

# Opus 1

Ovum, Proyecto B  
Fuge/Lemoine, Sylvia Molina

A partir de un mundo orgánico, **Ovum** invita al usuario a un viaje por distintos mundos artificiales. Lo más atractivo de la obra no está en el encuentro del destino final, sino en la aventura de la navegación por sus múltiples laberintos.

**Fuge/Lemoine** abre un nuevo espacio para el diálogo entre imagen y música, entre creación intuitiva y formal. La pieza pone en manos del usuario las herramientas para la ejecución de su propia partitura. En el juego sobre la creación el espectador se convierte, así, en co-autor de la obra.

#### Requisitos del sistema:

##### Macintosh

- Procesador 68040 o superior (recomendable Power Mac)
- Mínimo de 8Mb de RAM libre
- Lector CD-ROM 4x o superior
- Tarjeta de sonido (recomendable 16 bits)

##### PC-Windows

- Procesador Pentium
- Mínimo de 8 Mb de RAM libre
- Lector CD-ROM 4x o superior
- Tarjeta gráfica de 256 colores o superior (recomendable tarjeta de miles de colores para la correcta reproducción de las secuencias de vídeo)
- Tarjeta de sonido (recomendable 16 bits)\*

\* en PC la obra Fuge/Lemoine no se oirá a cuatro voces sino a una sola voz

Concepto y realización/**Concept and production**  
**Proyecto B** (Daniel Cabeza, Robert Desiré, Ricardo Iglesias, Sylvia Molina y Rosa Moral)

Editado por/**Published by**

**ACC L'Angelot**, Barcelona y **Proyecto B**, Madrid

Coordinación de la edición/**Edition coordination**

**Claudia Giannetti**

Diseño gráfico/**Graphic design**

**Cosmic**, Barcelona

Estampación/**Pressing**

**Gema O.D. S.A.**

Impresión/**Printing**

**Martin Arts Gràffiques**, Barcelona

Con el apoyo de/**Supported by**

GOETHE INSTITUT BARCELONA



Fuge/Lemoine



Ovum

ISBN: 84-922265-0-1

Depósito legal/**Legal dep.**: B-47.094-96

Printed in Spain

Starting from an organic world, **Ovum** invites the user to visit different artificial worlds. The most attractive feature of the work is that the aim is not to reach the final destination, but to enjoy the adventure of the many labyrinths.

**Fuge/Lemoine** opens up a new space for the dialogue between image and music, between intuitive and formal creation. This work provides the users with tools that enable them to perform their own score. In this game of creation the spectator thus becomes the co-author of the work.

#### System requirements:

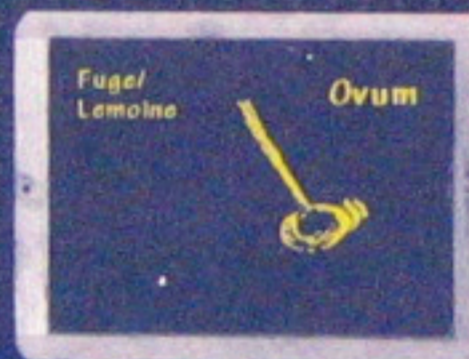
##### Macintosh

- 68040 processor or faster (Power Mac recommended)
- 8Mb RAM free
- CD-ROM drive 4x or faster
- Sound card (16 bits recommended)

##### PC-Windows

- Pentium processor
- 8 Mb RAM free
- CD-ROM drive 4x or faster
- 256 color-monitor (higher range recommended)
- Sound card (16 bits recommended)\*

\* on a PC the work Fuge/Lemoine will not be heard in four voices, but only in one voice.



Primera edición/**First edition**: 1997, Barcelona

©de la edición Opus 1, Proyecto B y ACC L'Angelot

©de Ovum, Proyecto B

©de Fuge/Lemoine, Sylvia Molina

Prohibida la reproducción, duplicación o cesión por cualquier procedimiento de parte o de la totalidad del contenido del CD-ROM sin la autorización expresa de los respectivos propietarios del copyright.

