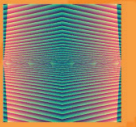




EXPOSICIÓN SENSORES



D. Antonio Veiga Outeiro,

vicepresidente da Deputación de Lugo,

D. Mario Outeiro Iglesias,

deputado-delegado da Área de Cultura e Turismo,

e a dirección de Igaciencia

teñen o pracer de invitalo/a á inauguración da exposición

SENSORES

**que terá lugar o vindeiro xoves, 30 de outubro de 2014,
ás 20 horas, na Sala de Exposicións do Pazo de San Marcos
Rúa San Marcos s/n**

www.museolugo.org

www.igaciencia.eu



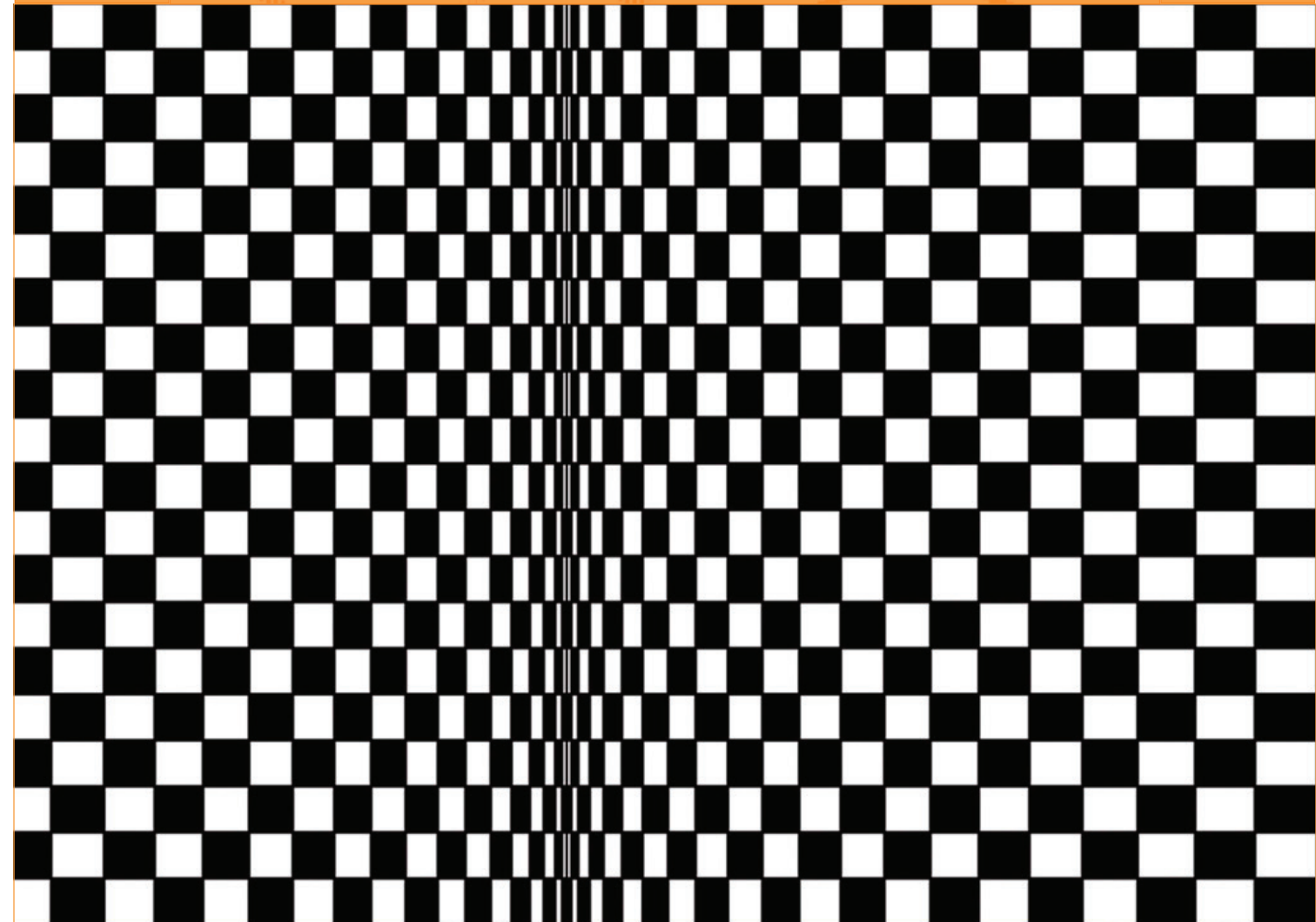
Institución Galega de Ciencia



DEPUTACIÓN DE LUGO
VICEPRESIDENCIA PRIMEIRA



Cultura e Turismo



OBRAS QUE EVOLUCIONAN E COAS QUE PODES INTERACTUAR

Sensores continúa a traxectoria iniciada o pasado ano con *Arte e Ciencia*.

Toma como base a idea da exposición *Dynamo. Un siècle de lumière et de mouvement dans l'art 1913-2013. Grand Palais. París*, de xuño 2013, para dar unha volta de rosca ao movemento na arte, ao cinetismo, integrando sensores e coincidindo así coa temática deste ano do día da *Ciencia en Galego* desde Igaciencia: sensores.

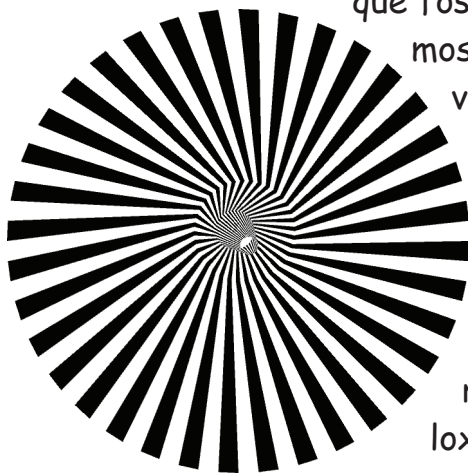
Unha arte en tempo de crise, que amosa como todo cambia, evoluciona, pero seguindo un patrón oculto interno que rexe esa evolución.

Galega. A cultura milenaria galega dos petróglifos e dos símbolos castrexos é unha cultura de arte abstracta, as figuras son símbolos doutras entidades e resultados culturais. Reivindicamos unha parte desa cultura á que lle damos continuidade aquí.

Evolución. Díciase que no século de ouro os espectadores de teatro querían ver unha obra que fose desde o momento da creación ata o xuízo final. Aquí veremos evolucionar e chegar a contemplar o final das obras, reivindicando o papel do tempo na arte e na vida.

