



RAW

MATERIA PRIMA

MOISÉS MAÑAS



INDICE

Materia Prima - 02
Pau Waelder

RAW. Materia Prima.

- Slag. Escultura electrónica sonora mecánica controlada por datos bluetooth. - 07
- Golem. Ensamblaje electrónico audiovisual controlada por sensores ambientales. - 11
- RAW. Exposición Madrid - 16

Galería Rosa Santos, un entorno para el arte electrónico. - 17
Currículum del autor. - 18

EXPOSICIÓN REALIZADA

Rosa Santos Valencia - del 19/05/2023 al 30/06/2023

Rosa Santos Madrid- del 02/03/24 al 26/04/24

Web expo VLC: <https://www.rosasantos.net/exposicion/moises-manas-2/>

Web expo Madrid: <https://www.rosasantos.net/exposiciones-madrid/moises-manas/>

CRÉDITOS

Asistencia técnica y de montaje: Sergio Lecuona/ Miguel Rangil

Colaboración en vainas de vidrio: Sara Sorribes

ISBN:978-84-09-69152-4

Editado por Galería Rosa Santos - www.rosasantos.net

Valencia 2024

Fotografía: Moisés Mañas / Guillermo Etchemendi - Madrid / Goro Studio-Madrid

Textos: Pau Waelder / Rosa Santos / Moisés Mañas

www.moisesmanas.com

ROSA VLC
SANTOS
GALERÍA

MATERIA PRIMA

PAU WAELDER

La leyenda del Golem, el ser creado a partir de barro por el rabino Loew en el gueto de Praga, ha trascendido sus orígenes en el folclore judío para convertirse en una metáfora del temor que suscitan las propias creaciones, en cuanto éstas pueden escapar a todo control y volverse en contra de quienes las han diseñado. El rabino Loew modela y da vida al Golem para que proteja a su comunidad escribiendo en su frente la palabra “emet” (verdad), que significa también veracidad y rectitud. Cuando la criatura pierde el control y amenaza a seres inocentes, Loew borra la palabra de su frente, o lo destruye, según las múltiples versiones del popular cuento. En otros textos, el Golem se describe simplemente como un sirviente, sin mente ni alma, que se pone a trabajar y se guarda en un rincón cuando ya no es necesario, como un electrodoméstico o los serviciales robots que pueblan las fantasías de ciencia ficción estadounidense de los años 50.

Sin duda, el golem encarna los deseos y los temores que proyectamos sobre los ordenadores y toda la tecnología que se deriva del acelerado desarrollo de las ciencias de la computación en los últimos cincuenta años, en especial la inteligencia artificial (IA), que está actualmente en el foco de la opinión pública. Pero antes de los ordenadores, la criatura de barro representaba ya el espectro de lo Otro, aquello que es extraño e incomprensible, contrapuesto al orden de una sociedad autoritaria que, ya sea como utopía o distopía, está formada por individuos perfectos, carentes de debilidades y emociones. En todo ello subyace la palabra que crea y dicta, ya sean las místicas combinaciones de letras de la cábala, las leyes o el código de programación. El ser creado y la pérdida de control sobre el mismo son los elementos clave de las múltiples historias que se derivan del mito del Golem, pasando por Frankenstein o el moderno Prometeo (1818) de Mary Wollstonecraft Shelley y las numerosas versiones que ya tienen por protagonista a un robot o una máquina inteligente. Pero lo que suele quedar en segundo plano en estos relatos es la materia prima que da forma a la criatura.

En Raw, Moisés Mañas hace una relectura de las versiones más antiguas de la leyenda del Golem para centrarse en esta creación como algo informe, crudo, que adquiere una entidad propia y una función por medio de una palabra que representa la verdad. El artista asocia esta amorfa y el concepto de verdad con los datos que recogen las máquinas de su entorno, por medio de sensores, o de nuestra interacción con ellas, procesando la ingente cantidad de información que proporcionamos con nuestras acciones dentro y fuera de la red (si aún se puede estar “fuera de la red”). Estos datos, que habitualmente ignoramos y consideramos carentes de valor, los regalamos a las empresas que nos ofrecen servicios aparentemente gratuitos y dispositivos sin los cuales no sabemos adónde ir. Son un excedente de nuestra actividad diaria, algo que brota naturalmente de cada interacción con la pantalla y se deposita en algún lugar oculto, donde se va sedimentando.

La primera sala de la exposición acoge una instalación que hace visible este proceso, por medio de cuatro pantallas conectadas a computadoras de placa única y

cuatro rieles sobre los que se colocan trozos de escoria obtenidos en la mina romana de Cueva de Hierro [Cuenca]. Las computadoras detectan dispositivos cercanos conectados a la red Bluetooth y muestran la información “cruda” que obtienen de los mismos. A la vez, activan los rieles que desplazan los trozos de escoria, reaccionando así a la presencia de los smartphones y otros aparatos que lleven consigo los visitantes.

En la segunda sala, dos vainas de vidrio soplado recogen los datos de su entorno (temperatura, humedad, presión del aire) y detectan la proximidad y el movimiento de las personas. Estos datos se visualizan en una pantalla como enigmáticos gráficos carentes de toda referencia, mientras una señal sonora marca el ritmo de la actividad incesante de esta máquina y una proyección muestra imágenes que completan el discurso de la exposición y resultan clave para descifrar su significado: fotografías de trozos de escoria, terrenos excavados y construcciones generados con un programa de inteligencia artificial se suceden junto a fotogramas de los films de ciencia ficción *Invasion of the Body Snatchers* [Don Siegel, 1956], *The Thing from Another World* [Christian Nyby y Howard Hawks, 1951] y *Alphaville* [Jean-Luc Godard, 1965].

