógicas y digitales*. C.C. Recoleta. Buenos Aires, 2007.

- Didáctica-presentación. Madrid Procesos 07. Univ. Europea. Madrid, 2007.

- Centro Cultural Español. Centro Nacional de las Artes. México D.F. 2006.

## **Koinonía: máquina de palabras** (net.art)

- *Sintopía(s). De la relación entre arte, ciencia y tecnología. Palabras corrientes*. Instituto Cervantes. New York, 2008.

- Córdoba digital. Centro Cultural Español. Córdoba (Argentina), 2007.

- *Sintopía(s). De la relación entre arte, ciencia y tecnología. Palabras corrientes*. Instituto Cervantes. Pekín, 2007.

## **Viva México, cabrones!!!** (Instalación vídeo-papeles)

- *A1milímetro*. Ciclo de proyecciones vídeo. Experimentem amb l'ART. Barcelona, 2009.

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

## **La sonrisa** (vídeo monocal)

- Galería Esther Montoriol. Colectiva. Barcelona, 2006.

- BAC!. 6º Festival internacional de arte contemporáneo. Barcelona, 2006.

## **naturaleza en la Naturaleza** (instalación fotográfica)

- Galería Metropolitana. ARTCologne, 2005.

- 8º Festival de Cultura Contemporánea Maçart. Maçanet de Cabrenys, 2005.

- Galería Metropolitana. Barcelona, 2005.

## **infoCápsulas** (net.móvil.instalación) (conjuntamente con Gerald Kogler)

- FIB. Festival Internacional de Benicàssim. Benicàssim, 2004.

## **Virtual food** (net.art)

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

## **In the Dark. Información, control y manipulación** (net.instalación)

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

- Antigua Casa Haiku. Barcelona, 2010-2011

- *Panel de control. Interruptores críticos para una sociedad vigilada*. Sevilla, 2007.

- *Soles Negros. tot el dia és de nit*. La Escocesa. Barcelona, 2007.

- FILE. Electronic International Festival. Río de Janeiro (Brasil), 2006.

- *BCN, t'ho Porto, BCN to Porto*. Maushábitos. Oporto, 2004.

- Feria de Arte Contemporáneo, ARCO. Galería Vanguardia. Madrid, 2004.

- LOOP'00. Art Barcelona. Galería Metropolitana. Barcelona, 2003.

- Jornada d'Activitats i Mostra Multimèdia. Centro Cultural Golferichs.

Barcelona // MediaLab. Centro Cultural Conde Duque. Madrid // Media Sonoridad Amarilla. Buenos Aires, 2003.

- Casa das Artes. Oporto // Riereta. Barcelona, 2003. Galería Extéril.

### **Argonautas** (Instalación net.robótica)

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

- Centro Cultural Conde Duque. Madrid, 2003.
- *Cyberia 02. Arte, interactividad y máquinas*. Fundación Marcelino Botín. Santander, 2002.
- Mediateca. CaixaForum. Barcelona, 2002.
- Feria de Arte Contemporáneo, ARCO. Galería Metropolitana. Madrid, 2002.

### **Merry Christmas, Mr Spock!!** (vídeo monocal)

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

### **For sale** (instalación)

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

### **Esfera tecno-humana** (instalación net.robótica)

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

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

### **Nosotras las putas** (net.art) <[www.ricardoiglesias.net/nosotras\\_putas](http://www.ricardoiglesias.net/nosotras_putas)>

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

### **Elmundo.es** (net.art)

- *NETescopio. Desmontajes, Re/apropiaciones e Intrusiones. Tácticas del arte en la red*. MEIAC Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo, Badajoz, 2012. (Muestra itinerante: Centro Cultural de España, México 2013, Centro Cultural SUBTE, Montevideo, 2013 // Etopia.

Centro de Arte y Tecnología, Zaragoza, 2014 // Edith Russ Haus for Media Art, Oldenburg, 2014 // Sao Paulo, 2014)

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

### **Referencias** (net.art) <[www.ricardoiglesias.net/referencias](http://www.ricardoiglesias.net/referencias)>

- *BCN, t`ho Porto, BCN to Porto*. Maushábitos. Oporto, 2004.
- X Festival Internacional de Vídeo y Multimedia de Canarias. Las Palmas de Gran Canaria, 2002.
- **Adquirida por el MEIAC-Museo Iberoamericano de Arte Contemporáneo. Galería Virtual. Badajoz, 2002.**
- *Net.artmadrid.net*. ARCO2001. Madrid, 2001.
- Log-os. Site de arte en la red. Pabellón de España. Exposición Universal de Hannover. Hannover, 2000.
- Webby Prize Competition. Museo de Arte Moderno. San Francisco (USA), 2000.
- Galería Virtual. MEIAC-Museo Iberoamericano de Arte Contemporáneo. Presentación en ARCO 2000. Madrid, 2000.
- Medi@terra Festival of Art and Technology. Atenas, 1999.
- Festival de Creación Audiovisual de Navarra. Pamplona, 1999.
- II Muestra de Artes y Medios Digitales. Casona Municipal de Cultura. Córdoba (Argentina), 1999.
- *Vértigos: artes audiovisuales on-line/off-line*. Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales. INJUVE. Madrid, 1999.
- *Net\_Condition*. MECAD. Sabadell (BCN), ZKM-Zentrum für Kunst und Medientechnologie (Karlsruhe), ICC-InterCommunication Center (Tokyo) Steirischer Herbst99 (Graz), 1999.

### **Madrid y los navegantes** (CD-ROM) (colaboración)

- Muestra de CD-ROMS españoles. Sedes de la Agencia Española de Cooperación Internacional de Lima, Santo Domingo, Buenos Aires y Costa Rica, 1999.
- Sonar '99. Barcelona, 1999.
- Arco electrónico. ARCO 98. Feria de Arte Contemporáneo. Madrid, 1998.

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

- Muestra de CD-ROMS españoles. Sedes de la Agencia Española de Cooperación Internacional de Lima, Santo Domingo, Buenos Aires y Costa Rica, 1999.
- A Short history of CD-ROM. Düsseldorf (Alemania), 1997.
- 40 Mostra de vídeo independiente & Fenòmens Interactius. Centre de Cultura Contemporànea. Barcelona, 1997.
- Sonar '97. Barcelona, 1997.
- Sala Forum. FNAC. Madrid, 1997.
- Festimad. Poética. Circulo de Bellas Artes. Madrid, 1997.
- Cyber. Criação na era digital. Centro Cultural de Belén. Lisboa, 1997.
- ICTM 97. Conferencia Internacional sobre Tecnología y Medios. Lisboa, 1997.
- Arco electrónico. ARCO 97. Madrid, 1997.

## Torres utópicas. Espacios Compartidos (2023)

Actualmente nos *Tecnópolis* es una *tecnoutopía* que promete crecimiento, progreso científico, pero que esconde otras realidades, las del desequilibrio y la desigualdad creciente (Gaja i Díaz, 2016)

En la actualidad asistimos continuamente a nuevas propuestas de desarrollos urbano y alternativos, espacios arquitectónicos que plantean diferentes formas de habitabilidad y movilidad en el conjunto de las sociedades globales contemporáneas. Muchos de esto proyectos nacen inspirados en imaginarios previos sociales, antropológicos, arquitectónicos, filosóficos, utópicos...

Históricamente encontramos contribuciones conceptuales de sistemas utópicos en la construcción de estructuras de convivencia igualitarias como la propia *Utopía* (1516) Tomas Moro, *Christianópolis* (1619) Johann Valentin Andreae, *La Città del Sole* (1623) Tomaso Campanella o *La Nueva Atlántida* (1627) Francis Bacon.

Paralelamente, como indica el filósofo Ernst Bloch, en el ámbito de la estética hemos asistido a la construcción de imágenes y formatos artísticos que han profundizado en la realización de espacios posibles y utopías como marcos referenciales visibles para el conjunto de la sociedad. Por último, la implosión de las nuevas herramientas tecnológicas (TICs, IA y robótica), con sus ventajas y desventajas, están proponiendo otras alternativas para la Ciudad del Presente-Futuro: *Tecnópolis* (Postman, 2018), ciudad informacional (Castells, 1995), *postmetropolis* (Soja, 2009), *futurópolis* (Gaja i Díaz, 2016).

El proyecto presenta la construcción de una estructura robotizada 'utópica' vertical, formada por varias torres de ordenador vacías y recicladas, apiladas unas encima de otras, ejecutadas como pequeños espacios interconectados que forman parte de una gran megalópolis. Cada torre representa un aspecto concreto de la Megalópolis: espacio vital, reserva natural con bosques verticales, espacio ciudadano abierto y sin jerarquías con diferentes conjuntos de edificios comunes e individuales, espacio industria robótica con enormes masas fabriles y el espacio energético oculto en la base de la estructura.



