



Peter d'Agostino: World-Wide-Walks
/ between earth & sky /
1973 - 2012 Bilbao

Peter d'Agostino: World-Wide-Walks
/ between earth & sky /
1973 - 2012 Bilbao

BizBAK Oficina de Gestión Cultural UPV / EHUko Kultur Gestiorako Bulegoa
Vicerrectorado del Campus de Bizkaia/Bizkaiko Campuseko Errektoreordetzak
aurkezten du / presenta
Peter d'Agostino: World-Wide-Walks / between earth & sky / 1973 - 2012
Bizkaia Aretoa
Avda. Abandoibarra etorb., 3. Bilbao 48009

Bizkaiko Campuseko Errektoreordea / Vicerrector del Campus de Bizkaia: Carmelo Garitaonandia
Kultur Gestiorako Bulegoko Zuzendaria / Director de la Oficina de Gestión Cultural (BizBAK): Gabriel Villota Toyos
Kultur Gestiorako Bulegoa / Oficina de Gestión Cultural: Marije Ortega, Richard Domínguez
Diseinu eta maketazioa / Diseño y maquetación: Estibaliz Sádaba Murguía (IPCM)
Inprimatzea / Impresión: Imprenta Luna
Itzulpena: UPV/EHUko Euskara Zerbitzua / Bob Curwen / Irene Hurtado
Montaketa: Equipo7
Argazkiak: Leonor Uriarte, Peter d'Agostino
Erakunde laguntzaileak / Instituciones colaboradoras: Bizkaiko Foru Aldundia/Diputación Foral de Bizkaia.
Eskerrik: Sala Rekalde, Enrike Hurtado, Marcelo Exposito, Iñaki Mtez Albeniz, Rafa Villate.
Komunikazioa: Zuriñe Abasolo.

World-Wide-Walks / between earth & sky / BILBAO

The invitation to 'walk' Bilbao in 2010 provided a unique opportunity to resume my travels in Spain and Portugal. After my initial visits to Spain, beginning in 1986, I returned to 'walk' the Iberian Peninsula in 2001 to research this project in 2010. Muchas gracias to all those who supported this journey. Here is a partial list.

Barcelona Antoni Muntadas, Montse Badia, Eugeni Bonet, Antoni Mercader, Carmen Garrido, Fundacio La Caixa, Claudia Giannetti, MECAD, Manuel Borja Vilel, MACBA **Bilbao** Gabriel Villota, Estibaliz Sadaba, Enrike Hurtado **Cordoba** **Granada**
Lisboa Helena Lopes, IPPR **Mojacar** Pilar Parra, Valparaiso Fundacio **Oporto** **Santillana del Mar** Cuevas de Altamira
Sevilla **Valencia** Laboratorio de Luz, UPV: Maribel Domènech, M. Jose Martinez, Francisco Sanmartin, J.L.Toboso Galindo, Moises Manas, Lorena Rodriguez, Diego Diaz, Laura Silvestre, et al. **Zaragoza**

Production Support: American Academy in Rome, Bellagio Center, Rockefeller Foundation, Pew Trusts, Harvestworks, Deirdre Dowdakin, Sandy James, Maurice Wright, Ryan Gray, Alex Manescu, Nick Kohut, Vedran Residbegovic, Film & Media Arts Department, Temple University, Philadelphia.

peterdagostino.net / WorldWideWalks



Edukiak: sarrera, argazkiak / testuak, saiakerak
Contiendos: Introducción, foto/textos, ensayos
Contents: Introduction, photo / texts, essays

6	Gabriel Villota Toyos
8	W-W-W / between earth & sky / BILBAO
22	Kristine Stiles
38	Peter d'Agostino
58	David Tafler
66	English texts
79	Instalazioa / Instalación / Installation
80	Bio
82	Obren zerrenda / Listado de obras / Exhibition list



Bilbao, entre la tierra y el cielo; Peter d'Agostino entre nosotros

Gabriel Villota Toyos

Cuando hace dos años largos comencé a pensar en cómo inaugurar el espacio expositivo nuevo que la UPV/EHU iba a estrenar en Abandoibarra, en el edificio que hoy conocemos como Bizkaia Aretoa, lo primero que me vino a la cabeza fue el trabajo de las *World Wide Walks* de Peter d'Agostino: esas caminatas realizadas en distintas partes del mundo se me aparecían como el vehículo perfecto para la narración de un traslado que nos llevaba del entorno rural en el que está situado el Campus de la Universidad en Leioa al entorno urbano de Bilbao. Su obra tocaba de lleno la esencia del concepto *glocal*, y en esa medida podía servir, a mi juicio, para retratar de forma certera el sentido de ese movimiento característico de una sociedad y una época como la nuestra. La interpretación que Peter hizo de ese viaje después fue ligeramente diferente de lo que yo a priori había imaginado, y era bueno que fuera así: gracias a ello Unamuno y Cervantes aparecen finalmente juntos en su vídeo, e incluso podemos imaginarlos junto a la Cueva de Altamira, un día de siri-miri...

En el viaje poético no hay distancias, y surgen nuevas posibilidades increíbles, que abren puertas inimaginables al conocimiento. Así es como sucede en las mejores obras artísticas. Y en la obra de d'Agostino encontramos incontables puertas de esas características: puertas que, al pasar por ellas, permiten que nos alcance una bocanada de aire fresco, querámoslo o no.

Junto con esos caminos que, a lo largo de la Ría, y dejando a un lado los vestigios ruinosos de los equipamientos portuarios, nos acercan a la nueva ciudad postindustrial y globalizada, encontramos que otros caminos se cruzan y nos permiten hacer aproximaciones de Santillana a Donegal, de Córdoba a las faldas del Vesubio: no hay fronteras ni tampoco distancias, como antes decíamos... y es que, finalmente, estamos siempre tan solos y aislados, bajo las estrellas... como Peter d'Agostino dice, siempre *between the earth and the sky* (entre la tierra y el cielo); y esto es por lo que deberíamos adquirir una conciencia global que pudiera hacernos más modestos en tanto seres humanos y, al mismo tiempo, llevarnos a entrar en un contacto más próximo con la tierra; pero, especialmente, a darnos un sentido de pertenencia.

Finalmente el año pasado no tuvimos tiempo suficiente de organizar su exposición. Pero seguimos trabajando juntos y, ahora sí, conseguimos por fin traer aquí sus paseos, que nos hacen llegar ese aire fresco que mencionábamos: espacios medio desnudos y semisilenciosos, tan solo activados con imágenes y sonidos, tal y como sucede en las cuevas de Altamira o Santimamiñe.

Bilbao, between the earth and the sky; Peter d'Agostino pays us a visit

Gabriel Villota

When, two long years ago, I began to think about how to inaugurate the new exhibition space that the UPV/EHU was going to open in Abandoibarra, in the building now known as the Bizkaia Aretoa, Peter d'Agostino's work *World Wide Walks* was the first thing that came to mind. Those walks that he had made in different parts of the world seemed to me a perfect vehicle for narrating the move that was taking us from the rural setting, where the University Campus in Leioa is located, to the urban setting of Bilbao. His work directly addresses the essence of the concept of the *glocal*, and could therefore serve, in my opinion, to accurately portray the meaning of that movement which is characteristic of our society and age. The interpretation that Peter later made of that journey differed slightly from what I had imagined *a priori*, which was a good thing: thanks to that, Unamuno and Cervantes finally appear together in the video, and we can even imagine them together in the Altamira cave, on a day when a fine rain is falling...