Todos estos elementos se combinan en una reflexión acerca de los datos como aparente desecho que va dando forma a la imagen del mundo que pacientemente elaboran los programas de inteligencia artificial, encontrando conexiones y similitudes en el espacio latente. Nutriéndose de la información que les proporcionamos, crean dobles digitales de cada persona, como aquellos sustitutos carentes de emociones que emergían de las vainas alienígenas en el film de Don Siegel. El temor que actualmente se oye en las voces de expertos en IA se asemeja ya al de los exploradores del Ártico que, en el film de Nyby y Hawks, extraen a una criatura del hielo y ven con creciente preocupación como esta va a despertar de su letargo. La paranoia que en tiempos de la Guerra Fría se materializaba en unos ficticios seres de otro planeta se ha trasladado ahora a una serie de programas informáticos, nuestras propias creaciones.

En el film de Godard, el ordenador Alpha60 somete a sus ciudadanos a un régimen autoritario, una distopía que sin duda suscitan las tecnologías de la información, y que de hecho se está dando ya, pero con la cara amable de un asistente. Nuevamente, no prestemos tanta atención al Golem y al control que podamos ejercer sobre él si no a aquello de que se compone, los datos que le suministramos. Estamos aportando la materia prima de un nuevo orden algorítmico, ¿somos capaces de reescribir el código que le da forma, o nos hemos convertido ya en escoria?

Pau Waelder / Historiador Media Art
www.pauwaelder.com

RAW MATERIAL

PAU WAELDER

The legend of the Golem, the being created from clay by Rabbi Loew in the ghetto of Prague, has transcended its origins in Jewish folklore to become a metaphor for the fear of one's own creations, which can escape all control and turn against those who conceived them. Rabbi Loew models and gives life to the Golem to protect his community by writing on its forehead the word "emet" (truth), which also means truthfulness and righteousness. When the creature loses control and threatens innocent beings, Loew erases the word from its forehead, or destroys it, according to the multiple versions of the popular tale. In other texts, the Golem is described simply as a servant, without mind or soul, that goes to work and is put away in a corner when it is no longer needed, like a household appliance or the helpful robots that populate American science fiction fantasies of the 1950s.

Undoubtedly, the golem embodies the desires and fears we project onto computers and all the technology stemming from the accelerated development of computer science in the last fifty years, especially artificial intelligence (AI), which is currently in the focus of public opinion. But before computers, the clay creature already represented the specter of the Other, that which is strange and incomprehensible, counterposed to the order of an authoritarian society that, whether as utopia or dystopia, is made up of perfect individuals, devoid of weaknesses and emotions. Underlying it all is the word that creates and dictates, be it the mystical letter combinations of the kaballah, legal systems or programming code. The creature and the loss of control over it are the key elements of the many stories that derive from the myth of the Golem, from Mary Wollstonecraft Shelley's *Frankenstein*; or *The Modern Prometheus* (1818) to the numerous versions that already have a robot or an intelligent machine as the protagonist. But what usually remains in the background in these stories is the raw material that gives shape to the creature.

In *Raw*, Moisés Mañas rereads the oldest versions of the legend of the Golem to focus on this creation as something formless, raw, that acquires its own entity and function through a word that represents truth. The artist associates this amorphousness and the concept of truth with the data that machines collect from their environment, through sensors, or from our interaction with them, processing the vast amount of information that we provide with our actions on and off the net (if it is still possible to be "off the net"). This data, which we usually ignore and consider worthless, we give away to companies that offer us seemingly free services and devices without which we don't know where to go. They are a surplus of our daily activity, something that sprouts naturally from every interaction with the screen and is deposited in some hidden place, where it settles.

The first room of the exhibition hosts an installation that makes this process visible, by means of four screens connected to single-board processors and four rails on which pieces of slag obtained from the Roman mine of Cueva de Hierro (Cuenca) are placed. The computers detect nearby devices connected to the Bluetooth network and display the "raw" information obtained from them. At the same time, they activate the rails that move the slag pieces, thus reacting to the presence of smartphones and other devices carried by visitors.

In the second room, two blown glass pods collect data from their environment (temperature, humidity, air pressure) and detect the proximity and movement of people. These data are displayed on a screen as enigmatic graphics devoid of any reference, while a sound signal marks the

rhythm of the incessant activity of this machine and a projection shows images that complete the discourse of the exhibition and are key to deciphering its meaning: photographs of pieces of slag, excavated terrains and constructions generated with an artificial intelligence program follow one another alongside stills from the science fiction films *Invasion of the Body Snatchers* (Don Siegel, 1956), *The Thing from Another World* (Christian Nyby and Howard Hawks, 1951) and *Alphaville* (Jean-Luc Godard, 1965).

All these elements combine in a reflection on data as apparent waste that shapes the image of the world that artificial intelligence programs patiently elaborate, finding connections and similarities in latent space. Feeding on the information we provide them, they create digital doubles of each person, like those emotionless surrogates that emerged from the alien pods in Don Siegel's film. The fear now being heard in the voices of AI experts already resembles that of the Arctic explorers who, in Nyby and Hawks' film, extract a creature from the ice and watch with growing concern as it awakens from its slumber. The paranoia that in Cold War times materialized in fictitious beings from another planet has now been transferred to a series of computer programs, our own creations.