## Para nosotros y los otros (2023)

Hace tiempo que el objeto de arte perdió su aura inequívoca y fue socializado en los museos y muestras internacionales, pero la necesidad de 'poseer' el objeto, que de alguna manera nos conmueve, ha producido legiones de admiradores que cámara en mano, registran su recuerdo, su presencia, su esencia ante la imposibilidad de tener la obra en sí misma.

Desde 2007, y asistiendo a la explosión de los smartphone y del selfi como nueva forma de comunicación personal-visual, he creado diferentes series de fotografías bajo el concepto: **Fotografía gente que fotografía Arte**. Se han tomado en diferentes espacios como la Documenta, la Bienal de Venecia, MOMA... Y en diferentes años. No tienen un formato, ni tamaño único.

Ahora, a partir de la exposición *Entre nosotros y los otros: Juntos Aparte*. de la IV BIENALSUR, presentada en Casa de América (Madrid), se ha realizado una nueva colección de imágenes que se pueden ver en:

<https://www.flickr.com/photos/riglesias00/albums/72177720313175438>

Paralelamente, como formato expositivo, se podrían presentar en cuadrículas no uniforme de conjuntos de fotos. Cada unidad podría ser reproducida un máximo de 10 veces en cualquier combinación y calidad con el resto de su grupo o de manera individual.



## Smile (2022)

Actualmente nos encontramos con una continua acumulación de datos privados y públicos por parte de diferentes sistemas tecnológicos, entre otras aplicaciones, podríamos afirmar que uno de sus intereses principales es el registro de nuestros desplazamientos físicos en los entornos urbanos.

El planteamiento de “Smart cities” o ciudades inteligentes como optimización inteligente objetiva del funcionamiento espacial de las ciudades se puede, rápidamente, extender hacia conceptos de big brother o Little sister, donde cualquier individuo puede estar sometido a un control personalizado y continuo de su propia existencia. Podríamos parafrasear, que la “tecnología” ni se crea ni se destruye solo se transforma, de esta manera la toma masiva de datos se puede convertir en el control masivo de datos y su “reutilización” interesada por parte de grandes corporaciones, estados, multinacionales, etc.

La pieza “Smile” intenta centrarse en esta problemática. Plantada como una pieza in situ para la ciudad de Zaragoza, se ha grabado el tránsito de vehículos y personas en el espacio público, desde un punto de vista cenital de cámara de control. Estos tránsitos quedan registrados y mezclados con textos y gráficas de carteles de aviso de zonas de videovigilancia, donde se remarca siempre que “tu estas siendo grabado” y por tanto, bajo control.

<https://youtu.be/Cn0F3xusivM>



## Surveillance MediaLab Prado (2021)

Según un artículo de El País (2019) “Las cámaras que leen la cara se extienden por Madrid”. En el se indica la proliferación de este tipo de cámaras con algún sistema de reconocimiento y A.I. en centro comerciales, estaciones de transportes y casinos, etc. En 2021 han comenzado a ser instaladas también en puntos ‘conflictivos’ de la capital como el Pequeño Caribe de Madrid. ([https://elpais.com/ccaa/2019/11/26/madrid/1574801864\\_377093.html](https://elpais.com/ccaa/2019/11/26/madrid/1574801864_377093.html))

El proyecto presenta una pequeña programación realizada en p5.js que incluye la imagen de una gran cámara de vigilancia mirando frontalmente hacia el espacio. Debajo de esta aparece la palabra “surveillance” . Gracias a la programación la imagen y la palabra sufren un proceso de *glitch* en loop como si la cámara estuviese conectada y en continuo proceso de vigilancia electrónica ...



## Peligro de extinción (2019)

Según los últimos planteamientos científica, estamos inmersos en una nueva época geológica denominada *Antropoceno*. Si ya se hablaba de la ‘extinción masiva del Holoceno’: la espectacular desaparición de mamíferos grandes, en gran medida, por los cambios climáticos y por la aparición, diseminación y proliferación del ser humano, en la “nueva Época” estos cambios han sido/están siendo mucho más radicales.

Actualmente el 59% de los carnívoros más grandes y el 60% de los herbívoros más grandes han sido clasificados como amenazados de extinción. Mientras que en América Latina, entre 1970 y 2014, se ha reducido en 89% las poblaciones de especies de mamíferos, reptiles, peces y otros animales.

El proyecto propone una visión crítica sobre esta situación de emergencia planetaria. En conjunción con las cocomisarias del Colegio de Educación Infantil y Primaria San Miguel (Hortaleza - Madrid) se plantea una concienciación al público en general para que se conozca esta problemática, y que cada uno, en su medida, pueda realizar acciones de presión, de prevención, de comunicación, de solidaridad....

En el espacio físico se reproduce una selva amazónica, con sonidos que corresponden a animales adultos y a sus crías. Conjuntamente se muestran una serie de “tarjetas de presentación” (identificativas) de las especies, que nos informan de su vida, sus necesidades y sus peligros. Estas tarjetas están a disposición gratuitamente de los visitantes. Incluyen códigos QR que les conectan con una web donde pueden encontrar más información.



## Take away: Toma una / Deja una (2019)

“Cada vez que interactúan dos personas existe la capacidad potencial de poner en común información acerca de terceros. Conocidos por ambas partes. La estructura de los vínculos entre cada individuo y todos los demás es una red que sirve de canal por el que viajan noticias, consejos laborales, posibles parejas amorosas...”

*Multitudes inteligentes. La próxima revolución social.* Howard Rheingold.

La pieza plantea una crítica de las redes sociales online, del papel de las tecnologías en nuestras comunicaciones y la existencia de miles “amigos” virtuales. Las posibilidades de comunicación y de intercambio de información ha crecido de una manera exponencial con la aparición de plataformas de “socialización” online, pero muchas veces se olvida que esas redes, para ser realmente operativas, tiene que funcionar finalmente de una manera presencial, y no ser solamente números analizados en contadores fantasmas.

La idea se centra en la “recuperación” de sistemas de comunicación personalizados en el mundo real. La forma clásica de presentarnos, de realizar un contacto, se traduce en un intercambio de saludos, un apretón de manos y una tarjeta de visita.

Así, la propuesta se formaliza en un gran panel de dimensiones variables, donde el artista colectiviza, pone a disposición, cede todas sus tarjetas de visitas. La pieza busca la implicación directa de las personas que pasan por delante de ella, las tarjetas están disponibles para cualquiera, en un formato de intercambio **Toma una / Deja una**. Es interesante también poder establecer contacto local/global, para ello, se obtendrán tarjetas de visita de negocios, de amigos, de comercios de la ciudad donde se realice la intervención.



## Wunderkammer: Objetos Utópicos (2019)

Las utopías nacen de las ideas, de los deseos, de las críticas, de las necesidades de cambiar el mundo, de los conceptos de justicia e igualdad para todos... Crecen y se despliegan en diferentes disciplinas como el arte, la literatura, la arquitectura, la filosofía, la sociología, y se formalizan en infinidad de objetos, libros, postales, piezas de arte, fotografías, máquinas, ... Imaginarios que como sueños muestran posibilidades reales o líneas de actuación, espacios de trabajo, formatos colaborativos...

La intervención propone la creación de una *Wunderkammer* o "Gabinete de Maravillas" al estilo de las creadas en los s. XVI y XVII, espacios que coleccionaban y exponían objetos exóticos provenientes de todos los rincones del mundo junto a innovaciones e instrumentos científicos. Estos espacios tuvieron un papel fundamental en el desarrollo de la ciencia moderna, generando nuevos conocimientos y avances con un planteamiento claramente utópico de progreso. Como en los Gabinetes de Maravillas clásicos, la intervención se organiza en cuatro categorías principales:

- *Corporis* (cuerpo): genero, naturaleza, híbrido, cuerpo > Color violeta
- *Artificialia* (artefactos): tecnología, máquinas, ciencia > Color azul
- *Societatis* (sociedad): relaciones, futuro, amor > Color verde
- *Humanistica* (humanidades): arte, filosofía, arquitectura > Color naranja.