All rights are reserved. No part of this CD-ROM may be reproduced in any form by any electronic or mechanical means without permission in writing from the authors and editors.

l'ANGELOT  
associació  
de cultura  
contemporània

Proyecto B  
ASSOCIACIÓ DE CULTURA  
CONTEMPORÀNIA

CD-ROM Mac+PC

Opus 1 Ovum, Proyecto B • Fuge/Lemoine, Sylvia Molina



CD-ROM Mac+PC

# Opus 1

Ovum | Fuge/Lemoine

Proyecto B | Sylvia Molina

Arte Interactivo · Interactive Art

## The journey: Ovum

In *Ovum* the navigation takes place in several spaces and in different graphic contexts, each with its own characteristics. Entering a new space, a different screen, always involves new problems to be solved: how to navigate in this space, what we will find, what we will be invited to do, or how to get out. Navigation is the best-known form of user intervention, and involves full control of what goes on in a space that unfolds as a labyrinth. *Ovum*, created by the Proyecto  $\beta$  group, offers a journey to the interior of the rounded geometry of the egg, in search of its centre. However, the attraction of this journey does not lie in reaching a final destiny but in going through its mysterious stages.

## El viaje: Ovum

En *Ovum* la navegación se despliega en varios espacios, en distintos contextos gráficos, cada uno con sus propias particularidades. Entrar en un nuevo espacio, en una pantalla diferente, supone siempre incógnitas a resolver: cómo se navega en ese espacio, con qué nos encontramos, a qué se nos invitará, cómo podremos salir. 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. *Ovum*, realizada por el colectivo Proyecto  $\beta$ , propone un viaje al interior de la rotunda geometría del huevo, en búsqueda de su centro. Pero la atracción de ese viaje no está en la llegada a un lugar definitivo, último, sino en el discurrir de los misteriosos trayectos parciales.

## El juego: Fuge/Lemoine

La obra de Sylvia Molina se inscribe en el ámbito del juego. Un juego sobre la creación y sus procesos. Pero, sobre todo un juego sobre el papel que juega la tecnología digital en la creación. Los elementos elegidos son fragmentos del fresco del pintor Lemoine y el Contrapunto 2 de *El Arte de la Fuga* de Bach. El marco en que éstos se despliegan es una "pantalla de trabajo", donde el usuario, ahora convertido en intérprete, desarrolla el juego de creación que la pieza propone. En *Fuge/Lemoine* lo central son las relaciones que se producen entre los distintos campos de creación, es decir, las relaciones sinestésicas. La técnica es utilizada para construir contextos nuevos a partir de fragmentos. La obra consigue, así, arrastrar al simple usuario a la posición de artista.

### Juan Millares

(extractos del texto / extract from the text "De los viajes y los juegos: Ovum y Fuge/Lemoine, o del arte (posible) en CD-ROM", en *Arte en la era electrónica-Perspectivas de una nueva estética*, Claudia Giannetti (ed.) Barcelona, ACC L'Angelot / Goethe-Institut Barcelona, 1997)



## BIOGRAFÍAS

**Proyecto  $\beta$**  nace en Madrid, en 1994, como grupo multidisciplinar con objeto de investigar las posibilidades creativas de los nuevos medios. El signo beta procede del lenguaje informático y alude a la idea del arte como "universo de pruebas". Formado por **Daniel Cabeza, Robert Desiré, Ricardo Iglesias, Sylvia Molina** y **Rosa Moral**, el grupo ha participado en varias exposiciones y desarrollado proyectos en la red y en soporte CD-ROM.

**Sylvia Molina Muro** (Madrid, 1968), licenciada en Bellas Artes, trabaja desde 1990 sobre el tema de la sinestesia entre imagen y sonido digitales. Ha ampliado sus investigaciones en Hungría (Universidad de Ertztergom), Alemania (Universidad de Kassel y Hochschule für Gestaltung de Karlsruhe) y Nueva York (Riverbed). Ha iniciado el proyecto de *Fuge/Lemoine* en el ZKM-Center for Art and Media Karlsruhe, Alemania.