There are no distances in a poetic journey, and new, incredible possibilities arise, which open unimaginable doors to knowledge. That is what happens in the best artistic works. And in the work of d'Agostino we find countless doors with such characteristics: doors that, on passing through them, allow a breath of fresh air to reach us, whether or not we want it.

Alongside those routes that, following the Estuary and leaving the ruined remains of the port installations to one side, take us towards the new post-industrial and globalized city, we find other intersecting routes that enable us to bring Santillana del Mar closer to Donegal, Cordoba to the slopes of Vesuvius. There are no frontiers, nor distances, as I said above... in the end, we are always so alone and isolated under the stars... or as Peter d'Agostino says, we are always *between the earth and the sky*. And that is why we should acquire a global consciousness that might make us more modest as human beings and, at the same time, bring us into closer contact with the earth and, especially, give us a sense of belonging.

In the end, we didn't have enough time to organize the exhibition last year. But we continued working together, and we have now managed to bring his walks here, so that they will bring us that fresh air I mentioned: half-naked and semi-silent places, only activated with images and sounds, as happens in the caves of Altamira or Santimamiñe.

Bibo, zeruaren eta lurraren artean; Peter d'Agostino gure artean

Gabriel Villota Toyos

Orain dela bi urte luze gogoeta egiten hasi nintzen nola inauguratu behar nuen UPV/EHUk Abandoibarran, gaur egun Bizkaia Aretoa deitzen dugun eraikinean, zabaldu nahi zuen erakusketa-gune berria, eta orduan burura etorri zitzaidan lehenengo kontua Peter d'Agostinoren *World Wide Walks* lana izan zen. Iruditu zitzaidan munduan barrena egindako ibilaldi horiek zirela modurik egokiena lekualdaketa haren berri emateko, Leioako Campuseko landa-ingurunetik Bilboko hirigunera eraman gintuen aldaketa hori adierazteko. Bere lanak bete-betean lantzen zuen *glokal* kontzeptua, eta, alde horretatik, nire iritziz, baliagarria izan zitekeen aski modu zuzenean azaltzeko gure gizartearen eta garaiaren mugimendu bereizgarri horren zentzua. Peter-ek bidaia horretaz egin zuen interpretazioa geroago pixka bat desberdina izan zen, nik alde aurretik irudikatuta nuenarekin erkatuta, eta ona izan zen hori gertatzea: horri esker, azkenean, Unamuno eta Cervantes elkarrekin agertzen dira bere bideoan, eta irudikatu ere egin ahal ditugu Altamirako leize-zuloan, zirimiriz blaitutako egun batean...

Bidaia poetikoan ez dago distantziarik, eta aukera sinestezinak sortzen dira, ezagutzara iristeko ate imajinaezinak zabaltzen dituzten aukera berriak. Halaxe gertatzen da lan artistikorik onenetan. Eta d'Agostinoren lanean ezaugarri horiek dituzten ate ugari aurkitzen ditugu: ate horietatik igarotzean, aire freskoko ahokada bat har dezakegu, nahita edo nahi gabe.

Itsasadarraren ondoan, portuko ekipamenduen aztarna hondatuak alde batera uzten dituzte bide horiek hurbildu egiten gaituzte hiri postindustrial eta globalizatu berrira; eta, horiekin batera, gurutzatzen diren beste bide batzuk aurkitzen ditugu, hurbilpenak egiteko aukera ematen diguten bideak, esate baterako, Santillanatik Donegalera, Kordobatik Vesuvioren magalera hurbilduz: ez dago mugarik, ezta distantziarik ere, lehen esan dugun moduan... zeren, azkenean, beti egoten baikara hain bakartuta eta isolatuta, izarren azpian... Peter d'Agostinok esaten duenez, beti egoten gara *between the earth and the sky* (zeru eta lurraren artean). Hargatik, kontzientzia globala hartu beharko genuke, apalagoak izateko gizaki garen aldetik, eta, aldi berean, harreman zuzenagoa lortu ahal izateko lurrarekin, baina, batez ere, kide izateko sentimendua eskuratzeko.

Azkenik, iaz ez genuen denbora aski izan bere erakusketa antolatzeko. Hala ere, elkarrekin lan egiten jarraitu genuen, eta, azkenean, lortu genuen bere ibilaldiak hona ekartzea, lehen aipatu dugun aire fresko hori helarazten diguten ibilaldiak: gune erdi biluziak eta erdi isilak, irudiz eta soinu bidez baizik abiarazten ez direnak, Altamira edo Santimamiñe haizuloetan gertatzen den moduan.

The Cave of Altamira represents the apogee of Paleolithic cave art that developed across Europe, from the Urals to the Iberian Peninsula, from 35,000 to 11,000 BC. The caves are inscribed as masterpieces of creative genius and as humanity's earliest accomplished art. UNESCO





In the early '80s, the people of the Basque country decided to change from an industrial to a postindustrial, service-based economy...Bilbao, with 400,000 inhabitants, is the capital of a province of 2.2 million (the Basques maintain a distinctive indigenous culture and speak Europe's oldest language, Euskara; the region may constitute the oldest nation in Europe). Acturban.org

La ventura va guiando nuestras cosas mejor de lo que acertáramos a desear; porque ves allí, amigo Sancho Panza, donde se descubren treinta o poco más desaforados gigantes con quien pienso hacer batalla... Mire vuestra merced, respondió Sancho, que aquellos que allí se parecen no son gigantes, sino molinos de viento... señor maese Pedro, y caminemos todos con pie llano y con intención sana.

Miguel de Cervantes *Don Quijote de la Mancha*





The semiautonomous Basque Country, with its steady drizzle (onomatopoeically called the siri-miri), damp verdant landscape, and rugged coastline, is a distinct national and cultural entity within the Spanish state. Fullissue.com

The Bilbao Effect takes its name from the phenomenon whereby an attention-grabbing new building designed by a big-name architect promises to turn a once sleepy locale into a “destination” – as in the case of Frank Gehry’s design for the Guggenheim Museum in Bilbao, Spain.

Theaternewsonline.com





*Si el Sol tuviese conciencia, pensaría vivir
para alumbrar a los mundos, sin duda;
pero pensaría también, y sobre todo, que
los mundos existen para que él los alumbre
y se goce en alumbrarlos y así viva.
Y pensaría bien.* Miguel de Unamuno



*The Camino de Santiago (the Way of St. James)
Christian reconquest of Iberia powerfully shaped the
institutions and mentality of the Spanish and Portuguese.
Iberian Christians believed that they had found the tomb
of Santiago, or St. James the Apostle, in the remote
northwestern corner of the peninsula never conquered
by the Moors. J. C. Chasteen Born in Blood and Fire*

Peter d'Agostinoren Munduko ibilaldiak / lurraren eta zeruaren artean [World-Wide-Walks / between earth & sky]
Kristine Stiles