Como instalación-intervención se ha invitado a otros artistas, pensadores, coleccionistas y cualquiera que estuviese interesado en participar en la misma. La exposición esta formada por más de cien objetos y ha participado mas de 37 artistas de España y Latinoamérica: Antonio Alvarado (Madrid), Daniel Álvarez Olmedo (Buenos Aires), Xoán Anleo (Vigo), Patxi Araujo (Bilbao), Arcángel Constantini (México DF.), Ramón Guimaraes (Barcelona), Sylvia Molina (Madrid), Gabriela Munguía (México DF.), Leo Núñez (Buenos Aires), José Manuel Ruiz (Toledo), Socatoba (Badajoz), Mariela Yeregui (Buenos Aires)...

La propuesta tiene medidas variables, ajustándose al espacio real.



## C.S.U. Constructores de Sistemas Utópicos (2017)

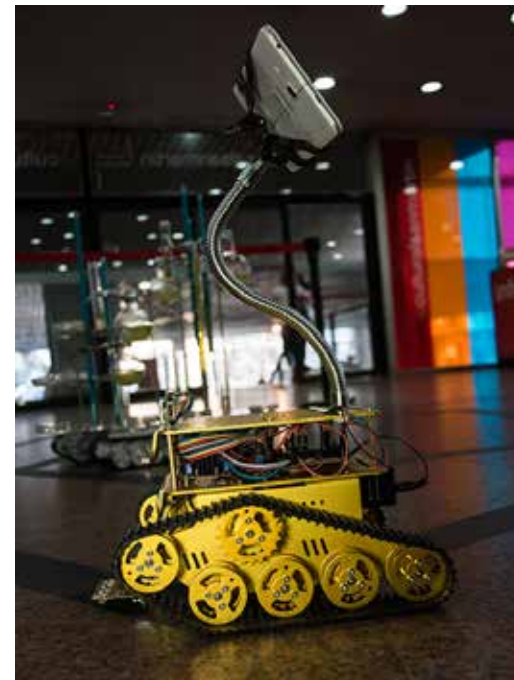
*¿Qué diremos de los ricos que se quedan con el salario de los trabajadores, no solamente con violencia y engaño, sino con el pretexto de las leyes? [...] Estas invenciones de los poderosos, adornadas con los colores de la nación, se convierten en leyes; y los hombres perversos con codicia insaciable se reparten entre ellos los bienes que debían destinarse a la necesidad de todos. ¡Qué lejos está esto del bienestar de la República de Utopía! Utopía. Tomas Moro*

Desde el comienzo de la denominada Gran Recesión del s.XXI en 2008 y visualizada con la caída de Lehman Brothers, hemos asistido a nivel mundial a una situación de crisis económica-social. Inicialmente planteada como una crisis más, dentro de la 'natural' fluctuación del sistema económico de la oferta y la demanda, pronto se pudo establecer que una de las causas fundamentales fue el enriquecimiento interesado de corporaciones y multinacionales. Según un informe de la OCDE actualmente "nunca fue tan elevada la diferencia entre ricos y pobres"<sup>1</sup>. A nivel de la Unión Europea con las sucesivas crisis del euro, de las políticas migratorias y del Brexit nos situamos en un panorama preocupante, que casi podríamos definir cercano a "un estado fallido".

La instalación muestra un conjunto de pequeñas maquetas/módulos robotizados que forman el "espacio utópico". De formatos variables, dispondrán de "entidad propia" (movimiento autónomo, reprogramable y con toma de biodatos). Se incluye intercomunicación, movimiento, interacción mínima, geoposicionamiento, etc. Se presentan como metáforas de la ciudad en tiempo real. Para ello se prevé diferentes tipo de miniproyecciones audiovisuales que visualicen contenidos y conceptos de la utopía y la ciudad. La instalación presenta dos maquetas de ciudades conectadas entre si: C.S.U. Matriz y C.S.U. Satélite. Se están realizando diferentes versiones de las C.S.U.

Vídeo <https://youtu.be/gIA21VVtMXE>

<sup>1</sup> In It Together: Why Less Inequality Benefits All. [https://www.oecd.org/en/publications/in-it-together-why-less-inequality-benefits-all\\_9789264235120-en.html](https://www.oecd.org/en/publications/in-it-together-why-less-inequality-benefits-all_9789264235120-en.html)



## Edén (2015)

La instalación presenta una crítica al aumento indiscriminado de los sistemas de control y videovigilancia automáticos que invaden los espacios públicos bajo la premisa de la seguridad social.

En la actualidad, los sistemas de vigilancia y control, que inicialmente se usaban solo en los márgenes de la comunidad social (prisiones o fronteras), o bien en situaciones de enfrentamiento bélico, han invadido el espacio público urbano, hasta alcanzar todo nuestro entorno humano y, por consiguiente, también los ámbitos individuales privados.

Desde el ataque del 11 de septiembre y el USA PATRIOT ACT, el incremento de estos sistemas a nivel mundial ha crecido paralelamente a su justificación bajo los argumentos de seguridad y miedo. La ciudad entendida idealmente como la continuidad del ágora griego, un espacio abierto, centro de convivencia ciudadana, de intercambio, de cultura, de vida social ha dejado paso a un espacio de control, de vigilancia y seguimiento.

Considerando que la saturación de imágenes hoy en día es excesiva, se propone la utilización del sonido, como forma de presentación. En el metro de Barcelona y en muchos otros medios públicos nacionales e internacionales, se nos recuerda continuamente que por nuestra seguridad el espacio tiene sistemas de videovigilancia. Por si no fueran suficientes los mensajes visuales a la entrada de los espacios o la presencia de las propias cámaras en cada esquina, la locución del mensaje que se produce en el metro, se ha convertido en un mantra que en vez de proporcionar paz y seguridad, se convierte en una forma de temor y miedo al espacio público.

La propuesta tiene medidas variables, ajustándose al espacio real. Consta de unos sensores-contadores, arduino, Raspberry Pi, conjunto de sonidos y altavoces.

vídeo [https://youtu.be/epxpA\\_DIVYc](https://youtu.be/epxpA_DIVYc)

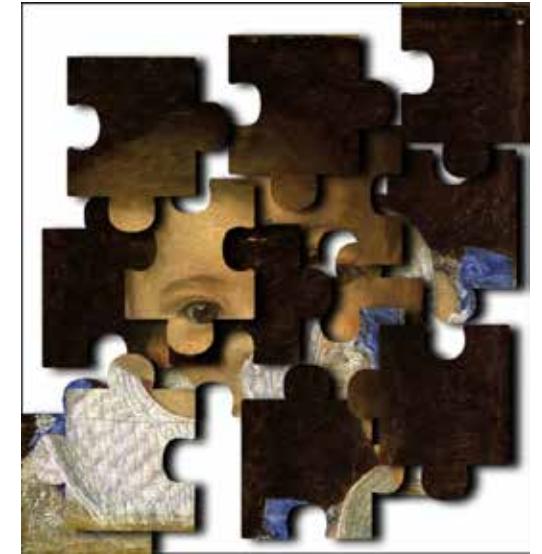


## ArtPlay (2014)

A través del Juego, y del Arte, el individuo desarrolla aspectos vitales de la comunicación y la experiencia. Ambos sirven como organizadores de aspectos sensoriales, emocionales, perceptivos, cognoscitivos y lingüísticos que ayudan a crear un modelo interno de uno mismo y del mundo externo. El Arte de Jugar implica la posibilidad de aprender, comunicarse, modificar, variar, crear, cambiar y ajustarse frente a situaciones y elementos nuevos. El arte y el juego han sido elementos fundamentales en la evolución de la sociedad.

El proyecto genera una serie de gifs animados realizados a partir del material proporcionado por la TATE Britanien, consistente en obras de su colección de arte inglés del siglo XIX. Los diferentes trabajos en gif participan en el evento denominado *1840s GIF Party*, una programación de actividades bimensuales insólitas, que dialogan con disciplinas no convencionales, en este caso Internet y las animaciones en formato gif.

web site: <https://www.ricardoiglesias.net/TATE/>  
Info: *La Generación GIF en la Tate Britain*. Bosco & Caldana  
<https://artasilicio.wordpress.com/2020/11/25/la-generacion-gif-en-la-tate-britain/>



## Cámara Gesell (2013)

La “Cámara de Gessell” es un espacio acondicionado para permitir la observación anónima de personas. El nombre de la instalación define su estética. Una propuesta que establece una crítica desde la cotidianidad de la “habitación de juegos” infantil al rigor de la “habitación de juegos” científica: una zona fronteriza de espacios de observación y control.