## BIOGRAPHIES

**Proyecto  $\beta$**  was created as a multidisciplinary group in Madrid in 1994, with the aim of investigating the creative possibilities of the new media. The beta symbol comes from computer language and refers to the idea of art as a "universe of trials". The group is made up of **Daniel Cabeza, Robert Desiré, Ricardo Iglesias, Sylvia Molina** and **Rosa Moral**, and has taken part in several exhibitions and carried out projects in networks and on CD-ROM.

**Sylvia Molina Muro** (Madrid, 1968) has a degree in Fine Art and has worked since 1990 on the subject of synesthesia between digital image and sound. She has continued her research in Hungary (University of Ertztergom), Germany (University of Kassel and Hochschule für Gestaltung in Karlsruhe) and New York (Riverbed). She started the project *Fuge/Lemoine* at the ZKM-Center for Art and Media in Karlsruhe.

## The game: Fuge/Lemoine

The work by Sylvia Molina can be considered as a game. It is a game that deals with creation and its processes, and above all a game that deals with the role played by digital technology in creation. The elements chosen are fragments of the fresco by the painter Lemoine and phrases from Bach's Counterpoint N°2 from *The Art of the Fuge*. The framework in which they appear is a "work screen" on which the user becomes the musician/artist and develops the game of creation offered by this work. In *Fuge/Lemoine* the focus is on the relations that arise among the different fields of creation, that is to say, the synesthetic relations. Technique is used to construct new contexts from fragments. This work thus manages to place the simple user in the position of an artist.

### Instalación

**Mac:** Introduzca el CD en el lector y copie la carpeta "OPUS1HD" en el disco duro. Ejecute el programa "OPUS 1" desde el disco duro.  
**PC:** Introduzca el CD en el lector, vaya al directorio PC y copie el directorio "OPUSHD1" en el disco duro. Ejecute el programa "OPUS1.Exe" desde el disco duro.

### Installation

**Mac:** Insert the CD in the CD disk drive and copy the folder "OPUS1HD" to the hard disk. Run the program "OPUS 1" from the hard disk.  
**PC:** Insert the CD in the CD disk drive, go to the PC directory and copy the directory "OPUS1HD" to the hard disk. Run the program "OPUS1.Exe" from the hard disk.





**Opus 1** está formada por dos obras artísticas:

**Ovum** del colectivo Proyecto § formado por: Daniel Cabeza, Roberto Desiré, Ricardo Iglesias, Rosa Moral y yo misma, y por otro lado mi obra: **Fuge/Lemoine** que comencé en 1993.

#### ***El viaje: OVUM***

*OVUM propone un viaje al interior de esa cosa cotidiana, elemental, primigenia, origen de la vida. (...)*

*Una condición fundamental del viaje es la atracción, no del lugar donde se llega sino del discurrir del mismo viaje, de como el tiempo y el espacio se van anudando y desanudando, entrelazándose, desplegando sus innumerables variaciones durante el viaje, en resumen, de la calidad de la navegación.*

*La excitación del viaje esta en función directa de la intriga, la sorpresa, el asombro, la plenitud, el peligro, la irritación, el desconcierto, la incertidumbre, el triunfo, la derrota, ... es decir, del soplo vital que todo proyecto artístico (y el viaje autentico lo es), debe tener.*

#### ***El juego: Fuge/Lemoine***

*FUGE-LEMOINE se inscribe en el ámbito del juego. Un juego sobre la creación y sus procesos. Pero, sobre todo un juego sobre el papel que juega la tecnología digital en la creación. La autora elige unos elementos, organiza unos procedimientos y establece un marco para que éstos y aquellos se desplieguen. El material de trabajo, los elementos, son el resultado de la fragmentación de las dos obras elegidas: figuras en el fresco de Lemoine, frases en la fuga de Bach. Los procedimientos, un conjunto de parámetros que modifican los fragmentos anteriores. El marco, una 'pantalla de trabajo' donde el usuario, ahora convertido en intérprete, desarrolla el juego de creación que la pieza propone. Un juego, finalmente, gratuito, improductivo e inacabable, donde no existe ganador ni derrotado.*

Comienzo así esta presentación, con una cita de Juan Millares sobre las dos obras que constituyen el CD-ROM '**Opus 1**' para acercarles, escueta y someramente, a la base primordial de éstas obras.