In Godard's film, the Alpha60 computer subjects its citizens to an authoritarian regime, a dystopia that information technologies undoubtedly give rise to, and that in fact is already happening, but with the friendly face of an assistant. Again, let us not pay so much attention to the Golem and the control we can exercise over it, but to what it is composed of, the data we are feeding it. We are providing the raw material for a new algorithmic order, are we capable of rewriting the code that shapes it, or have we already become dross?

Pau Waelder / Media Art Historian
www.pauwaelder.com

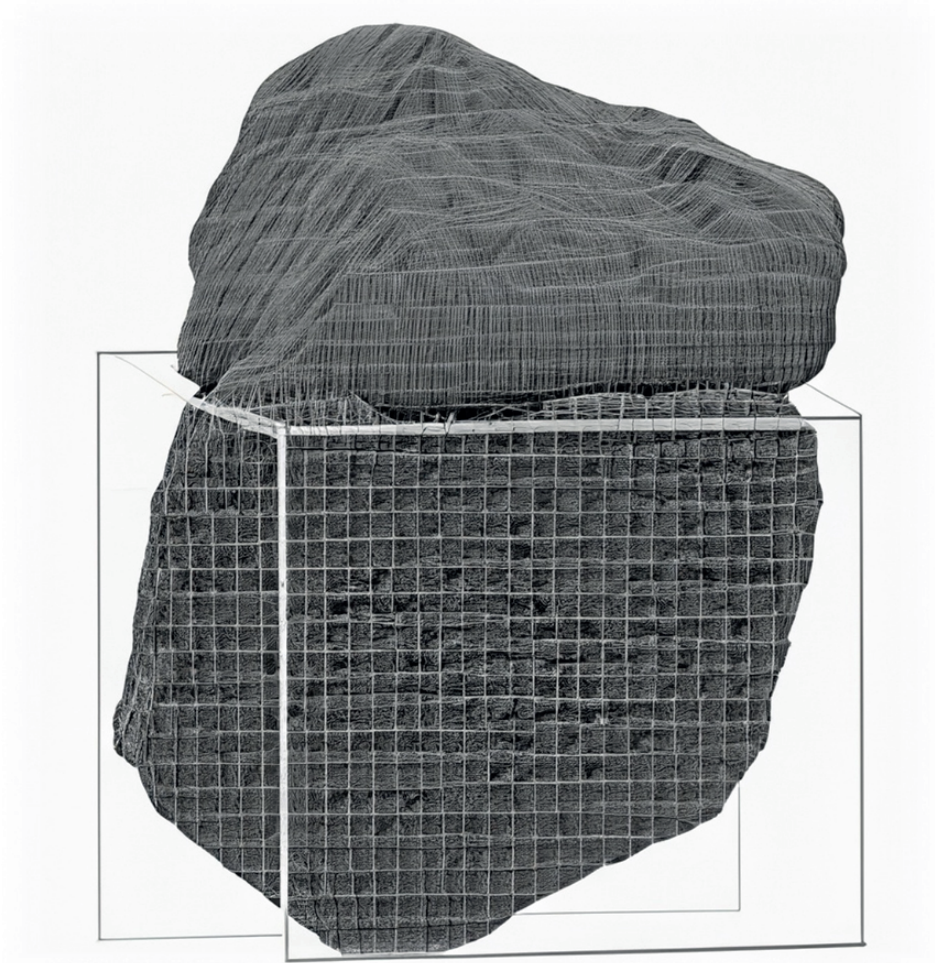


Imagen de escoria realizada por IA. 2023
Promp: escoria, estructura, energía, mineral, origen



SLAG. Slag. Escultura electrónica sonoro mecánica controlada por datos bluetooth.2023