I. Peter d'Agostinok *Ibilaldi seriea* [The Walk Series] egin zuen San Frantziskon 1973 eta 1974 artean; eskuko bideokamera bat erabiliz denbora errealean grabatutako obren trilogia bat da. Honako hauek osatzen dute: *ibilaldia teilatuan barrena* [roof walk], *ibilaldia hesian barrena* [fence walk], eta *ibilaldia hondartzan barrena* [beach walk]. Artistaren zuri-beltzeko hiru bideoek lur baten baldintza fisikoen behaketa bat egiten du, hasieran ezaugarri natural eta kulturalak erabiliz ikusleak desohitzeko, berriro orientatzeko eta lurraren, inguruaren eta lekuaren osaera birpentsatzeko gonbidapena egin aurretik. Artistak obra multzo honi “bideo dokumentazio / performance” deitzen dion bitartean, *Ibilaldi seriea* hirurogeita hamarrekoko hamarkada hasierako bideo kontzeptualeko (arte minimal, kontzeptual eta korporalaren hibrido goiztiar bat) lan aitzindarietako bat da. Laurogeiko eta laurogeita hamarrekoko urteetan zehar ibiltzea gaitzat erabiltzen jarraitzen zuen bitartean, d'Agostinok Kaliforniako aurreko bere trilogiarekin bakarrik lotu zituen ekintza horiek, oso modu orokor batean. Baina *Lurraren eta zeruaren artean / Kordobako sabaiak* [between earth & sky / Cordoban Ceilings] (2000-2003) lanarekin, konturatzen hasi zen 1973az geroztik egin zituen ibilaldiak elkarri lotuta zeudela eta, orduan, atzera begira kontzeptualizatu zuen *Ibilaldi seriea* laurogeita hamarrekoko hamarkadan munduan barrena eginiko ondorengo ibilaldiekin batera, *Munduko ibilaldiak* [World-Wide-Walks] izeneko proiektu handiago baten baitan. Laurogeita hamarrekoko hamarkadan, d'Agostino ere bere lanak bideo/web proiektu gisa ekoizten hasi zen, eta, World Wide Web-ekiko erreferenziarekin, bere *Munduko ibilaldiak (W-W-W)* nortasun natural, kultural eta birtualen aukera zabalago bat biltzera iritsi ziren.

Lehen begiradan, *Ibilaldi seriea* osatzen duten hiru bideoek nahiko sinpleak dirudite. Hala ere, denborak aurrera egin ahala, gero eta konplexutasun handiagoz garatzen dira, eta, zehazki aztertuz gero, ikusleak *Munduko ibilaldiak*-en eduki inbrikatua eta d'Agostinok bideo post-kontzeptualaren eta multimediaren historian izan duen paper garrantzitsua ulertzera iritsi daitezke. *ibilaldia teilatuan barrena* (1973ko iraila) modu trinkoan pikatutako irudi abstraktu baten plano finko batekin hasten da; ezinezkoa da irudia zehazki zer den jakitea. Baina kantuan ari diren txorien soinuak, zakur zaunkek eta hiriko zalapartak biztanle askoko leku bat iradokitzen dute. Azkenik,

Los paseos a nivel planetario / entre la tierra y el cielo [World-Wide-Walks / between earth & sky] de Peter d'Agostino
Kristine Stiles

I. Peter d'Agostino realizó *La serie de paseos* [The Walk Series] en San Francisco entre 1973 y 1974, una trilogía de obras que grabó en tiempo real usando una videocámara de mano. Compuesto por *paseo por un tejado* [roof walk], *paseo por una valla* [fence walk], y *paseo por una playa* [beach walk], los tres videos en blanco y negro del artista realizan una observación desde cerca de las condiciones físicas de un terreno, inicialmente usando sus rasgos naturales y culturales para desfamiliarizar a los espectadores, antes de invitarles a reorientarse y repensar la composición de terreno, espacio y lugar. Mientras el artista llama a este conjunto de obras “documentación / performances en video”, *La serie de paseos* pertenece a las obras pioneras de video conceptual de principios de los setenta, que fue una hibridación temprana de arte mínimo, conceptual y corporal. Mientras él seguía empleando la actividad de pasear como forma de encontrar su materia temática durante los años ochenta y noventa, d'Agostino solo asoció esas acciones con su anterior trilogía de California de una manera muy general. Pero con *entre la tierra y el cielo / Techos de Córdoba* [between earth & sky / Cordoban Ceilings] (2000-2003), empezó a darse cuenta de que todos sus paseos desde 1973 estaban interconectados, y entonces conceptualizó retrospectivamente *La serie de paseos* junto con los paseos subsiguientes de los años noventa y alrededor del mundo como un proyecto más grande titulado *Paseos a nivel planetaria* [World-Wide-Walks]. En los noventa, d'Agostino también empezó a producir sus obras como proyectos video / web, y con su referencia a la World Wide Web, sus *Paseos a nivel planetario (W-W-W)* llegaron a englobar una gama más amplia de identidades naturales-culturales-virtuales.

A primera vista, los tres videos que componen *La serie de paseos* parecen bastante sencillos. Pero se desarrollan con cada vez más complejidad con el paso del tiempo, de tal manera que a través de un examen minucioso, los espectadores pueden llegar a entender tanto el contenido imbricado de los *Paseos a nivel planetario* como el lugar central ocupado por d'Agostino en la historia de video post-conceptual y multimedia. *Paseo por un tejado* (septiembre 1973) empieza con un plano fijo de una imagen abstracta externadamente picada, cuya identidad exacta es imposible de determinar. Pero el sonido de pájaros

plano finkoak pikatutako eremua gurutzatzen du; harri-koskorrez beteriko gainazal bat dela pentsa daiteke, eta ikusleek horren gainean ibiltzearen sentsazioa dute. Pixkanaka, d'Agostinoren hanken itzalak pantailan kliskatzen diren bitartean eta bere zapata zatiak agertzen diren bitartean, berarekin batera ibiltzearen sentsazioa du ikusleak. Ibiltariarekin batera ibiltzearen eta ikus eremua partekatzearen sentsazioa indartu egiten du eskuko bideokamerak. Minutu batzuz harri-koskorrezko lurraren gainean ibili ondoren, d'Agostinok kamera altxatu egiten du harri-koskorren eremu espazialaren mikroinguruetik, inguruan duen makromundua eskaneatzeko. Hain zuzen ere, orduantxe ikus dezakegu, lehenengo aldiz, teilatu batean ibili garela, horren ertzak, inguruko atzeko patioak eta hurbileko kaleak ikusten direla, pixkanaka. Gero eta zabalagoa den panoramak urrutiko parke txiki bat ere erakutsiko digu, zuhaitzez inguratua. Gero muinoak eta hiriko etxeak agertzen dira, eta San Frantzisko ezagutzen dutenek erraz antzemango dute nongoak diren. Hala ere, telefono lineak, auzo bateko autoen mugimendua eta objektu ezagunak azkar ahazten dira kamerak lainoz beteriko zerura begiratzen duenean.

Hiru zintetako bigarrenerako, *ibilaldia hesian barrena* (1973ko abendua) lanerako, hain zuzen, autobide bat eta belarrez estalitako bizkar bat banatzen zituen metalezko hesi batean barrena ibili zen. Autoen argi-distira zehazgabeak antzeman daitezke hesiaren zuloetatik; hesiak paisaia banatzen du lerro modura, eta hondakin higikorrek geldiarazi ditu bertan, metatutako zaborrezko nekropoli bat eratuz. Beste behin ere, d'Agostinoren itzala atzetik doa lurraren gainean, ikuslearen itzalorekin bat egingo balu bezala, berriz ere artistarekin batera ibiltzearen sentsazioa indartuz. Artistaren ikusmen lerroa ikuslearen ikusmen lerro bihurtzen da. Azkenik, artistak berriz ere kamera lurretik altxatzen du ingurua aztertzeko. Laburki, doi-doi ikusten da artista, kamerarekin ziztu bizian doan zirkulazioa grabatzen duen bitartean, autobidearen ondoan utzitako auto baten ikuskitzean finkatuta geratu aurretik. Zuri eta ilun, autoaren isiltasunak eta mugimendurik ezak are gehiago nabarmentzen du automobilaren burrunba, larrialdiaren erdian, bere estasi kezagarri eta desertuarekin. Ibilaldiaren amaieran, lainoen plano bat agertzen da; ke adar bat dute tartean, eraikitako ingurune batez estalitako muinoak atzean eta hondoan zerua, metalezko oihalezko hesiak harrapatutako zaborrak bezalaxe.