# Muestra Internacional de Arte en CD-ROM

En los sistemas digitales, el acceso libre a cualquier bit de información permite superar la unidimensionalidad del lenguaje analógico y su vínculo con cualquier tipo de estructuración lineal. Esta posibilidad abre paso a una progresiva ruptura con los modelos de la cultura occidental basados en la secuencialidad y centralidad del discurso, del texto e de la imagen, proceso que puede ser considerado como inherente a las obras en soportes digitales y, por ende, al CD-ROM.

Algunas de las características fundamentales de las obras en CD-ROM son el proceso de integración activa del espectador y el concepto de tránsito. La interfaz entre el universo técnico de la creación hipertextual en CD-ROM y el espectador está configurada con base en una noción dinámica, que permite identificar un desplazamiento evidente desde una concepción del público como observador pasivo y alejado del objeto de arte, hacia una conciencia retroactiva y participativa. Por otro lado, la inexistencia de un camino prefijado o delimitado, o de un conocimiento preciso del objetivo final refuerza la idea de navegación. El observador es transformado en un viajero que puede determinar el trayecto, pero no conoce su destino y está expuesto a las aventuras ofrecidas por la obra. En el campo de datos de un CD-ROM, la ausencia del espacio real es suplida por la simulación de un espacio inmaterial, un hiperespacio caracterizado por la virtualidad y temporalidad.

El dinamismo y la acción, así como la sincronización y la ubicuidad de datos constituyen, por consiguiente, el foco esencial del arte interactivo en CD-ROM, cuyo sistema complejo, abierto y pluridimensional invita al público a desempeñar un papel fundamental como partícipe de la obra.

Claudia Gianetti

## International Exhibition of Art on CD-ROM

In digital systems, free access to any bit of information makes it possible to overcome the one-dimensionality of analog language and its connection to linear structures. This possibility leads to a progressive break with the models of western culture based on the sequentiality and centrality of speech, text and image, a process that can be considered as inherent to works presented in digital media and ultimately on CD-ROM.

Two of the fundamental characteristics of works on CD-ROM are the process of active integration of the spectator and the concept of transit. The interface between the spectator and the technical universe of hypertextual creation on CD-ROM is configured on the basis of a dynamic notion, which makes it possible to identify an evident shift from the idea of the public as a passive and distant observer of the object of art towards a retroactive and participative awareness. Also, the lack of pre-established or delimited path, or a precise knowledge of the final objective, reinforces the idea of navigation. The observer is transformed into a traveler who can determine the trajectory, but does not know his destination and is exposed to the adventures offered by the work. In the data field of a CD-ROM, instead of real space we find the simulation of an inmaterial space, a hyperspace characterised by virtuality and temporality.

Dynamic and action, together with the synchronicity and ubicquity of data, constitute the essential area of interactive art on CD-ROM, whose complex, open and multidimensional system invites the public to play a fundamental role as participant in the work.

Claudia Gianetti



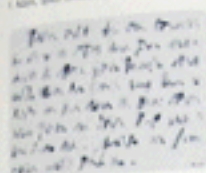
E. Adam, *Open Circuit* (Narraciones Multimedia)



Maria Chaves Barcellos, *As Imagens de Imagem*



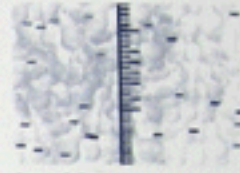
J.A.R.A., *Bromatech* (Narraciones Multimedia)