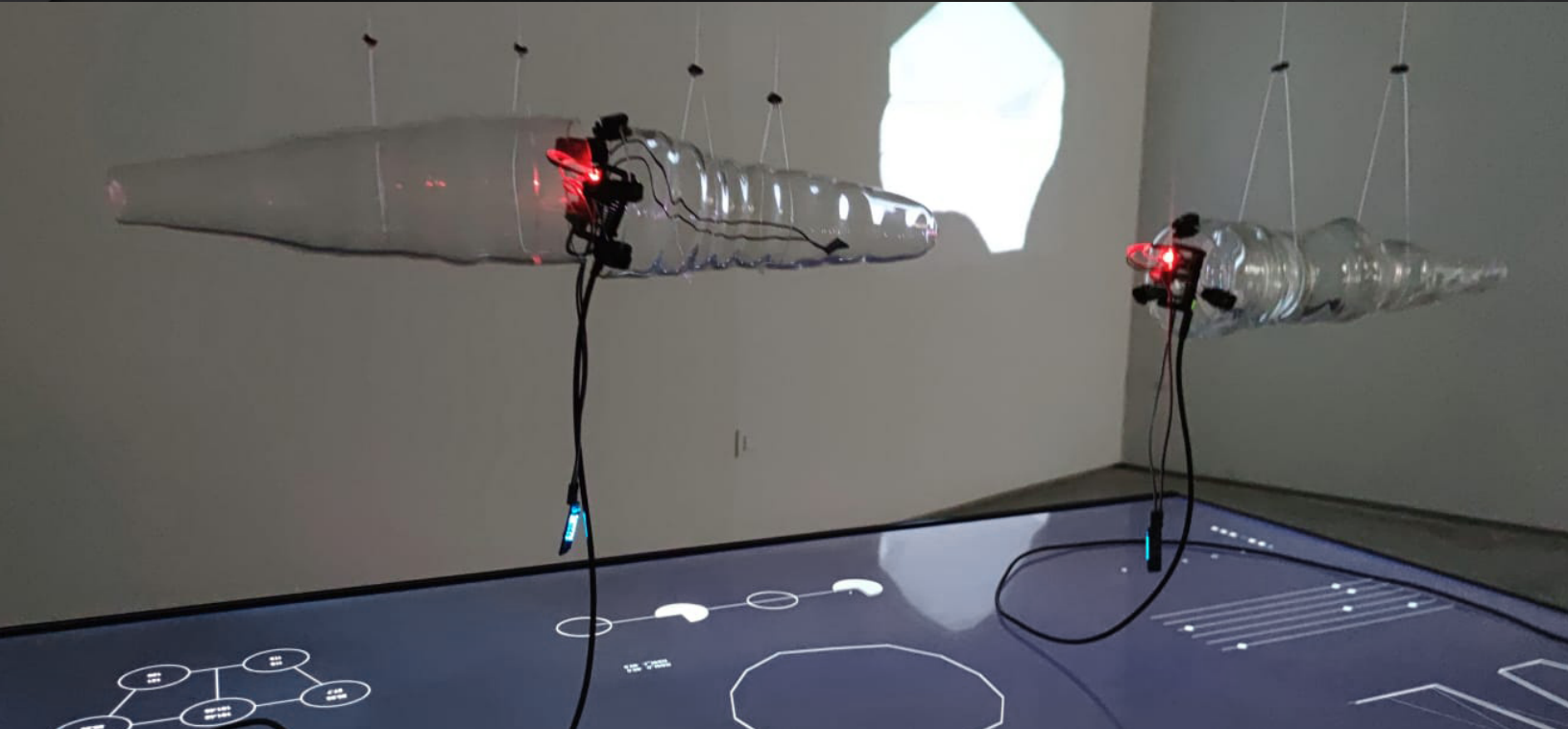
SLAG. Fragmentos 2023

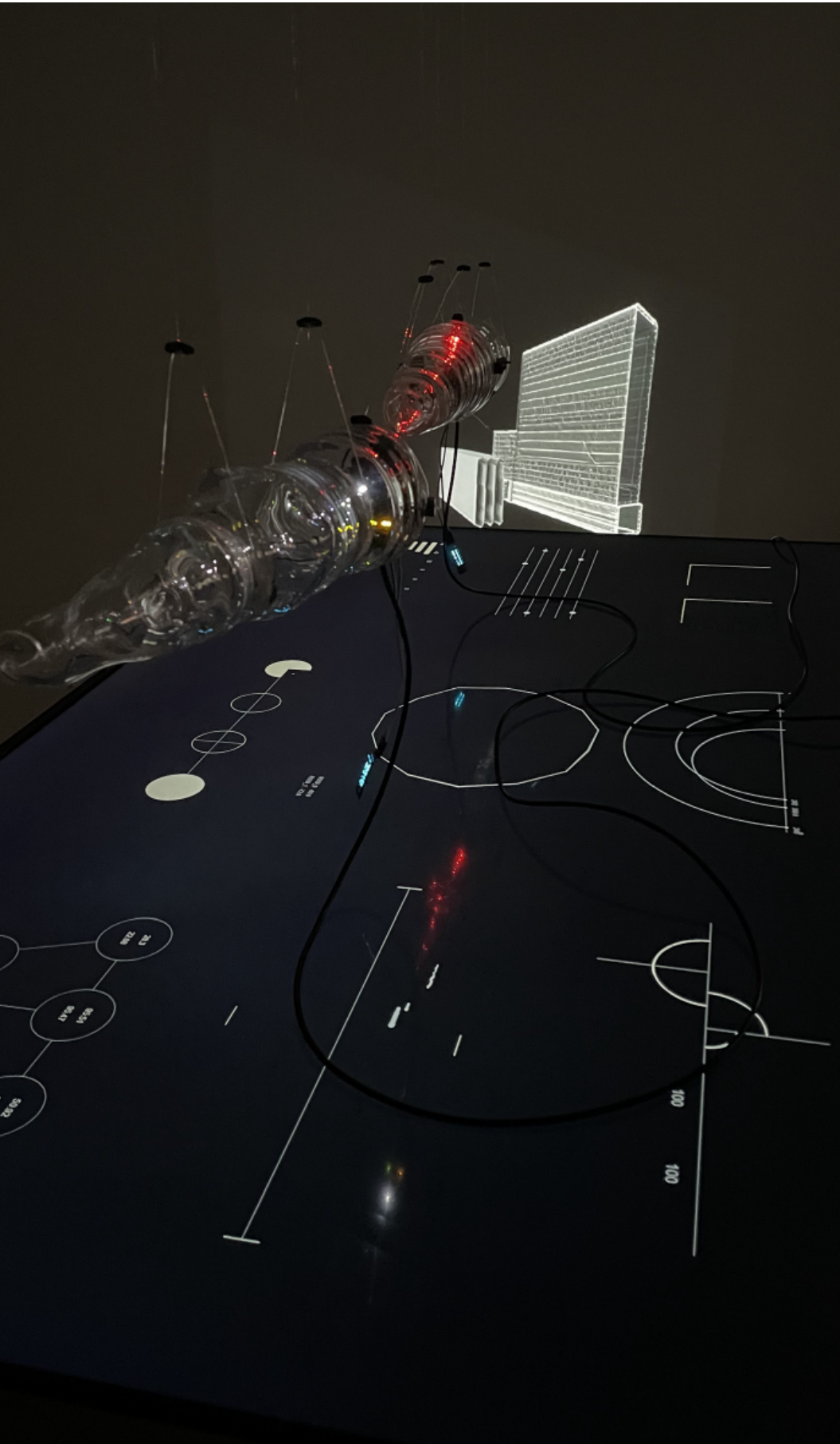




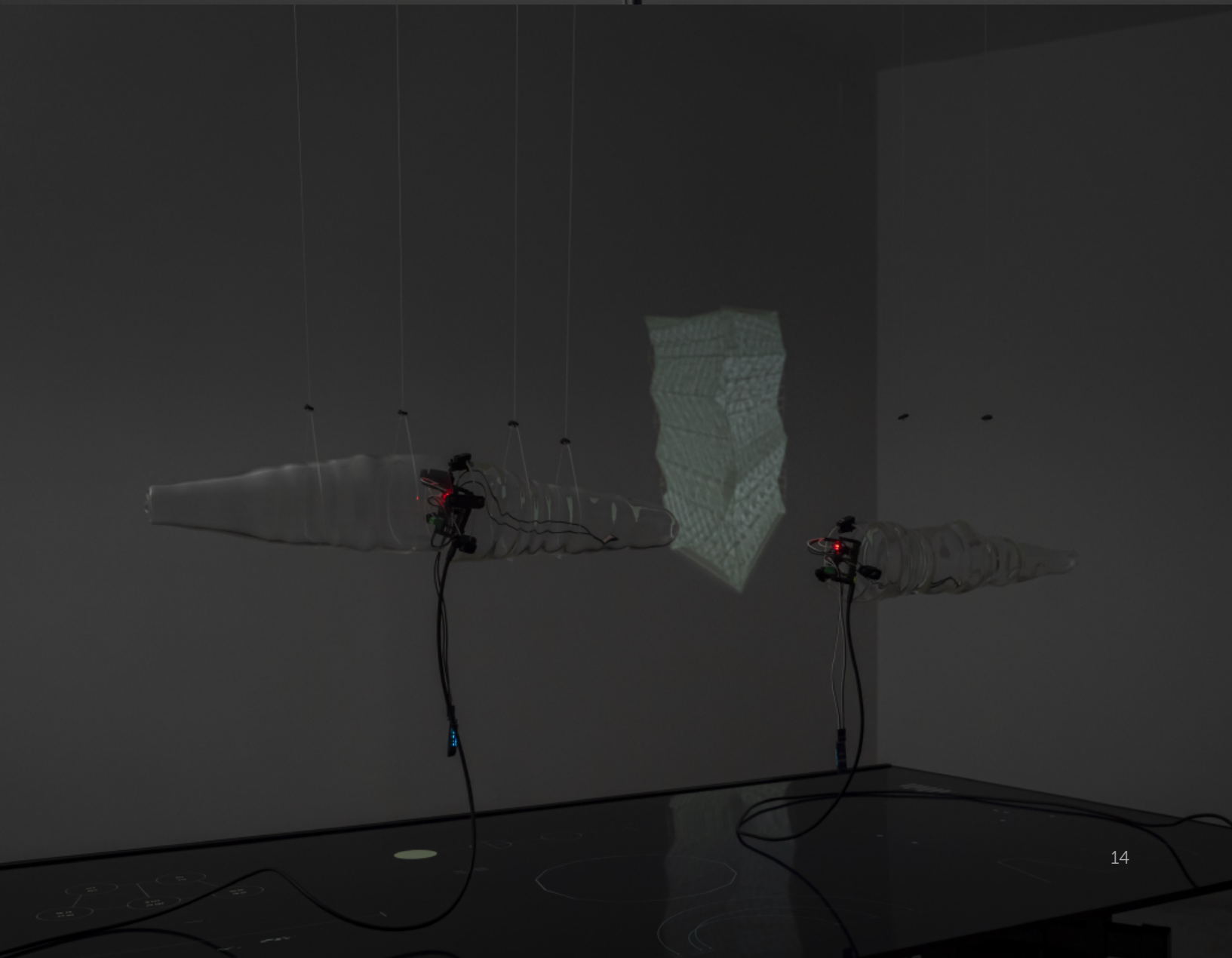