Hirugarren eta azken zintan, *ibilaldia hondartzan barrena* (1974ko martxoa) lanean, *ibilaldia hesian barrena* lana grabatu zuen lekuaren antzeko inguru batean hasten da ibilaldia: autoak abiadura handian igarotzen diren errepede batean. Lehenengo planoan, d'Agostino zutik agertzen da oinezkoen bidegurutze batean, zirku-

cantando, perros ladrando, y un estruendo urbano sugieren un lugar densamente habitado. Finalmente, el plano fijo cruza el campo picado, que puede ser identificado como una superficie de guijarros sobre la cual los mismos espectadores tienen la sensación de estar andando. Pero, de manera gradual, mientras la sombra de las piernas de d'Agostino parpadea en la pantalla y aparecen fragmentos de sus zapatos, uno tiene la sensación de estar caminando con él. La impresión de caminar con el caminante y de compartir su campo visual se ve realzada por medio del aparato de la videocámara de mano. Después de andar sobre el suelo de guijarros durante unos minutos, d'Agostino levanta su cámara del microentorno del campo espacial de guijarros para escanear el macromundo que le rodea. Es sólo entonces que se torna posible ver que hemos estado caminando sobre un tejado, el borde del cual, los patios traseros que lo rodean y las calles próximas a él se hacen visibles de manera gradual. El cada vez más amplio panorama llega a incluir un pequeño parque rodeado de árboles en la lejanía. Luego aparecen las colinas y las casas de la ciudad, fácilmente reconocibles para los que están familiarizados con San Francisco. Sin embargo, sus cables telefónicos, el movimiento de los coches en un barrio, y los objetos conocidos, son rápidamente olvidados cuando la cámara vuelve hacia un cielo lleno de nubes.

Para la segunda de las tres cintas, *paseo por una valla* (diciembre 1973), d'Agostino caminó a lo largo de una valla de tela metálica que separaba una loma cubierta de hierba de una autopista. Destellos imprecisos de coches se hacen visibles a través de los agujeros de la valla, la cual sirve tanto como una línea divisora en el paisaje como una barrera que ha detenido desechos flotantes para formar un necrópolis de basura acumulada. Otra vez, la sombra de d'Agostino aparece sobre el suelo, como si coincidiera con la sombra del espectador, una vez más realzando la impresión de estar caminando con el artista, cuya línea de visión se convierte en la del espectador. Finalmente, el artista levanta de nuevo la cámara del suelo para estudiar sus alrededores. Se le vislumbra al artista brevemente mientras recorre con la cámara el tráfico que pasa velozmente antes de quedarse fijado en el espectáculo de un coche abandonado al lado de la autopista. Blanco y espectral, el silencio y la inmovilidad del coche exageran el estruendo de los automóviles con su éxtasis inquietante y desierto en medio del ajeteo. El paseo termina con un plano de nubes, entre las cuales una columna de humo se adentra, con un trasfondo de colinas recubierto de un entorno edificado, fotografiado con el cielo como telón de fondo, como la basura atrapada por la valla de tela metálica.

lazioa gutxitzeko zain; norbaitek haur-kotxea espaloitik bultzatzen du; espaloi ertzean euspen horma bat agertzen da; haratago, berriz, ozeanoa itsasertzean nola hausten den ikus daiteke doi-doi. Ondoren, d'Agostino ikusten da atzetik, kalea presaka zeharkatzen eta eskailerak jaisten, hondartzaraino. (Sekuentzia honetan kamera tripode baten gainean dago. Gero artistak berarekin hartuko du hondartzan barrena egiten duen ibilaldian, eta ondoren, berriz ere tripodearen gainean jarriko du, zintaren amaieran). Hondar gainean, artistak egiten duen itzala norberaren itzal bihurtzen da, eta, orduan, berriz ere batera abiatzen gara, olatuei eta maskorrek eta hondarra estaltzen dituen aparrari begira. D'Agostinok alde batera uzten du erromantizismozko eszena olatuetan itzulipurdika dabiltzan eta hondartzan barreiatuta geratzen diren zigarrpuntak filmatuz. D'Agostinok hondartza utzi, eskailerak igo, kalea zeharkatu eta desagertzen denean amaitzen da pieza.

Honaino iritsita, nabarmentzekoa da d'Agostinok, bere ekoizpenetan agertzen denean, ikusleei gogorarazten diela ikuste ekintza ekoizlearen artificio bat dela, Dziga Vertov, Alfred Hitchcock, Martin Scorsese eta beste asko laburki beren lanetan agertu izan diren antzera. Praktika horretan, d'Agostinok beti ikusi izan du bera egiten ari den tresnak ikusleei parte hartzearen sentsazioa emateko ekintza errealean hondarra biltzen duela. Hori itzalaren funtzioaren bidez egiten du zuzenean; horrekin, ikusleak *Doppelgänger* bihurtzen dira literalki (alemanezko hitz honek “oinez dabilen doblea” esan nahi du).¹ Itzalak eta *Doppelgänger* deiturikoak, Platonen *Errepublik*a-tik, mendebaldeko historian konnotazio negatiboak izan dituen arren, d'Agostinoren lanean, “oinez dabilen doblea”k esan nahi duena da ikusleak barruan egotearen eta lanaren parte izatearen sentsazio nahiko positiboa duela. Ilusio hori kameraren aparatu prostetikoaren bidez eragiten da. Ikusleak bere itzalarekin bateratzearen bidez, d'Agostinok subjektu eta objektuen arteko zubi bat eraikitzen du metonimikoki, irudien esanahiaren artikulazioan irudikatze modu bat partekatuz eta subjektuaren eta objektuaren arteko alienazioa murriztuz.

Hogeita sei urte geroago, 2000. urtean, d'Agostino *Kordobako sabaia*k filmatzen hasi zen, bideoa eta web multimedia eta Maurice Wrightek konposatutako soinu paisaia bat ibilaldiekin partekatuz. Ibilaldi horietan, Espainiako hiru monumentu handiren sabaiei alderdi arkitektonikoak grabatu zituen: Mesquita Handia (K.o. 600-987), Sinagoga (1315) eta Erdi Aroko alcazar kristaua (1386). Azken hori gotorleku pagano bisigodo batean dago eraikita. Leku horietan oinez, bere kamera digitalarekin, d'Agostinok ikuslerroak antolatuz zituen ikusleentzat, eta, aldi berean, ikuslea eta ibiltaria pert-

El la tercera y última cinta, *paseo por una playa* (marzo 1974), el paseo empieza en un sitio con cierto parecido al lugar donde sucedió *paseo por una valla*: una carretera por la cual pasan coches a gran velocidad. En primer plano, d'Agostino se encuentra de pie en un cruce de peatones, esperando a que el tráfico disminuya; alguien empuja a un cochecito de bebé por la acera; al borde de la acera aparece un muro de contención; y, más allá de éste, se vislumbra el océano rompiéndose contra la orilla. Después, se le ve a d'Agostino desde atrás, cruzando la calle con prisa y bajando unas escaleras hasta la playa. (Durante esta secuencia la cámara se sitúa sobre un trípode, para ser cogida después por el artista durante su paseo por la playa, y luego devuelta al trípode al final de la cinta). Una vez sobre la arena, la sombra arrojada por el artista se solapa con, convirtiéndose en, la sombra de uno mismo, y entonces caminamos juntos de nuevo, mirando el oleaje y la espuma cubriendo las conchas y la arena. d'Agostino salva la escena de su romanticismo inherente por medio de filmar colillas dando volteretas en las olas y esparcidas quedando por la playa. La pieza termina cuando d'Agostino abandona la playa, sube las escaleras, cruza la calle y desaparece.