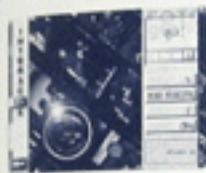
Sylvia Molina, *Fuge/Lemoinne*



Projeto E, *Duon*



Projeto E, *Duon*



Art Galeries, *Interactiv*



Peter Weibel, *Wagner/Wahn*



Duon, con la colaboración de Multimedia, *Picomanualdigital*

## Artistas y obras participantes / Artists and works

- E. Adam, R. Echevarría, L. Gil Nieto, *Narraciones Multimedia* (Museo Internacional de Electrografía, Cuenca)
- Jean-Louis Bessolier, *Flora petrificans* (ZKM Karlsruhe)
- Antonio Carreira Pinto, *Museu Virtual* (Aula de Risco / Oberia 351, Lisboa)
- Maria Carbers, *Interactiv*
- Maria Chaves Barcellos, *As Imagens de Imagem* (Ateliu, Barcelona)
- Luz Coaracho, *Portrait One* (ZKM Karlsruhe)
- DESART, revista de arte y diseño en CD-ROM
- Steve Dixon, *Chameleons* (University of Salford)
- Eric Lanz, *Manuskript* (ZKM Karlsruhe)
- Sylvia Molina, *Fuge/Lemoinne*
- Wimolaw Rogala, *Lovers Leap* (ZKM Karlsruhe)
- Projeto E (D. Cabeza, R. Desné, R. Iglesias, E. Nosal, S. Molina)
- Bill Seaman, *The Esoprote Mechanism of Shivers* (ZKM Karlsruhe)
- Jeffrey Shaw, *Place*
- Tomás Walczyk, *The Forest* (ZKM Karlsruhe)
- Peter Weibel/Orhan Kipçak, *Ein diplomatisches Museum - 1978-1994 Kunst in der Steiermark*
- Peter Weibel, *Wagner/Wahn* (Ars Electronica Linz 1995)
- Duon, *Picomanualdigital* (con la col. de Multimedia)

## Conferencias. Conferences

- 14.03.96  
Libros Electrónicos / *Electronic Books*  
Conferenciantes:  
Marta Chaves Barcellos (artista, Porto Alegre/ Barcelona),  
Cayetano Loring (distribuidora de arte en CD-ROM),  
Vito Heidelberg (editor de la revista de arte y diseño en CD-ROM-DESART)
- 19.03.96  
Arte Interactivo en CD-ROM / *Interactive Art in CD-ROM*  
Conferenciantes:  
Sylvia Molina (artista, Madrid),  
Joaquín Dolz Rusiñol (profesor de Infografía de la Universidad de Barcelona y director del CCOO-Centro para el Desarrollo del Interactivo y Multimedia)

## Exposición

14.03.96  
→ 22.03.96

Con la colaboración de / With the collaboration of:  
ZKM/Center for Art and Media Karlsruhe, Apple Computer,  
Loring Distribuciones, Proyecto E.

# Opus 1. CD-ROM de arte interactivo

## Ovum (Proyecto B) y Fuge/Lemoine (Sylvia Molina)

Editado por: ACC L'Angelot y Proyecto B

Presentación el 29.01.97 por Juan Millares, en el Congreso Internacional Arte en la Era Electrónica - Perspectivas de una nueva estética

### El Viaje: Ovum

En Ovum la navegación se despliega en varios espacios, en distintos contextos gráficos, cada uno con sus propias particularidades. Entrar en un nuevo espacio, en una pantalla diferente, supone siempre incógnitas a resolver: cómo se navega en ese espacio, con qué nos encontraremos, a que se nos invitará, cómo podremos salir.

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. Ovum, realizada por el colectivo Proyecto B, propone un viaje al interior de la rotunda geometría del huevo, en búsqueda de su centro. Pero la atracción de este viaje no está en la llegada a un lugar definitivo, último, sino en el discurrir de los misteriosos trayectos parciales.

### El Juego: Fuge/Lemoine

La obra de Sylvia Molina se inscribe en el ámbito del juego. Un juego sobre la creación y sus procesos. Pero, sobre todo un juego sobre el papel que juega la tecnología digital en la creación. Los elementos elegidos son fragmentos del fresco del pintor Lemoine y frases de la fuga de Bach. El marco en que estos se despliegan es una "pantalla de trabajo", donde el usuario, ahora convertido en intérprete, desarrolla el juego de creación que la pieza propone. En Fuge/Lemoine lo central son las relaciones que se producen entre los distintos campos de creación, es decir, las relaciones sinestésicas. La técnica es utilizada para construir contextos nuevos a partir de fragmentos. La obra consigue, así, amarrar al simple usuario a la posición de artista.