Nos encontramos con un lugar aséptico, blanco y frío (como en un laboratorio) que se concretiza en un formato visual de habitación infantil. En este espacio aparecen diseminadas 10 criaturas-objetos realizados con ganchillo e intervenidos tecnológicamente con sensores, cámaras de vigilancia, sistemas de comunicación interno y alarmas. Los tamaños varían entre un mínimo de 25 cm y 50 cm de altura.

Las criaturas han sido realizadas en ganchillo, dejando una abertura principal para la cámara de vigilancia y otra secundaria para las conexiones y cables. Hay 10 criaturas y por tanto 10 cámaras. El número de criaturas-cámaras puede variar dependiendo del tamaño del VideoWall y las visualizaciones de las cámaras. Los objetos están colocados estratégicamente por toda la habitación para tener un control total de las entradas, las salidas, las zonas intermedias...

El funcionamiento de grabación de las cámaras se activa cuando una persona se mueve, mientras tanto la pantalla (VideoWall) aparece en azul. Paralelamente, hay un dispositivo sensor (puede ser de las mismas cámaras o externo) con un temporizador, si en el espacio permanecen encendidas todas las cámaras por un tiempo superior de 10 m. seguidos se activa una alarma sonora y de luz, indicando que todas las personas deben abandonar la habitación.



## Surveilled Kronshadt (2013)

- ¿Realmente somos conscientes de que estamos siendo vigilados?
  - Si, pero tendemos a olvidar este hecho. Sin embargo, las cámaras nunca olvidan que están ahí vigilándonos.
- Panel de Control. Entrevista a Bill Brown (Surveillance Camera Players).

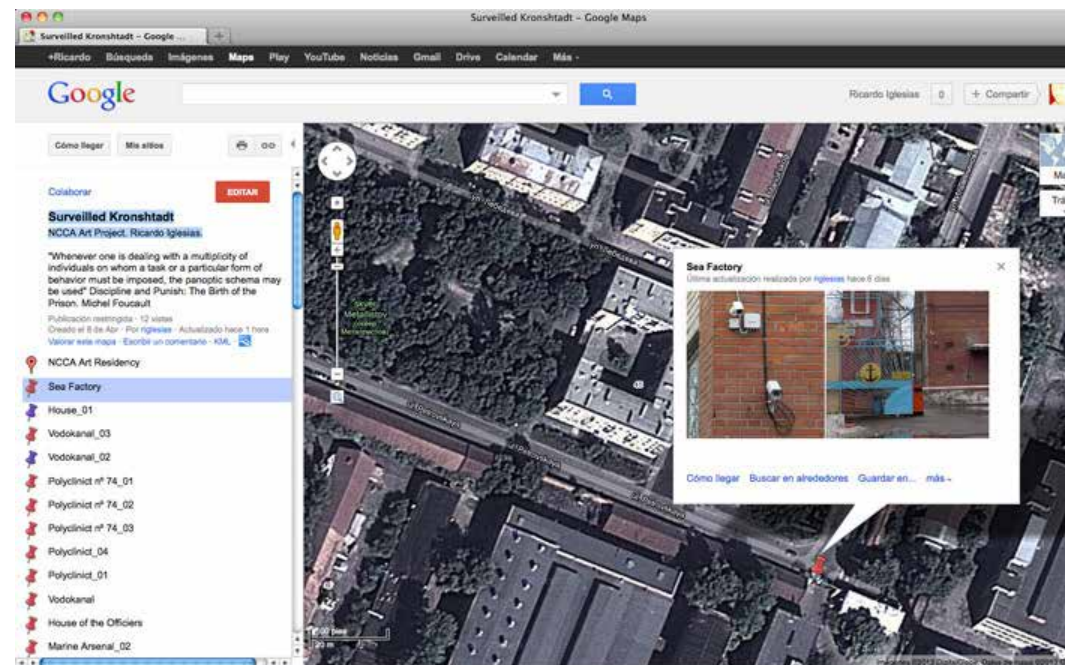
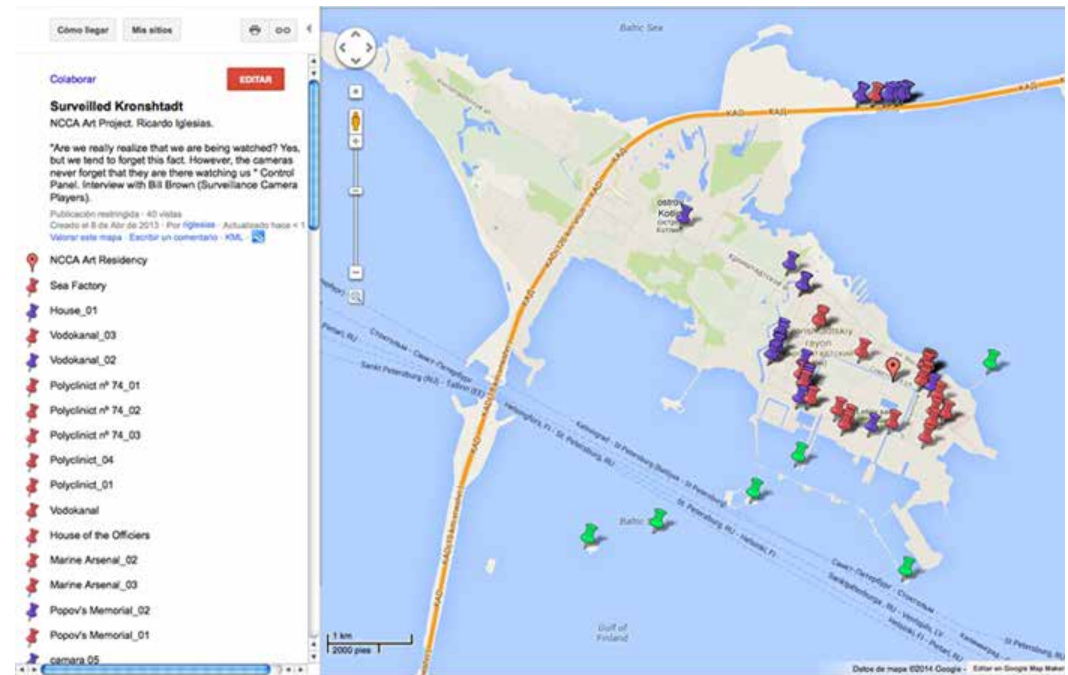
Tomando como referencia anteriores instalaciones y conceptos que profundizan en los temas de control y vigilancia, desde el panóptico de Bentham hasta la obra de Foucault, sin olvidar mencionar las estructuras obsesivas tayloristas y el imaginario del Gran Hermano Orwelliano, el proyecto se centra en mostrar, una vez más, como las sociedades actuales viven obsesionadas por el registro y control de todas sus actividades.

Las políticas del miedo instauradas y legalizadas desde los atentados del 11/9 están dando paso a una normalización de los formatos represivos e incluso a su interiorización. La extensión del control social siempre se realiza para “nuestra propia seguridad” y la aparición de las nuevas tecnologías nos sitúa en nuevos ámbitos de control ideológico.

Kronstadt es una ciudad portuaria rusa, situada en la isla de Kotlin, a 30 kilómetros al oeste de San Petersburgo. La Comandancia General de la Armada de la Federación Rusa y la Base General de la Flota Rusa del Mar Báltico están asentadas en la isla, debido a su estratégica ubicación geográfica en la defensa de la ciudad de San Petersburgo.

La gran cantidad de cámaras de vigilancia repartidas en la ciudad y sus alrededores, me decidió por el registro fotográfico de éstas y su posicionamiento en un mapa interactivo google.

web site: <http://www.ricardoiglesias.net/Kronstadt>



## Memoria e identidad (2013)

*Podemos reconocernos a nosotros mismos solo en presencia de Otro, y sobre ese principio se rigen las reglas de convivencia y docilidad. Pero, mas a menudo, encontramos a ese Otro insoportable porque de alguna manera no es nosotros. De modo que, reduciéndolo a enemigo, nos construimos nuestro infierno en la tierra.*

Construir al enemigo (2013). Umberto Eco.

La instalación recoge momentos históricos en un formato visual-fotográfico. Se construye un lenguaje de conocimiento y memoria frente al paso del tiempo. Un lenguaje que interpela al usuario a dos niveles, por una lado con su participación activa y la necesidad de una acción directa por su parte, su propia huella dactilar, que activa el mecanismo de la "memoria". Por otro, como reconocimiento de una memoria colectiva que es necesario mantener para evitar futuros sucesos trágicos como los narrados en la pieza. Sucesos configurados desde la esteticidad personal de los diferentes participantes invitados al proyecto, pero siempre reconocibles en su propio dolor.