Llegado a este punto, merece la pena subrayar que cuando d'Agostino aparece en sus propias producciones, el está recordando a los espectadores que el acto de ver es un artificio del productor, de una manera parecida a como Dziga Vertov, Alfred Hitchcock, Martin Scorsese y muchos otros han aparecido brevemente en sus propias obras. En su práctica, d'Agostino nunca ha perdido de vista el hecho de que el artefacto que está haciendo es el residuo de actos reales en los cuales él da a los espectadores la sensación de estar participando. Esto lo hace directamente a través de la función de la sombra, con la cual los espectadores literalmente se convierten en su *doppelgänger*, una palabra que en alemán significa, “el doble que camina”.¹ Mientras la sombra y el *doppelgänger* han tenido connotaciones negativas en la historia occidental desde la *Republica* de Platón, en la obra de d'Agostino “el doble que camina” significa simplemente que uno tiene la sensación bastante positiva de estar dentro, y de formar parte de su obra, una ilusión que se hace posible a través del aparato prostético de la cámara. Por medio de unificar los espectadores con su propio sombra, d'Agostino construye metonímicamente un puente entre sujetos y objetos, compartiendo una forma de encarnación en la articulación del significado de las imágenes y reduciendo la alienación entre sujeto y objeto.

Veinteseis años más tarde, en el año 2000, d'Agostino empezó a filmar *Techos de Córdoba*, emparejando video /

sona bera izatearen ilusioa desegin zuen bere gorputzaren doi-doiko agerpen labur gehiago txertatuz. Irudia Kordobako sabaiei egitura beneragarriena ezaugarri arkitektonikoz betetzen da, askotariko xehe-tasun, patroia eta egitura aberatsen elkarrizketa zoragarri bat sortuz, adreiluzko kupula sinple batetik gurutze gangetaraino, aurrerakuntza historikoaren eta desberdintasun kulturalaren metafora gisa. *Ceiling*-en [sabaia] erro etimologikoa *ceilo* [zerua] dela nabarmenduta, d'Agostinok ikuspegi gorputz elkarrizketa batean jartzen du, eta begiak gorantz jarrita ibiltzeak pentsamendua mendealdeko erlijio antolatuen (islama, judaismoa eta kristautasuna) ezinbesteko metafisikarantz nola eramaten duen azaltzen du.

Kordobako sabaia lanak *Ibilaldi seriea*-ren narratibari heltzen dio berritua, bigarrenaren ardatz sekular horizontala lehenengoaren ardatz sakratu bertikalarekin fusionatuz. Baina Kordobako eraikinen koloreak eta ezaugarri arkitektonikoak landuek esperientzia erabat desberdina eskaintzen dute hirurogeita hamarrekota hamarkada hasierako energia handiko bideo goiztiar haien aldean, zinema beltz frantsesaren kalitate zehazgabearekin. Berez, *Kordobako sabaia* lanaren distira bisualak Jan Dibbets artista holandarraren argazki collage nahaspilatua (1969-1990) gogorarazten ditu (eraikin beraren ikuspegi anitzen argazkiak biltzen zituen, ebaki eta gero digitalki manipulatzeko). Dibbetsen argazki konposatuak eta d'Agostinoren Kordobako eraikinen sabaiei bideo eta multimedia irudiak mandala budista eta hinduei loturiko meditazio modu gisa agertzen dira, giza historiaren eta gangetako Jainkoaren nozioen kontenplazioa indartzeko helburuarekin.

Leku sakratua barneratutako leku pribatu eta subjektibo gisa agertzen duen bitartean, sakratu egiteko erreferentzia arkitektonikoekin handituta, d'Agostinok ikusleei ez die inoiz beren barne munduetan murgiltzen uzten. Bere burua irudian agertu eta desagertzen dela, munduaren alderdi guztiek gorputzean kokatuta dagoen eta, aldi berean, naturaren, bizitzaren eta artearen funtsean eragiten duen korolario sozial bat dutela nabarmentzen du. Irudira sartuz eta iruditik ateraz, esan daiteke berak Brechten dislokazio/alienazio (*Verfremdungseffekt*) estrategia bat eta "gizarteko harremanen irudikapen ideologikoak"² eragiten dituela, irudien edertasuna izakiaren eta historiaren gertaera hutsalari gailendu ezin zaiela erakutsiz. Berez, New York hiriko World Trade Center-aren aurkako eraso terroristak *Kordobako sabaia* lanarekin bete-betean ari zenean gertatu ziren. Lan honek irudikatzen duen ongi jositako arkitektura sareak beste esanahi bat hartzen du irailaren 11k agerian jarritako barne gudaren testuinguruan. Orduan, *Kordobako sabaia* lanean, d'Agostinok, zehartasunez, ikusleak iraganeko ate sakratuetan barrera eramaten ditu;

multimedia web y un paisaje sonoro compuesto por Maurice Wright con paseos en los cuales grabó aspectos arquitectónicos de los techos de los tres grandes monumentos en España: la Gran Mezquita (600-987 d. de C.), en Sinagoga (1315), y el Alcázar cristiano medieval (1386), este último construido sobre el emplazamiento de una fortaleza pagana visigoda. Caminando a través de estos espacios con su cámara digital, d'Agostino organizó líneas de visión para los espectadores, mientras, al mismo tiempo, rompió la ilusión de que el espectador y el caminante son el mismo por medio de insertar más, aunque breves, vislumbres de su cuerpo. El encuadre se llena de los rasgos arquitectónicos de las venerables estructuras de los techos cordobeses, creando un diálogo fascinante de detalles, patrones y estructuras ricas y variadas, desde una cúpula sencilla de ladrillo hasta bóvedas de crucería, metáforas del progreso histórico y de la diferencia cultural. Al enfatizar que la raíz etimológica de *ceiling* [techo] es *ceilo*, que significa cielo en castellano, d'Agostino posiciona la visión en una conversación corporal que responde a cómo el caminar con los ojos levantados mueve el pensamiento hacia la metafísica inexorable de las religiones occidentales organizadas: el Islam, el Judaísmo y el Cristianismo.

Techos de Córdoba acompaña y retoma la narrativa de *La serie de paseos* en base a fusionar el eje secular horizontal de la segunda con el eje sagrado vertical de la primera. Pero el color y los elaborados rasgos arquitectónicos de los edificios cordobeses ofrecen una experiencia totalmente diferente a aquella de los enérgicos videos tempranos de principios de los años setenta con su imprecisa calidad de cine negro francés. De hecho, el esplendor visual de *Techos de Córdoba* recuerda a los intrincados collages fotográficos (1969-1990) del artista holandés Jan Dibbets, inicialmente formados por fotografías de múltiples perspectivas de un mismo edificio, recortadas y después manipuladas digitalmente. Tanto las fotografías compuestas de Dibbets como las imágenes de video y multimedia de los techos de los edificios cordobeses de d'Agostino aparecen como formas meditacionales relacionadas con los mandalas budistas e hindúes, cuyo propósito es vigorizar la contemplación tanto de la historia humana como de las nociones de Dios en sus bóvedas.