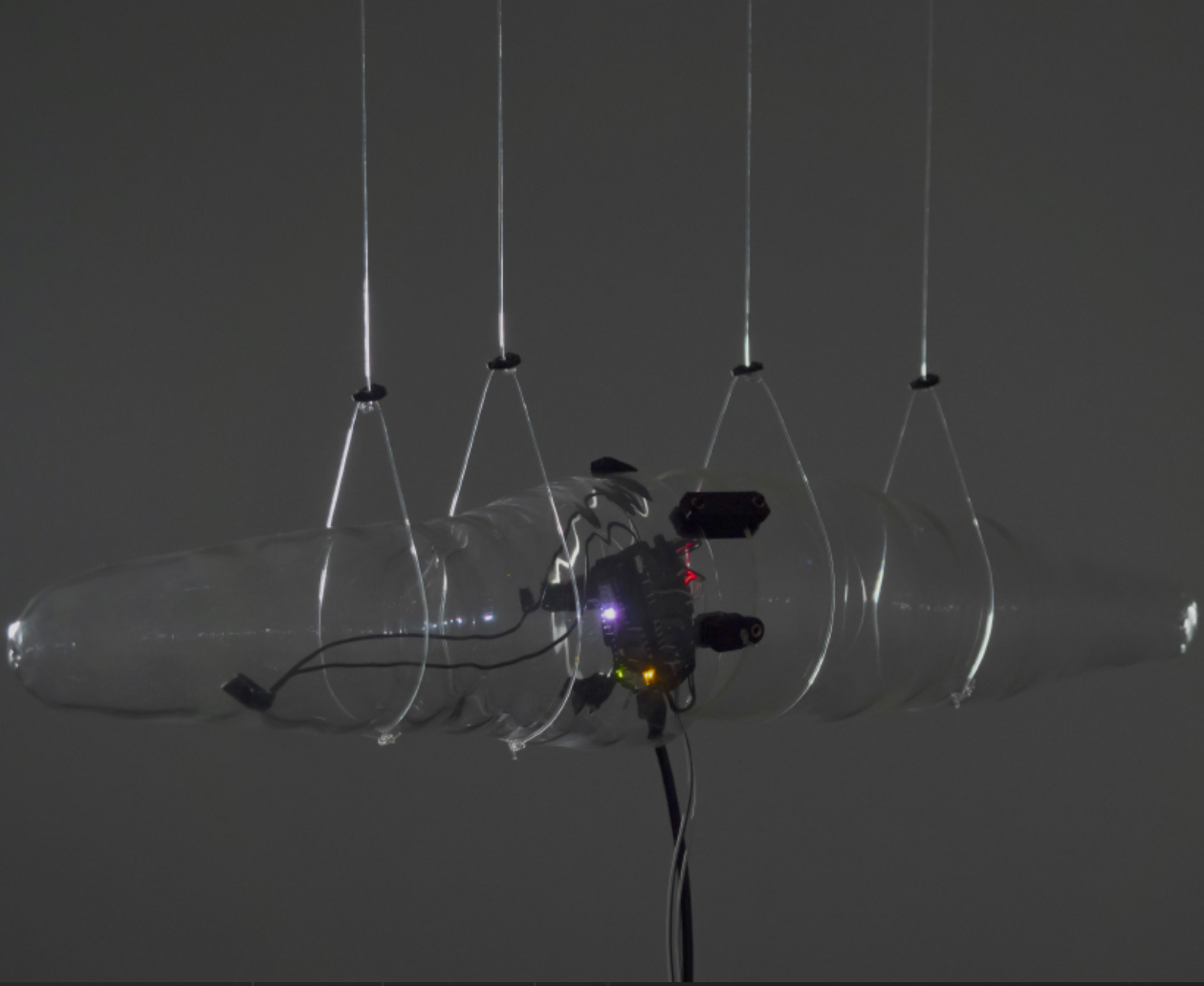
GOLEM. Ensamblaje electrónico audiovisual controlada por sensores ambientales, 2023