La instalación consta de diferentes cajas que incluyen las diapositivas históricas, realizadas en diferentes espacios para la memoria en Buenos Aires. Un sensor de calor es activado por la huella táctil de los usuarios, que permite ir encendiendo cada imagen de una forma sucesiva y realizar una visualización personalizada y crítica de la historia.



## Spam Tower (2013)

Actualmente asistimos a la conversión y la manipulación generalizada de los canales de comunicación en canales de control y de venta. El proyecto propone la creación de una torre panóptica que emite, bombardea a los usuarios y sus móviles con SMS publicitarios y comerciales.

Hoy en día es preocupante comprobar con que facilidad los sistemas de comunicación pueden transformarse en sistemas de control. Nos encontramos con nuevas formas panópticas mecánico - electrónicas, donde el control no es ejercido por un individuo concreto, o por un grupo social, ni tan siquiera por una institución, sino por conglomerados económicamente globalizados, donde el concepto del individuo es reducido a sus datos virtu-reales y la manipulación que sobre estos se puede ejercer. La pieza se presenta sobre estos planteamientos críticos: la evolución de los sistemas de comunicación hacia sistemas de control bajo el paradigma consumista, que permite su transformación en canales de publicidad y venta. Según los datos de la International Data Corporation (IDC) el número de terminales vendidos durante el tercer trimestre de 2010 son 340.5 millones, frente a los 297.1 millones del mismo periodo el año anterior.

(<http://www.idc.com/about/viewpressreleasesp?containerId=prUS22550010>).

En España, la mayoría de las compañías telefónicas invaden y bombardean a sus usuarios con anuncios y mensajes SMS no deseados. Una forma de spam que ha saltado del correo electrónico a los mensajes telefónicos. En un segundo nivel, el aumento constante de estructuras de control mecánicas, chips, cámaras de vigilancia y otros dispositivos sobre el espacio público, defendido desde la "ideología de la seguridad".

La instalación consta de una torre de 3m de altura con una serie de sensores que controlan el movimiento de los brazos. Al final de cada uno hay un dispositivo móvil. Un sistema central envía los mensajes de publicidad a los móviles particulares que caen dentro de su rango de acción.

más info: <http://youtu.be/6FP0DGVIPMs>



## Art Pieces (2012)

Walter Benjamin confirmó la pérdida del carácter único e irrepetible de la obra de arte en 1936. A pesar de ello, en la actualidad todavía se continua manteniendo el concepto de 'aura' y de 'exclusividad', principalmente en un sentido mercantilista. *Art pieces* se rebela contra la sacralidad del Arte, rechazando los términos de obra única y de arte exclusivo.

Desde hace años he guardado las invitaciones-tarjetas que manda La Casa Encendida de Caja Madrid. Su diseño es muy interesante. Por una cara, una imagen de una obra del artista o del evento próximo, limpia, sin nada de información, y por detrás, toda la información de la exposición de ese artista o evento: nombre, fechas, lugar etc. Además, con un troquelado en cuatro partes (la información se repite cuatro veces), que permite su troceado en 'piezas' más pequeñas del tamaño de una tarjeta de visita. La propia obra podía dividirse en subsegmentos, sin perder el todo su carácter.

*Art pieces* presenta un gran collage formado por los "trozos de arte" generados de la manipulación de las piezas originales. A su lado, en el suelo hay un conjunto de marcos. Cada visitante puede comprar un marco y seleccionar el segmento visual que más desee, apropiándose. De esta manera se convierte en artista-ejecutor-comprador adquiriendo y rehaciendo una nueva obra de arte, su propia Obra de Arte.

El siguiente texto acompaña a la pieza.

### **Art Pieces.... haz tu propia obra de arte.**

Sigue los siguientes pasos:

- 1º. Visualiza el collage y disfruta de su composición, formas y colores.
- 2º. Elige un marco que se ajuste a tu gusto y a tu bolsillo (el precio está detrás).
- 3º. Sitúalo sobre el collage, seleccionando la zona que más te agrade.
- 4º. Todos los trozos que entren dentro del marco formarán tu propia obra de arte.
- 5º. Sonríe, ya eres un artista.



## Caution!! You are under surveillance (2013)

*Siempre que se trate de una multiplicidad de individuos a los que haya que imponer una tarea o una conducta, podrá ser utilizado el esquema panóptico. [...] ... porque lo esencial es que se sepa vigilado. Michel Foucault*

A partir de los conceptos desarrollados en las instalaciones *Surveillance Cameras: they are alive!!!* y *Spam Tower* como son: la continua proliferación de cámaras de vigilancia en espacios públicos, la formalización de una paranoia de inseguridad mundial cotidiana que nos conduce hacia la “sociedad de la vigilancia”, la utilización indiscriminada de dispositivos electrónicos y mecánicos transformados en sistemas de seguridad y seguimiento...

El proyecto propone la creación de una serie de vídeos críticos para llamar la atención sobre esta problemática.



## Surveillance Cameras: they are alive!!! (2010)

La continua proliferación de cámaras de vigilancia nos introduce en una “paranoia” de inseguridad mundial cotidiana, lo que podemos denominar, la sociedad de la vigilancia. El proyecto propone la creación de un conjunto de cámaras robóticas “vivas” que persigan a la gente. La cámaras graban a los visitantes, realizando diferentes proyecciones in situ y por internet.

Desde hace unos años aparecen regularmente en la prensa declaraciones de los políticos sobre la necesidad de implantar o de aumentar sistemas de vídeo vigilancia en las ciudades. El “Ring of Steel” de Londres consiste en un círculo de vigilancia de 24 h. compuesto por más de 65.000 unidades; New York está desarrollando una iniciativa parecida por 90 millones de dólares; París se está planteando utilizar pequeños aviones no tripulados dotados con cámaras para “controlar” los suburbios. Las denominadas “políticas del miedo” e “ideología de la seguridad” se han convertido en el mantra continuo de un sistema de control totalitario, para el cual, como en un artículo indica la ministra de interior francesa “la opinión pública está preparada”.

Su formalización se centra en la creación de un conjunto de 4 robots autónomos que tienen incorporada una cámara de vigilancia, con un emisor y un receptor en el ordenador, conectado a una tarjeta de vídeo. Las cámaras mandan la información al ordenador central y se visualizan en pantallas de proyección dentro del propio espacio local. El control de los robots se realiza con una plataforma externa con cuatro cámaras cenitales que abarcan todo el espacio y determinan en cada momento la posición de los robots y de los visitantes. Así se realizar un seguimiento real e independiente de cada robot y de cada persona y permite crear una situación concreta de vigilancia individualizada.

+ info: <http://youtu.be/U9S9ACxkO5Q>



## Fotografía gente que fotografía Arte (2007)

Desde su aparición, la fotografía ha asumido el estatus epistemológico de 'espejo de la realidad', o mejor dicho, de 'registro de lo real' frente a las viejas formas pictóricas. Pero a la vez, el desarrollo de las tecnologías actuales ha incidido en dos de sus características fundamentales: ser reproducible y ser manipulable. La realidad presentada, representada, no es una realidad única y cerrada, sino que depende de quien tome la imagen, podríamos hablar de realidades subjetivas, poéticas, ficticias, artificiales, e incluso falseadas.