Interactiva. A asociación do temporal co espacial e a relación obra-espectador esixe unha intervención participativa e creativa deste último no suceso plástico.

Científico-Tecnolóxica. Responde a un mundo contemporáneo en constante mutación, creada pola ciencia e a tecnoloxía.



Nada desta exposición sería posible sen os avances en ciencia e tecnoloxía dos últimos dez anos; mesmo algún dos compoñentes non ten máis dun ano.

Contemporánea. Cunha forte referencia a todo o que estamos a vivir, ordenadores, canóns, Arduino, sensores, Processing...

Dixital. As matemáticas e a informática son as raíces da arte dixital, disciplina que agrupa a todas aquelas manifestacións artísticas levadas a cabo cun ordenador, como as que presentamos.

Complexa. Por unha banda temos milleiros de imaxes codificadas en programas sinxelos que as orixinan ao rodar, por outra a teoría da complexidade ensínanos que a evolución de regular a efectos visual-plexidade ensínanos que a evolución de regular a efectos visual-mente moi complexos.

Lúdica. Usa Kinect e Leap Motion, para facilitar a interactividade, o control por xestos, a manipulación e a experimentación.

Herdanza. As figuras deconstruídos do Op Art, aos que somete a un movemento no tempo e a experimentación incorporan elementos de Op Art, aos que somete a un movemento no tempo das formas creadas, e no que vemos o futuro obra é xa indistinguible das imaxes que evolucionan; non é unha colección illada de obras, é unha colección coherente de evolucións.

Recoñecemos como precedentes a Bridget Riley e a Vassarely.

De “movement in squares” a “squares in movement”

A obra clásica de Riley que representa a Op Art é utilizada para comprobar como a arte estática en branco e negro evoluciona por camiños e con movementos insospeitados.

Autor: Manuel Díaz Regueiro