Mientras evoca el espacio sagrado como un lugar internalizado, privado y subjetivo, incrementado por referencias arquitectónicas para convertirse en algo sagrado, d'Agostino nunca abandona a los espectadores a sus mundos interiores. Con su cabeza entrando y saliendo de la imagen, insiste en que todos los aspectos del mundo tienen un corolario social localizado en el cuerpo, que interfiere en, y a la vez es la materia de, la naturaleza,

Irakeko eta Afganistango gerrak, erlijioak, baliabideek eta espazioak sorrarazitako gatazka suntsitzaila eta krudelak, ekarri zituzten atean barrena. “Espazioa... ezaugarri jainkotiar bat izan al zen?” galde-tu zuen Henri Lefebvre soziologo frantsesak *Espazioaren ekoizpena* (1974) lanean, espazio sozialean, espazio arkitektoniko espazialean eta espazio ideologiko absolutu, abstraktu eta kontraesankorretan pentsatuz. “Edo existitzen den ororen ordena immanente bat izan zen, espazio mentala orokortzeari buruzko inolako mugarik ezarri ez den arren?”³

Espazio fisikoaren eta mentalaren konbinazioa eta hori nola antolatzen eta esperimentatzen den; horixe izan zen d’Agostinoren *Joanetorrian: Angel Island* [Coming and Going: Angel Island] (1977) lanaren gaia. *Munduko ibilaldiak* lana sortzen lagundu zuten aurreko ibilaldi lanetako bat. Gerora emazte izan zuen Deirdre Dowdakin batera sortu zuen *Joanetorrian* lan honetan, d’Agostino eta Dowdakin Angel Islandeko (San Frantziskoko badiako irla txiki bat) Mt. Livermore gailurrera igo ziren oinez, eta, ondoren, gailur horretatik transbordatorerako eta gero San Frantziskoko kairainoko itzulerako ibilaldia filmatu zuten. Ondoren, filma berrogeita hamar segmentutan ebaki zuten, eta berrogeita hamar pertsona gonbidatu zituzten beren urratsetara itzultzeko, baina, oraingoan, transbordadorean hasi eta oinez Mt. Livermore gailurrera itzultzeko. Partehartzaile bakoitzari filmaren tira bat eman zitzaion lata txiki batean, eta segmentu hori non filmatu zen aurkitzeko eginkizuna jarri zitzaion. Zeregina betetakoan, partehartzaileek filmaren zatiak itzuli zituzten d’Agostinori, eta hark berriz elkartu zituen, filma berreginez. *clip*-ak lortu zituen ordenan. Publikoak eta artistek batera ikusi zuten berre-raikitako filma, esperientzia kolektibo baten bidez jatorrizkoa aldatu zuen lan berria.

1977 eta 1979 artean, d’Agostinok lau laneko serie bat ekoitzi zuen Angel Islandekoaren izenburu berarekin, baina maiuskularik gabe. *joanetorrian* hiriko garraioak erabiliz egin zen; New Yorkeko metroa [subway], Parisko metroa, San Frantzisko BART eta Washingtoneko metroa. Lan hauetan, artistak modu objektiboan hartu zuen jendearen mugimendua garraio bide publikoetan, sekuentzia espazial eta tenporalak desegin zituen, eta ibiltzeko ekintza publikoak kokatu zituen, hain zuzen ere, mespretxatu egin ohi diren garraio eta mugimendu leku hutsalei berritza ematea lortzeko moduan. Beste nonbait *joanetorriko* lanei buruz esan izan dudana bezala:

Oinarrizko hiru fenomeno ditu d’Agostinoren arteak: jatorriak, eraldaketak eta harrera (erantzunaren bidez jasotzea, jabetzea edo lortzea, gordetzea eta erreakzionatzea).

la vida y el arte. Entrando y saliendo de la imagen, se puede decir que él desencadena una estrategia brechtiana de dislocación/alienación (*Verfremdungseffekt*), y las “encarnaciones ideológicas de relaciones de sociedad”² mostrando que la belleza de las imágenes nunca puede triunfar sobre el hecho banal del ser y de la historia. De hecho, los ataques terroristas al World Trade Center en la ciudad de Nueva York se produjeron en plena realización de *Techos de Córdoba*. La red interpenetrante de arquitecturas que la obra representa adquiere otro significado en el contexto de la guerra interna representada por el 11 de septiembre. En *Techos de Córdoba*, entonces, d’Agostino lleva oblicuamente a los espectadores por un paseo a través de las puertas sagradas del pasado que condujeron a las guerras de Iraq y Afganistán, conflictos devastadores y fieros motivados por la religión, los recursos y el espacio. “¿Fue el espacio...un atributo divino?” preguntó el sociólogo francés Henri Lefebvre en *La producción del espacio* (1974), pensando en el espacio social, las arquitecturas espaciales, y los espacios ideológicos absolutos, abstractos y contradictorios. “¿O fue un orden inmanente a la totalidad de lo existente [aunque] ningún límite ha sido impuesto sobre la generalización del concepto de espacio mental?”³

La combinación del espacio físico y mental y como éste es organizado y experimentado fue el tema de la obra de d’Agostino *Ir y venir: Angel Island* [Coming and Going: Angel Island] (1977), una de las obras de paseo anteriores que contribuyeron a fundar los *Paseos a Nivel Planetario*. Creado con su futura esposa Deirdre Dowdakin, en *Ir y venir* d’Agostino y Dowdakin subieron a pie hasta la cima de Mt. Livermore en Angel Island, una pequeña isla en la bahía de San Francisco, y luego filmaron su paseo de regreso desde la misma cima de Mt. Livermore hasta el transbordador y después hasta su muelle en San Francisco. Luego, cortaron la película en cincuenta segmentos e invitaron a cincuenta personas a volver sobre sus pasos, pero esta vez empezando en el transbordador y volviendo a pie hasta la cima de Mt. Livermore. A cada participante se le dio una tira de la película en una pequeña lata y el encargo de encontrar el lugar donde el segmento fue filmado. Una vez cumplidas estas direcciones, los participantes devolvieron las secciones de la película a d’Agostino, quien las empalmó rehaciendo la película siguiendo el orden en que recibió los clips. El público y los artistas vieron juntos la película reconstruida, una obra nueva que alteró el original a través de una experiencia colectiva.

Entre 1977 y 1979, d’Agostino produjo una serie de cuatro trabajos con el mismo título, que la pieza de Angel Island, pero sin mayúsculas, *ir y venir* fue realizado en sistemas de

Errealitate behagarriaren alderdiak hautatuz (gertaeretan erakusten da), hiru puntu horien arteko pasarte eta harremanak aditzera ematen dituzten lanak sortzen ditu. Hain zuzen, iragankorra dena modu objektiboan hartzen du etengabe, elementu espazialak txertatzen dituzten egituren bidez mugimendua bistaratuz sekuentzian, kantitatez eta kopuruz, hizkuntza pertzepzio errealean eta irudime-nezkoen alborakuntzaren bidezko sinbolotzat hartuta. Bere metaforek hurbiltzearen eta erretiratzearen artean geldiarazten dute mugimendua; juntzio sinaptiko horretan datza esanahia, eta hortxe egiten du bat ezagutza dakarren aintzatespenarekin.⁴