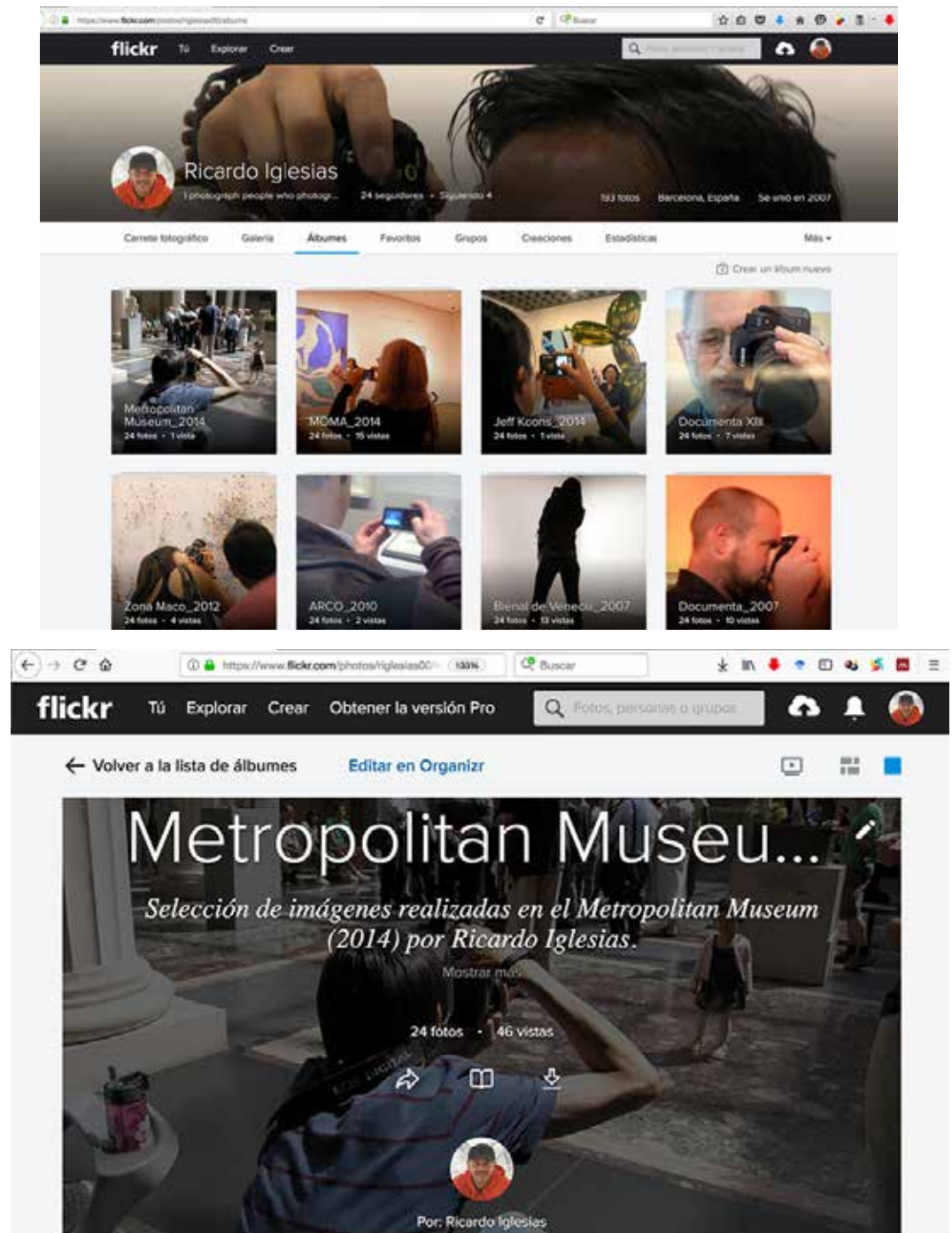
Hace tiempo que el objeto de arte perdió su aura inequívoca y fue socializado en los museos y muestras internacionales, pero la necesidad de 'poseer' el objeto, que de alguna manera nos conmueve, ha producido legiones de admiradores que cámara en mano, registran su recuerdo, su presencia, su esencia ante la imposibilidad de tener la obra en sí misma.

Se han creado diferentes series de fotografías en diferentes espacios como la Documenta, la Bienal de Venecia, MOMA... y en diferentes años. No tienen un formato, ni tamaño único.

Los álbumes pueden ser visitados en formato digital en

<http://www.flickr.com/photos/riglesias00>

Paralelamente, como formato expositivo, se podrían presentar como cuadrículas no uniforme de fotos. Cada unidad podría ser reproducida un máximo de 10 veces en cualquier combinación y calidad con el resto de su grupo o de manera individual.



## José, un robot autista (2007)

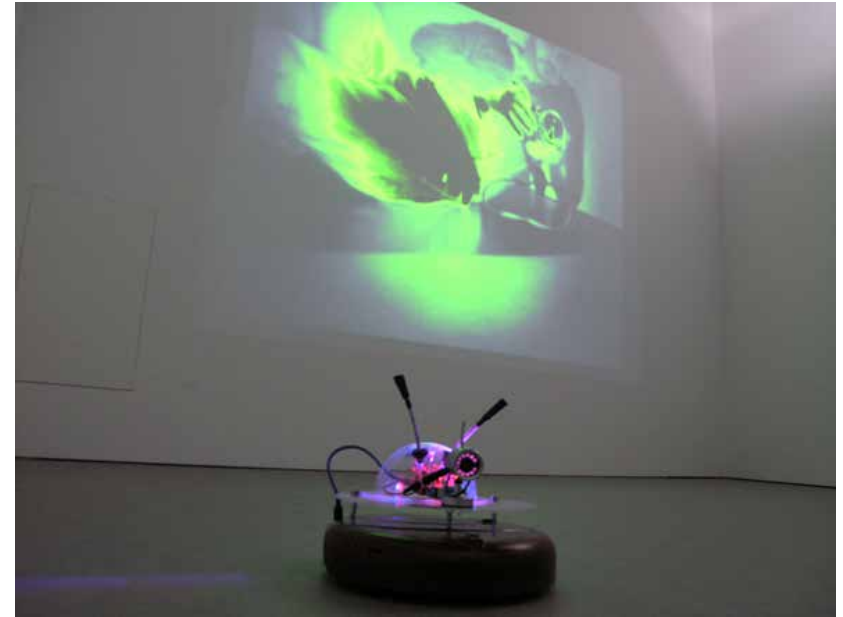
José es un robot que no responde a los estímulos externos normales, mostrando síntomas autistas de rechazo social y de falta de comunicación. La noción de robot atiende a una idea de estructura mecánica universal capaz de adaptarse, como el hombre, a muy diversos tipos de acciones. Son máquinas automáticas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

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

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

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

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



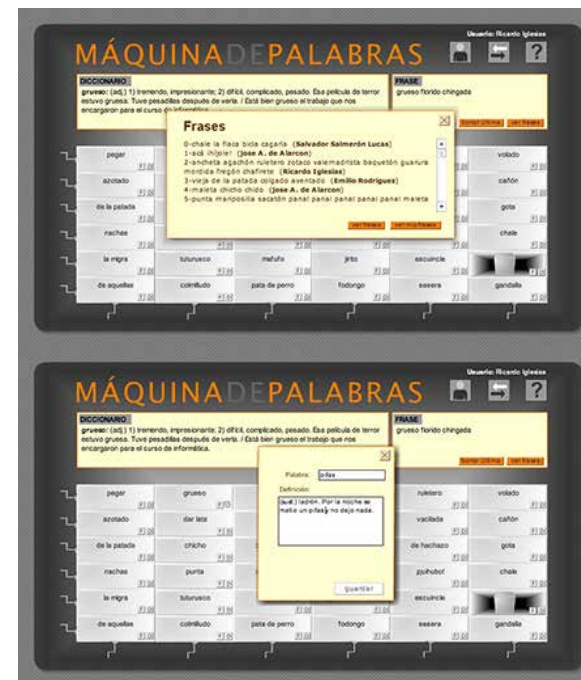
# Koinonía: máquina de palabras (2007)

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

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

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

web site: [https://cvc.cervantes.es/artes/p\\_corrientes/expo2.htm](https://cvc.cervantes.es/artes/p_corrientes/expo2.htm)



## Viva México, cabrones!!! (2006)

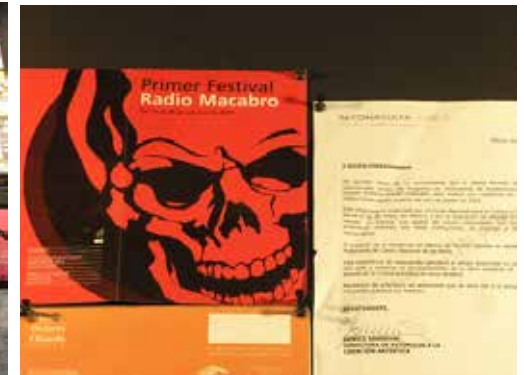
Viva México, cabrones!!! nace de la vida cotidiana en la capital mexicana. En una ciudad, cuya área metropolitana consta de más de 18 millones de habitantes, la movilidad es fundamental para la supervivencia. El transporte público en México D.F. es utilizado mayoritariamente por personas de baja extracción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

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

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

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

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



## No más violencia contra las mujeres (2005)

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

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

La instalación consta de un vídeo de fotografías que presentan partes del cuerpo de mujeres. En la pared se encuentran varios dispositivos sonoros con altavoces que repiten una serie de locuciones de corta duración de casos concretos de violencia domestica, datos, cifras y otros informes sobre este tema. Se intenta acceder a la sensibilidad de las personas por un sentido que no sea exclusivamente visual, en busca de una cercanía y compromiso mayores.