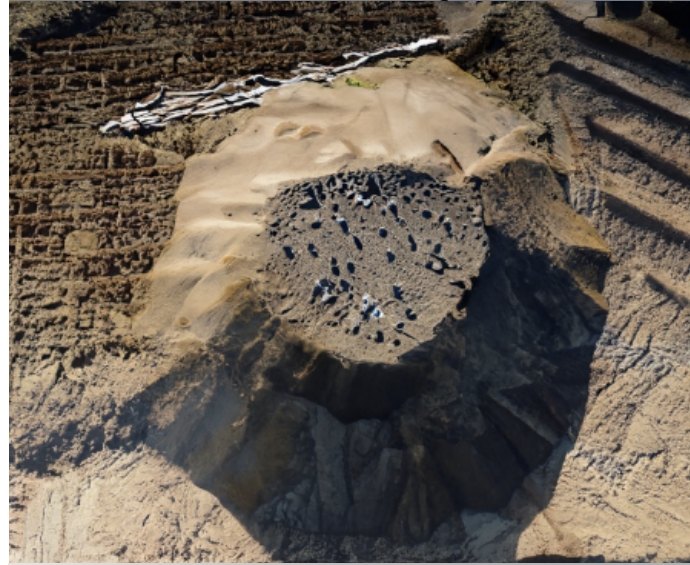
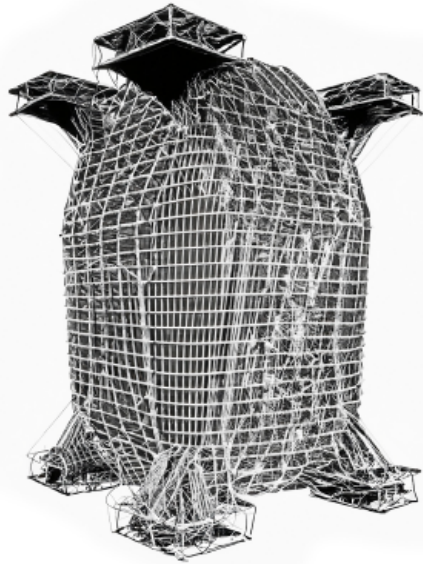
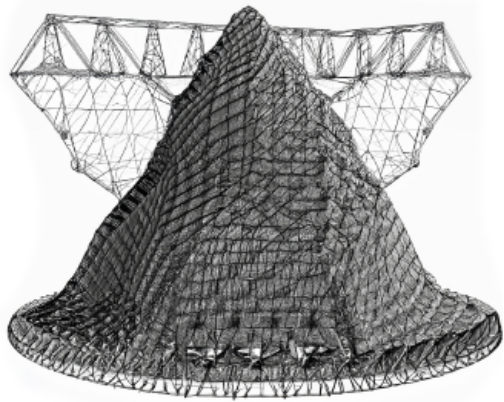
GOLEM