Beste esperientzia goiztiar batzuk, geroago *Munduko ibilaldiak* bihurtuko zirenak, Kaliforniako goi mendietan barrena bizkar-zorroa hartuta eginiko ibilaldiak izan ziren; hala, *urmaela / pasabidea / gailurra* [pond / pass / peak] (1974) izeneko ibilaldiak egin zituen, baita Mexikora bidaiara bat ere, 1975ean. Bidaiara horretan irakurri zuen Octavio Pazen *Piramidearen kritika* [The Other Mexico: Critique of the Pyramid] (1972). Pazen testua kultura mexikarrari buruzko hausnarketa psikohistoriko, poetiko eta filosofiko bat da, eta *kiva / tenplua / piramidea* [kiva / temple / pyramid] (1975) lanetarako oinarri bihurtu zen; horiek dira d'Agostinok urmael naturalarekin, mendiko pasabidearekin eta mendietan topatutako gailurrearekin batera zeharkatu zituen inguru kultural indigenen izenak. Hogeita hamar bat urte geroago Mexikora itzuli zen Mexiko Hiriko Arte Ederren Institutu Nazionaleko Arte Alameda laborategiaren enkar-gu baterako, *lurraren eta zeruaren artean: MX* (2005-07) ekoizteko eta erakusteko, eta hamar ibilaldi egin zituen Mexikon barrena. Antzera, 1989an, bideoan grabatu zituen sinposio baten eta *Bidean den eraikuntza* [Construction in Process], (Łódź, Polonia) erakustetaren zati batzuk (berak parte hartu zuen bietan). Geroago, zintetatik ateratako zatiak sartu zituen *W-W-W / LODZ – BERLIN - SOFIA* (1989-2009) lanean; hamarkada batean eginiko ibilaldiak dira. Ibilaldi horietan gai desberdinak baina elkarrekiko lotura dutenak aztertu zituen: Łódźeko ekialdeko/mendebaldeko banaketa kultural eta politikoak kartografiatzen saiatu zen (1989); Berlingo hormaren historia eta ondorioak jaso zituen (1990); eta Sofiako “inbertsioak” aztertu zituen (2008-2009), ispilu irudietatik eta eskuin/ezker konfigurazioetatik “eskuineko” eta “ezkerreko” ideologia politikoen hegazkortasuneraino. Horrez gain, migrazioa, mugikortasuna eta lana bezalako ezinbesteko gaiak inplizituki bildu ziren *LODZ – BERLIN – SOFIA* lanean; bereziki, gerra hotzaren amaiera, iraultza digitalaren hasiera eta truke kulturalaren mundu hedapenera garamatzen garaia.

transporte urbano, incluyendo el metro [subway] de Nueva York, el Metro de Paris, el San Francisco BART y el Washington Metro. En estas obras, el artista objetivó el movimiento de la gente en el transporte público, deconstruyó sus secuencias espaciales y temporales, y situó los actos públicos de andar de una manera que consiguió revivificar los sitios banales del transporte y al movimiento, que se suelen menospreciar. Como he observado en otra parte sobre los trabajos de *ir y venir*:

Tres fenómenos son básicos en el arte de d'Agostino: los orígenes, las transformaciones, y la recepción (en el sentido de recibir, tomar posesión o conseguir, guardar y reaccionar a través de la respuesta). Seleccionando aspectos de la realidad observable (manifiestos en los acontecimientos), él crea obras que significan los pasajes y las relaciones entre estos tres puntos. En efecto, él continuamente produce un arte que objetiva lo transitorio, visualizando el movimiento a través de estructuras que incorporan elementos espaciales en secuencia, cantidad, y número, a través del lenguaje como símbolo y a través de la yuxtaposición de percepciones reales e ilusorias. Sus metáforas parán el movimiento entre acercamiento y retirada, esa unión sináptica donde el significado reside y se conecta con el reconocimiento, el cual produce conocimiento.⁴

Otras experiencia tempranas, que más tarde se convertirían en *Paseos a nivel planetario*, consistían en caminatas con mochila por las montañas de la alta sierra de California, realizando así sus paseos titulados *estaque / paso / cima* [pond / pass / peak] (1974), y un viaje que d'Agostino realizó a Méjico en 1975, durante el cual leyó “*Critica de la Pirámide* [The Other Mexico: Critique of the Pyramid]” (1972) de Octavio Paz. En tanto que reflexión psichistórica, poética y filosófica sobre la cultura mejicana, el texto de Paz se convirtió en la base para *kiva / templo / pirámide* [kiva / temple / pyramid] (1975), los nombres de los espacios culturales indígenas atravesados por d'Agostino en paralelo al estanque natural, el paso de montaña y la cima que encontró en las Sierras. Volvió a Méjico unos treinta años más tarde para un encargo del Laboratorio Arte Alameda, Instituto Nacional de Bellas Artes en la Ciudad de Méjico, para producir y exhibir *entre la tierra y el cielo: MX* (2005-07), realizando diez paseos a través de Méjico. De manera parecida, en 1989, grabó en video partes del simposio y de la exhibición *Construcción en proceso* [Construction in Process], en Lodz, Polonia, en los cuales él participó. Más tarde incorporó extractos de las cintas en *W-W-W / LODZ – BERLIN - SOFIA* (1989-2009), un conjunto

Hogeita batgarren mendeko lehenengo hamarkadako ibilaldi horien gainean eraikiz, d'Agostinok *W-W-W / lurraren eta zeruaren artean / Tenpluak* (2008-2011) lana egin zuen. Bertan, honako hauen bistaratzeak agertzen ditu, baita bertako mugimendua ere: Atenasko Partenoiak eta Erromako Venus eta Erromaren tenplua; Egiptoko Luxor eta Hatshepsut tenpluak; Indiako Konark tenplua eta Elefantako kobak; eta Peruko Eguzkiaren tenplua eta Hiru Leihoko tenplua. 2010-2011n, Leonardoren Artea eta Klima Aldaketa proiektuaren beka batekin, *Olats and the County Donegal Regional Cultural Centre* (Irlanda), d'Agostinok *W-W-W / lurraren eta zeruaren artean / Donegal* ekoitzi zuen, Irlandako paisaietan barrena eginiko bederatzibilaldirekin, leku arkeologikoak ere bisitatuz; besteak beste, harrizko zirkuluak eta Newgrangeko hilobi megalitikoak.

Beste serie baterako, *W-W-W / lurraren eta uraren artean / Ibaiak* (2010-2011), artistak Egiptoko Niloko urak eta kultura mugakideak aztertu zituen, baita AEBko Delaware, Mississippi eta Sacramento ibaiak ere. Bideoak eta giro soinuak grabatu zituen, ubide hauekin lotura duten irudi eta testuak gehituz; aireko mapak, zubien argazkiak eta testuinguruak zehazten zituzten ibaien erretratuak, paisaia formatuan.

Munduko ibilaldiak, beraz, ikusten, entzuten eta irakurtzen den informazio corpus metagarriko estilo baten modura ulertu behar da; artistaren esperientziak eta artistak munduari ematen dizkion erantzunak biltzen dituen artxibo mnemoniko baten modura funtzionatzen du. Artxibo honek gainjarrita dauden eta fenomeno naturalekin modu korapilatsuan interdependentek diren testuinguru eta baldintza sozio-politikoek ikustatzeko tolesten eta konbinatzen ditu. Horrez gain, ia berrogei urte iraun duen lanaren bilakaera zehar, d'Agostinok gero eta irudi teknika eta komunikazio teknologia aurreratuagoak erabili ditu: Google Earth, Satelite Meteorologikoak Ustiatzeko Europako Erakundea (EUMETSAT) eta *geochat* sistemak (SMS), besteak beste. Teknologia hauen bidez, d'Agostinok hainbat modutan baneratu ahal izan ditu ikusleak bi noranzkoko ibiltzeko modu birtual batean, edozein bidaia iragankorretako esanahiz beteriko uneak geldiaraziz.