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



## Independent Robot Community (2005)

La instalación se base en nuestros estudios e inquietudes en la búsqueda y representación de nuevas formas de interacción/comunicación entre elementos mecánicos (robots) y representaciones de carbono (humanos). El objetivo es mostrar como la comunicación, incluso entre robots, permite un mayor entendimiento y una mayor socialización.

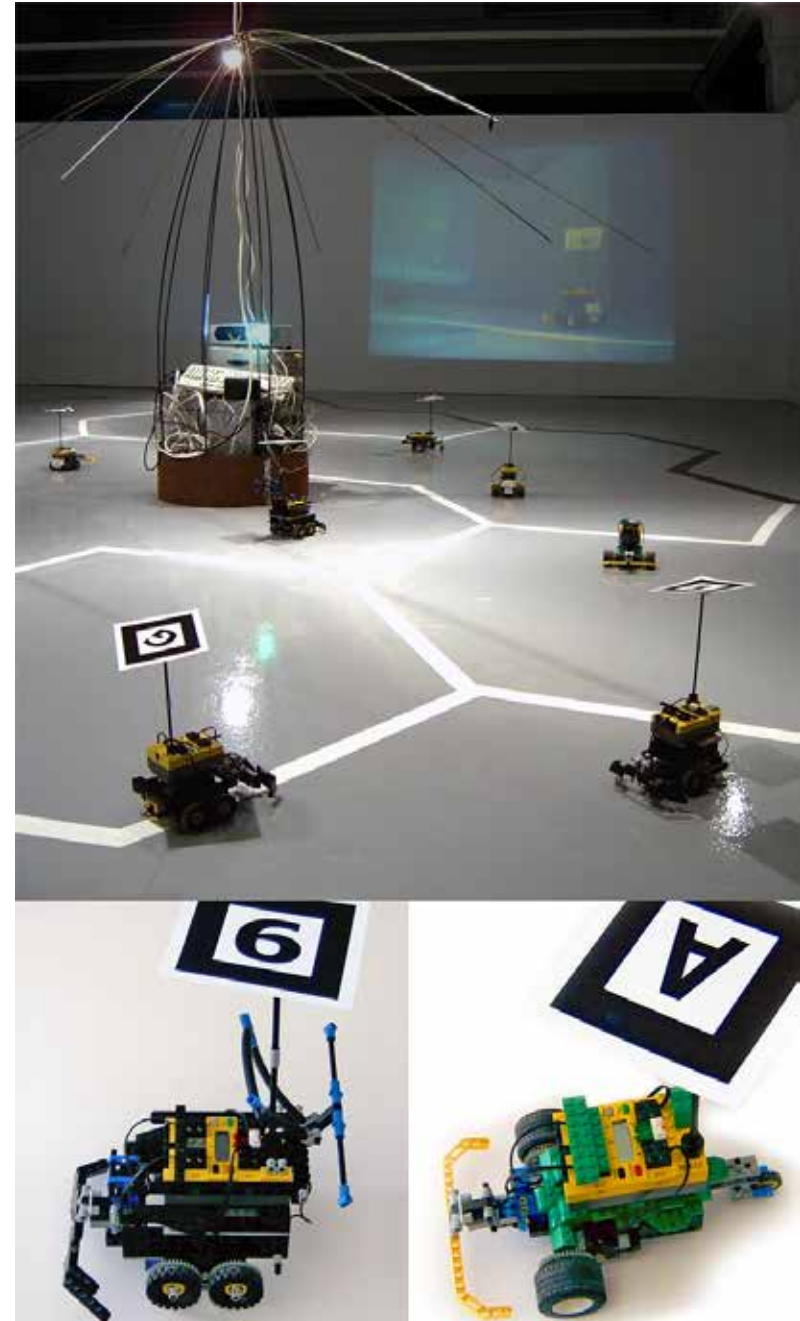
En un primer nivel, se muestra una comunidad de pequeños robots dividida en dos grupos. Cada grupo parte de un nivel de socialización primario y de un conjunto de sonidos, que forman un vocabulario propio. El estado inicial de cada robot consiste en un movimiento muy simple, dentro a un entorno espacial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

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

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

Este trabajo ha sido realizado conjuntamente con Gerald Kogler.

+ info: <http://www.youtube.com/watch?v=NoSmXkP6s1c&NR=1>



## naturaleza en la Naturaleza (2005)

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

Después de la revolución de los audiovisuales, que han introducido nuevas máquinas de captura de lo real, reproduciendo el objeto no sólo en su estado estático, sino también dinámico e incluso recreando la propia realidad a través de los sistemas de mundos virtuales, la copia realizada por la fotografía se muestra más que nunca como una copia falseada.

Remitiéndome a la cita de la cabecera, el mundo pasa a estar "dentro" de la fotografía, la realidad, el mundo sufre una pérdida de autenticidad desde el momento que se realiza una disminución de su tamaño para poder "entrar" en un formato (plano) predeterminado, lo mismo pasa con el resto de los medios, lo cual, por supuesto, no significa volver al "aura" de Walter Benjamin, sino aceptar el simulacro, como propone Deleuze, donde las "cosas" no remiten a nada.

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

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

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



## infoCápsulas (2004)

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

Un nuevo modelo de acceso al conocimiento (1992). Cartier

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

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

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

Este trabajo ha sido realizado conjuntamente con Gerald Kogler.

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



# In the Dark.

## Información, control y manipulación (2003)

*Ninguna información existe sin desinformación. Paul Virilio*

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

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

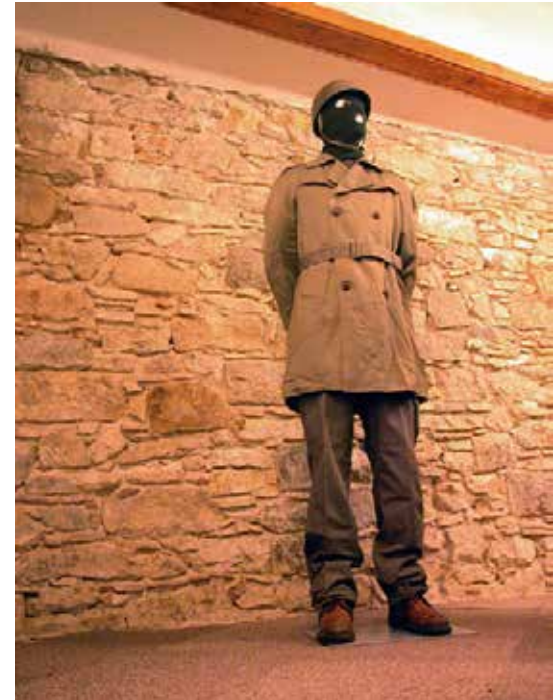
La instalación consta de un maniquí que dispone de una vídeo-cámara acoplada en uno de sus ojos. El maniquí representa al sujeto vigilante, al ente controlador de la información. Dependiendo de la duración de la exposición aparece vestido con diversos trajes, asumiendo en cada momento un rol diferente: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

Las imágenes de vídeo son digitalizadas y manipuladas sobre programación ASCII, para posteriormente ser emitidas vía Internet. La comunicación por Internet puede compartirse con otros espacios que denominamos "espacios de vigilancia compartida". En cualquier caso, al realizarse esta conexión cualquier usuario puede conectarse desde su ordenador y crear un nuevo espacio de vigilancia, convirtiéndose a su vez en controlador y vigilante.

Este trabajo ha sido realizado conjuntamente con Gerald Kogler.

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

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



## Argonautas (2002)

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

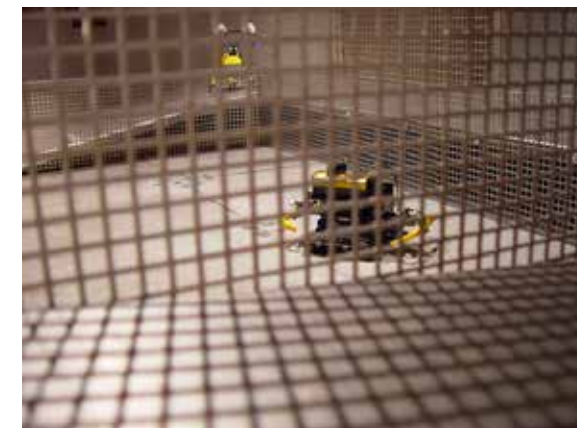
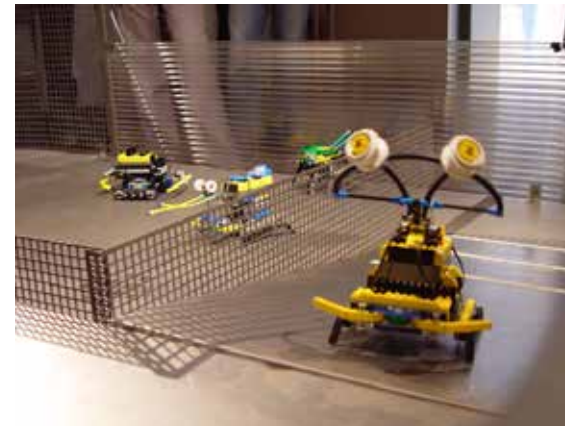
La instalación ofrece a cualquier usuario realizar una exploración de un entorno re(virtu)al a través de un robot y bajo su óptica. Disponemos de cuatro robots en funcionamiento, uno de los cuales lleva acoplada una cámara de vídeo (emisor) que registra en tiempo real el espacio, esa información es procesada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

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

Este trabajo ha sido realizado conjuntamente con Gerald Kogler.