GOLEM. Fragmentos 2023

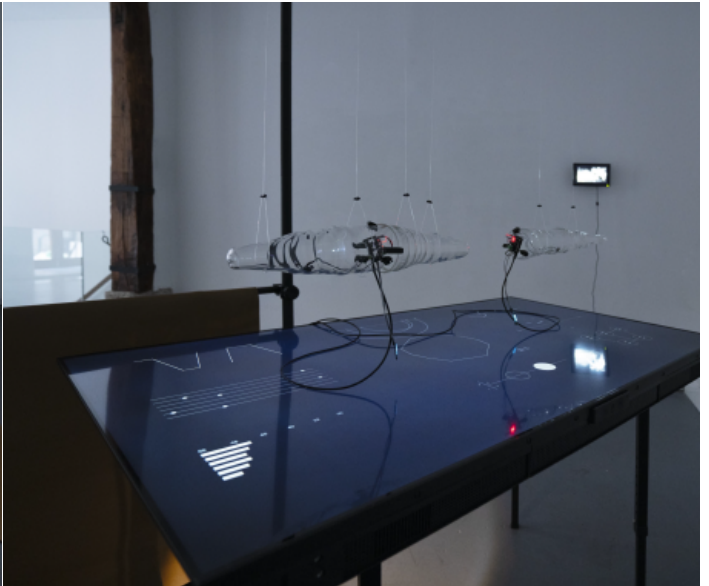
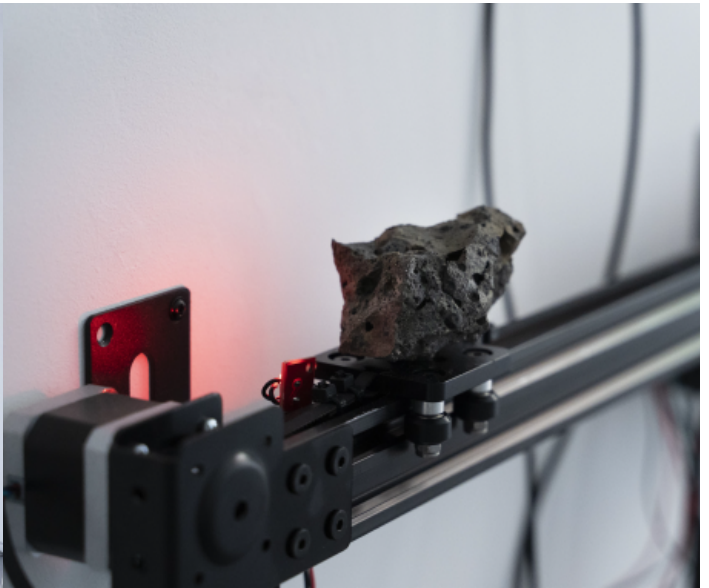




Fragmentos imágenes video realizadas con IA. 2023

RAW.MATERIA PRIMA
DEL 02/03/24 AL 26/04/24

ROSA SANTOS / MADRID



ACC	[0.922, -0.16, -0.329]	[0.947,
GYR	[0.0, 0.183, 0.061]	[-0.183,
LIG	[3, 3, 3]	[4, 3, 2]
PRO	249	240
TEM	21.14	18.38
HUM	52.03	61.09
ATV	93.53	93.48
IRE	[173004427.4, 103203651.7]	[17300,

ROSA SANTOS. GALERÍA INTERNACIONAL

La Galería Rosa Santos se inauguró en octubre de 2006 con una instalación de Valcárcel Medina. El espacio de la galería se compone de dos salas, oficina y almacén, todo integrado en un edificio rehabilitado y situado en el centro histórico de la ciudad de Valencia. El programa de la galería apuesta por el arte visual contemporáneo, mostrando especial interés por las últimas tendencias en pintura, escultura o dibujo, así como en fotografía, vídeo e instalación.

La galería consta de dos espacios independientes, uno en el centro de la ciudad de Valencia y otro en Madrid junto al Museo Reina Sofía.

Valencia - C/ Carrasquer, 1, 46001

Madrid - C/ San Cosme y San Damián, 11, 28012

Dirección Artística : Rosa Santos

www.rosasantos.net

www.instagram.com/galeria.rosa.santos/

CV MOISÉS MAÑAS

Doctor en Artes Visuales e Intermedia por la Universitat Politècnica de València-España. Tesis doctoral: "Interacción en espacio tiempo post-internet" (2006)- Sobresaliente Cum laude.

Postgrado: Especialista Universitario en Programación de Intranets e Internet.CFP-Dpto. de Informática de Sistemas y Computación. DISCA. Facultad de Informática-UPV.

Tesina de posgrado: DEA- "Restos y escombros en la era de la información como elemento plástico. Caso práctico: Restbot. robot de búsqueda (Searchbot) de restos y escombros de información." (2002).