Juan Millares

### Biografías

**Proyecto B** nace en Madrid, en 1994, como grupo multidisciplinar con objeto de investigar las posibilidades creativas de los nuevos medios. El signo beta procede del lenguaje informático y alude a esta idea del arte como "universo de pruebas". Formado por Daniel Cabeza, Robert Desiré, Ricardo Iglesias, Rosa Moral y Sylvia Molina, el grupo ha participado en varias exposiciones y desarrollado proyectos en la red y en soporte CD-ROM.

**Sylvia Molina Nuro** (Madrid, 1968), licenciada en Bellas Artes, trabaja desde 1990 sobre el tema de la sinestesia entre imagen y sonido digitales. Ha ampliado sus investigaciones en Hungría (Universidad de Erztsegen), Alemania (Universidad de Kassel y Hochschule für Gestaltung de Karlsruhe) y Nueva York (Riverbed). Ha iniciado el proyecto de Fuge/Lemoine en el ZKM-Centre for Art and Media Karlsruhe, Alemania.

Concept and design: L'Angelot and production: Proyecto B. Edición: ACC L'Angelot y Proyecto B. Coordinación: Juan Millares, Edition Coordination: Claudio Ceballos. Apoio: CD-ROM: Institut de Barcelona. Diseño gráfico: Graphic Design: Cosmic, Barcelona. Entapament: Tapage: Gema G.B. S.A. Impresión/Printing: Martín Arts Gráficas, Barcelona. Primera edición/First edition: enero de 1997, Barcelona.

Opus 1. Ovum+Fuge/Lemoine. Published by L'Angelot & Proyecto B  
Interactive Art in CD-ROM

### Ovum

In Ovum the navigation takes place in several spaces and in different graphic contexts, each with its own characteristics. Entering a new space, a different screen, always involves new problems to be solved: how to navigate in this space, what we will find, what we will be invited to do, or how to get out. Navigation is the best-known form of user intervention, and involves full control of what goes on in a space that unfolds as a labyrinth. Ovum, created by the Proyecto B group, offers a journey to the interior of the rounded geometry of the egg, in search of its centre. However, the attraction of this journey does not lie in reaching a final destiny but in going through its mysterious stages.

### Fuge/Lemoine

The work by Sylvia Molina can be considered as a game. It is a game that deals with creation and its processes, and above all a game that deals with the role played by digital technology in creation. The elements chosen are fragments of the fresco by the painter Lemoine and phrases from Bach's Counterpoint N°2 from The Art of the Fugue. The framework in which they appear is a "work screen" on which the user becomes the musician/artist and develops the game of creation offered by this work. In Fuge/Lemoine the focus is on the relations that arise among the different fields of creation, that is to say, the synesthetic relations. Technique is used to construct new contexts from fragments. This work thus manages to place the simple user in the position of an artist.

Juan Millares

### Biographies

**Proyecto B** was created as a multidisciplinary group in Madrid in 1994, with the aim of investigating the creative possibilities of the new media. The beta symbol comes from computer language and refers to the idea of art as a "universe of trials". The group is made up of Daniel Cabeza, Robert Desiré, Ricardo Iglesias, Sylvia Molina and Rosa Moral, and has taken part in several exhibitions and developed out projects in networks and on CD-ROM.

**Sylvia Molina Nuro** (Madrid, 1968) has a Degree in Fine Art and has worked since 1990 on the subject of synesthesia between digital image and sound. She has continued her research in Hungary (University of Erztsegen), Germany (University of Kassel and the college für Gestaltung in Karlsruhe) and New York (Riverbed). She started the project Fuge/Lemoine at the ZKM-Center for Art and Media in Karlsruhe.



Fig. 1. Detalle de la pantalla de presentación



Imagen de Fuge/Lemoine



Imagen de Ovum

CD-ROM

Edición y Presentación

29.01.97