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

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



## Esfera tecno- humana (2001)

*Las cosas eléctricas también tienen su vida, por pequeña que ésta sea*  
¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?. (1968). Philip K. Dick

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

La instalación consta de un espacio definido por una estética industrial. Cuatro robots trabajan según sus programaciones. La música de fondo corresponde a una grabación de una fábrica. Delimitado el espacio está colocado un sensor que controla la proximidad de la gente, una vez activado modifica la música y lanza la señal de alarma. El input recibido por el sensor también modifica el comportamiento de los robots.

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

Este trabajo ha sido realizado conjuntamente con Gerald Kogler.

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



## For sale (2001)

*La galería se ha convertido en un cubo blanco hermético*  
Inside the white Cube (1985). Brian O´Doherty

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

La propuesta presentada para el laboratorio Box23 consiste en su transformación en una tienda de ultramarinos, tomando la forma y la estética de este tipo de negocios: montañas de latas apiladas unas encima de otras formando paredes impenetrables entre el exterior y el interior, cerrando el espacio visual del transeúnte, pero abriendo ventanas, huecos entre el interior y el exterior con la venta real de los productos a los visitantes, espectadores, clientes, al fin y al cabo. Con esta propuesta queremos “denunciar” la existencia de un espacio “exclusivo”, la galería frente a otros entornos comerciales y “destapar” una función de intercambio económico, al poner a la venta una serie de productos de primera necesidad, como son los alimentarios.

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



## Nosotras, las putas (2001)

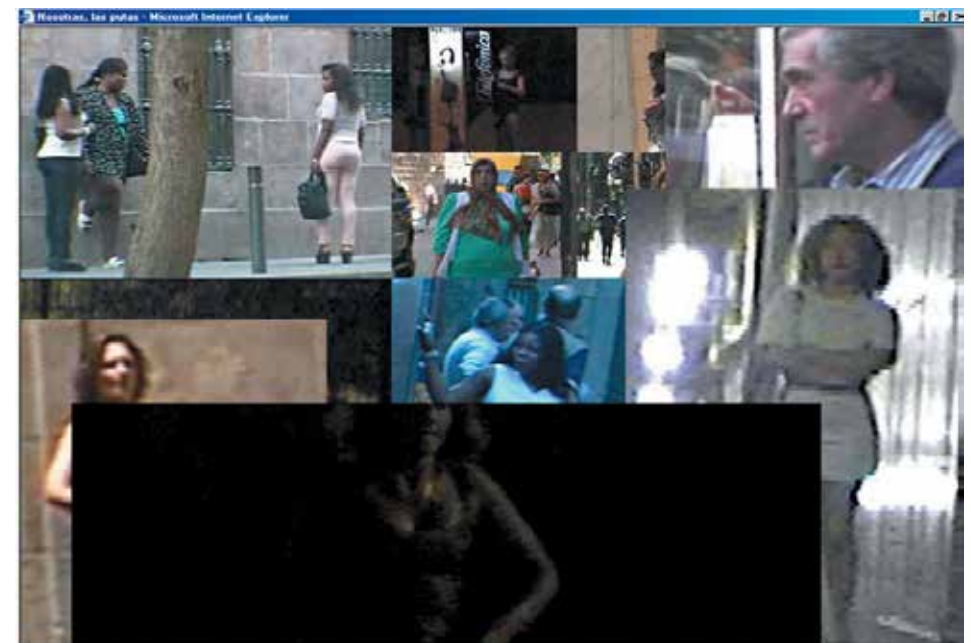
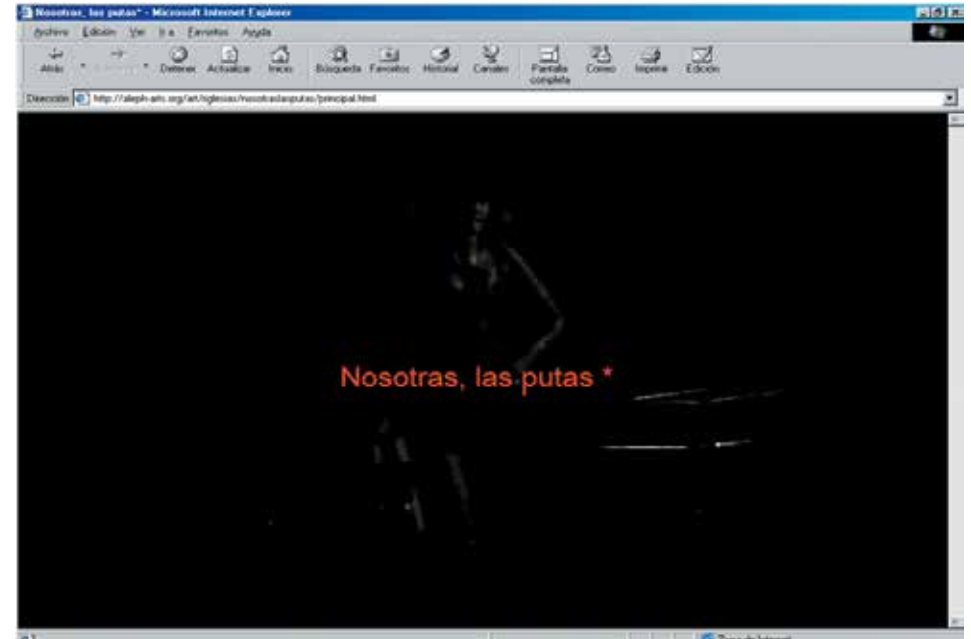
En 1989 Gail Pheterson socióloga, interesada en la psicodinámica de la opresión y en la construcción de alianzas entre mujeres publica *Nosotras, las putas* (1989, Talasa), donde se recopilan una serie de escritos, entre los que se encuentran los resúmenes de los dos Congresos Mundiales de Putas (Ámsterdam,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

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

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

Originalmente incluida en la selección realizada por José Luis Brea para su *Galería Virtual* en el sitio [www.aleph-arts.org](http://www.aleph-arts.org), al desaparecer el espacio se ha actualizado en [www.ricardoiglesias.net/nosotras\\_putas](http://www.ricardoiglesias.net/nosotras_putas)

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



## Elmundo.es (2001)

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

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

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

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



## Ciber00 (2000)

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

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

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

Originalmente incluida en la selección realizada por José Luis Brea para su *Galería Virtual* en el sitio [www.aleph-arts.org](http://www.aleph-arts.org), al desaparecer el espacio se encuentra actualizada en [www.ricardoiglesias.net/ciber00](http://www.ricardoiglesias.net/ciber00)



## Referencias (1999)

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

Gilles Deleuze

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

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

Originalmente incluida en el Media Center d'art i diseny, al desaparecer el espacio se encuentra actualizada en [www.ricardoiglesias.net/referencias](http://www.ricardoiglesias.net/referencias)

## Opus 1. Ovum (1997)

*La navegación es la manera más conocida en que toma forma la intervención del usuario. Navegar implica un amplio control del tiempo de desarrollo de la pieza en un espacio que se despliega en forma laberíntica: navegamos sin saber a ciencia cierta adonde nos distinguimos, cual es nuestra meta y, por supuesto, qué sorpresas nos deparará la ruta elegida. Ovum propone un viaje al interior de esa cosa cotidiana, elemental, primigenia, origen de la vida. Penetrar en la rotunda geometría del huevo nos sitúa, de forma ambivalente, en el interior de sus fluidos orgánicos, en la búsqueda de su centro, pero también sugiere una inmersión en el espacio estelar, en medio de las constelaciones, en las inalcanzables y expansivas fronteras del universo. De los viajes y los juegos: Ovum y Fuge/Lemoine, o Del arte (posible) en CD-ROM. (1997).*

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