Licenciado en Bellas Artes por la Universidad Politécnica de Valencia. Facultad de Bellas Artes de San Carlos.

Actualmente es profesor de Media Art en el Departamento de Escultura (Área Audio-visuales) de la Universidad Politécnica de Valencia. Director desde el 2012 del Máster Oficial en Artes Visuales y Multimedia (UPV)

Miembro desde 2000 del grupo de investigación I+D+I de "Laboratorio de Luz". Miembro del Comité Técnico del programa del congreso internacional ACE 2005, 2006 y 2007.(Internacional conference on advances in computer entertainment technology ACM-SIGCHI) Miembro del comité artístico del DIME-ATS, 2006 y 2008 (Digital Interactive Media Entertainment & Arts). Jurado del Festival Ciber@rt Bilbao 2004 (Secc. Multimedia y minimaciones).

Desde 1996 hace uso de las nuevas tecnologías aplicadas al arte. Para ello amplía sus estudios e investigaciones en arte electrónico con diferentes becas en Southampton Solent University, Reino Unido, Carnegie Mellon University, Pittsburgh, EE.UU, y Ars Electronica Center (AEC) . Linz-Austria.

Su trabajo ha sido presentado y premiado en diferentes Festivales y exposiciones relacionadas con arte y tecnología , dentro y fuera de España desde 1997.

Cabe destacar "Parlamento.1#" IVAM, Instituto Valenciano de Arte Moderno (2017), "Los Algoritmos suaves", (2018), "Reinventar lo posible-Accionar lo imaginable" CCCC Centro del Carmen, Centro de Cultura Contemporánea (Valencia) 2017, "Remote Signals" Tallin (Estonia) 2016, Media Art Futures festival (Murcia) 2015, el Premio internacional de arte electrónico BEEP-ARCO 2013 (mención especial del jurado), Technical Unconscious (Oporto-Portugal) 2014, QUARTEL, (Abrantes-Portugal) 2014, the WRONG, New Digital Art Biennale (2013), Common Ground (Miami-USA) 2012, Museo de Arte Moderno de Santo Domingo (Rep.Dominicana) 2011, Instituto. de desarrollo de las artes visuales de la Habana (Cuba) 2011, Galeria Space (Pittsburgh-USA) 2011,Spazio Museale di Palazzo Torielli, (Ameno-ITALIA) 2011, Festival Digital Image-Espacio ENTER (Canarias-2009), El discreto encanto de la tecnología, Neue Galerie enGraz (Austria) 2009, MEIAC-Badajoz 2008, ZKM-Center for arts and media- Karlsruhe) Alemania,2008-09, 49 Festival de las Artes de Castilla y León, Salamanca 2008, Bienal de Valencia 2007, File 04 (Sao Paulo. Brasil), Mediaterra 2000

y 04 [Atenas. Grecia], Inmedia 2000,[Michigan, USA], Observatori-2000, Valencia,INTERTECNO 2000, Valencia, Festival de Creación Audiovisual de Navarra 98/99/00, Ciber@rt 1999, Muestra itinerante de Cd-rom españoles [Costa Rica, Santo Domingo, Argentina, Colombia] Reina Sofia 1999/00, II Muestra Internacional de arte en CDROM ,MECAD –Sabadell-Barcelona 2000 . Vértigos: Artes visuales. Online/ Offline Madrid 2000, "Entre les yeux et ce qu'ils voient", Lieja . Bélgica 2001. Pasos de cebra, Injuve, Madrid 2001,Situaciones 2001, Arte Joven. Injuve 2000 [Itinerante Uruguay, Argentina, Perú],"Front" Edgard Neville , Alfafar 2003, Lenguajes Híbridos 2003 Gandia, "Congratulations we lost the image"(2004) y WIN-D (2007). Galería Rosa Santos Valencia (Individuales), Robotic Art, Interactive Installations & Robots ,Pittsburgh EE.UU 1999, Analogic Bytes , Southampton . Inglaterra.1997.

Ha realizado seis exposiciones individuales hasta el momento: "Datzarbe. Dada, agente utópico despatrimonializante"(2024) - Convent de Sant Francesc- Viver/Castelló, "Raw. Materia Prima" (2023 -2024), "Estructuras del entretenimiento"(2017), "Around a word of network"(2012), "Congratulation we lost the image" (2004), "WIN-D. World In Now Data" en 2007, en la Galería Rosa Santos de Valencia/ Madrid y la ultima itinerando en el MUA (Museo de la Universidad de Alicante)

Ha presentado comunicaciones y formado parte de mesas redondas en festivales de arte electrónico como FutureEverything (Manchester), Ars Electrónica-(Linz-Austria), Transmediale (Berlín), AMAZE (Berlin) e ISEA, Estambul.

Así como también ha trabajado en proyectos de investigación I+D+I relacionados con las Arte Tecnología y Sociedad ATS, junto al grupo de investigación laboratorio de luz exponiendo sus resultados en espacios y congresos de carácter nacional e internacional como ACE 2005, Els Brassiers (Bélgica), Centro Párraga (Murcia), Circulo de Bellas Artes de Madrid , Banquete-La laboral Gijón y ZKM (Alemania), Centro Andaluz de Arte Contemporáneo CAAC , entre otros.

www.moisesmanas.com
www.instagram.com/moisesmanas/



ISBN: 978-84-09-69152-4
Editado por Galeria Rosa Santos & Moisés Mañas
Valencia 2024

ROSA VLC
SANTOS
GALERIA