II. *Munduko ibilaldiak* lanaren prototipoak bezalaxe, *Ibilaldi seriea* lanak hirurogeita hamarreko hamarkada hasierako bideo kontzeptualaren sorreran parte hartu zuen, baina baita gorputza, *performancea* eta hirurogeiko hamarkadaren amaierako eta hirurogeita hamarreko hamarkadaren erdialdera arteko inguru soziala baneratu zituzten praktika esperimentalen sorreran ere. Hala, *Ibilaldi seriea* arreta merezi duten testuinguru eta artelan batzuei lotuta dago.

de paseos realizados durante una década, examinando con cada paseo un tema diferente pero interrelacionado: se ocupó de cuestiones tales como cartografiar las divisiones culturales y políticas Este/Oeste en Lodz, 1989; contempló la historia y las consecuencias del muro de Berlín, 1990; y consideró la cuestión de “inversiones” en Sofía, 2008-2009, desde las imágenes de espejo y las configuraciones derecha/izquierda hasta la volatilidad de la ideología política entre “la derecha” y “la izquierda”. Además, temas tan vitales como la migración, la movilidad, y el trabajo fueron implícitos en *LODZ - BERLÍN - SOFÍA*, especialmente el final de la guerra fría, el principio de la revolución digital, y el periodo que conduce directamente a la expansión a escala planetaria del intercambio cultural.

Basándose en estos paseos en la primera década del siglo veintiuno, d'Agostino hizo *W-W-W / entre la tierra y el cielo / Templos* (2008-2011), en la que muestra visualizaciones y movimiento a través de: el Partenón y el Templo de Venus y Roma en Roma; los Templos de Luxor y Hatshepsut en Egipto; el Templo de Konark y las Cuevas de Elephanta en la India; y el Templo del Sol y el Templo de las Tres Ventanas en Perú. En 2010-2011, con una beca del proyecto Arte y Cambio Climático de Leonardo / *Olats and the County Donegal Regional Cultural Centre*, Irlanda, d'Agostino produjo *W-W-W / entre la tierra y el cielo / Donegal*, con nueve paseos por el paisaje irlandés que incluyeron yacimientos arqueológicos, entre ellos círculos de piedras y la tumba megalítica de Newgrange.

Para otra serie *W-W-W / entre la tierra y el agua / Ríos* (2010-2011), el artista consideró las aguas y las culturas colindantes del Nilo en Egipto, además de los ríos Delaware, Mississippi y Sacramento en los Estados Unidos. Grabó videos y sonidos ambientales, añadiendo imágenes y textos relacionados con estas vías fluviales, desde mapas aéreos, fotografías de puentes, y retratos de los ríos paisajísticos que definían sus contextos.

Los Paseos a nivel planetario deben ser entendidos, entonces, como un estilo de corpus acumulativo de información visual, auditiva y textual, que funciona como un archivo mnemónico de las experiencias del artista y sus respuestas al mundo. Este archivo también pliega y combina destellos de contextos y condiciones socio-políticas solapadas, que son inextricablemente interdependientes con los fenómenos naturales. Además, durante la evolución de la obra, que ha durado casi cuarenta años, d'Agostino ha empleado cada vez más técnicas de imagen y tecnologías de comunicación avanzadas, desde Google Earth, GPS, la Organización Europea para la Explotación de Satélites

Horien artean dago Dan Grahamen *Gorputz presioa* [Body Press] (1970-1972); bideo *performance* honetan, Grahamek eskuko kamera bat erabili zuen gorputz azalen inguruan biratzeko hainbat noranzkotan eta hainbat abiaduratan, ikusleengan irudiaren egituratik hurbil egoteko eta haren parte izateko sentsazioa sortuz. Baina, Grahamen irudien ekoizpenean gorputza funtsezkoa izan zen arren, d'Agostinok soilik bere presentzia iradokitzen du, kamera bere presentzia itzalaren bidez hedatzeko gailu gisa erabiliz, garai hartako bideo *performance*-etan hainbeste nagusitzen zen gorputzaren ikuskizuna saihestuz. Hain zuzen ere, 1982an, d'Agostinok hau idatzi zuen: "Beharrezkoa izan zen gertaeraren antzerki izaera ahalik eta maila txikienean mantentzea, lana esperientzia gisa agertzeko, eta ez ikuskizun gisa".⁵

Horrez gain, *Ibilaldi seriea*-n eta *Munduko ibilaldiak*-en esparru handiengan, d'Agostinok inoiz ez dio beste inori begiratzen Vito Acconci kaleko bere *Jarraituz* [Following] (1969) kaleko *performance*-an egin bezala. Vito Acconci, lan horretan, jende anonimoren atzetik zihoan bitartean bideoz graba zezaten eskatu zuen; leku publikoetan jendea jarraitzen zion, literalki, leku pribatuera erretiratzen ziren arte. Aldiz, d'Agostinoren irudian norbait sartzen denean, pertsona hori dagoeneko artistaren testuinguruan bizi da, eta pasaeran bakarrik ikusten da. Gainera, kamera bat Charlemagne Palestinaren atzetik zihoanean, *Ihesean* [On the Run] (1975) lanean leku batetik bestera modu frenetikoan korrika egiten zuen bitartean, d'Agostinoren ibilaldiak denboran lekuaren eta espazioaren gainean eginiko ikuskapen zehatz, lasai eta barne begiradazkoak ziren, eta hala izaten jarraitzen dute. Peter Campusen lehenengo lanekin pareka daitezke, baita Stanley Brownek berrogeita hamarrekota hamarkadaren amaieran Amsterdamen barrera hasi zituen ibilaldiek ere.

Bestalde, Bruce Naumanek 1967an ibiltze jarduerak bere estudioaren barruan bideoz grabatu zituen bitartean, d'Agostinok jarduera hori kanpora atera zuen *ibilaldia teilatuan barrera* lanean, bere estudioko teilatuan ibiliz, eta ekintza horrek estudio osteko ekoizpena aurreratu zuen. Era horretan, gorputza naturarekiko eta gizartearekiko mugakide gisa aurkeztu zuen, Valie Exportek *Dislokazio mugakideak* [Adjoined Dislocations] (1973) lanean egin zuen antzera; kamerak bere gorputzaren aurrean eta atzean eutsi zituen, aurkitzear zeukana eta esperimentatu zuena aldi berean filmatuz. Hala, *Ibilaldi seriea* hirurogeiko hamarkadaren amaierako "zinema zabalduren" testuinguruan kokatu behar da. Zinema hori, halaber, Stan Brakhage bezalako zinemagile abangoardisten eskuko kamera tekniken, *happening*-en, minimalismoaren, kontzeptualismoaren, arte bideoaren eta gorputz artearen ondarearen parte izan zen.⁶

Estudiotik atera eta paisaiara igaroz, d'Agostinoren lehe-

Meteorológicos (EUMETSAT) hasta sistemas de geochat (SMS). Estas tecnologías han amplificado las maneras en que d'Agostino ha podido incluir a los espectadores en una forma de caminar virtual y bidireccional, que inmoviliza esos momentos cargados de significado en cualquier viaje efímero.

II. Como el prototipo de los *Paseos a nivel planetario*, *La serie de paseos* participó en el establecimiento no solo del video conceptual de principios de los años setenta, sino también de las prácticas experimentales que involucraron al cuerpo, la performance, y el medio social a finales de los sesenta hasta mediados de los setenta. Como tal, *La serie de paseos* pertenece a una serie de contextos y de obras de arte merecedoras de atención. Entre estos se encuentra *Presión corporal* [Body Press] (1970-1972) de Dan Graham, un video performance en la cual Graham utilizó una cámara de mano para girar alrededor de superficies corporales en varias direcciones y a varias velocidades, creando en los espectadores la sensación de estar cerca y se parte de la estructura de la imagen. Pero mientras el cuerpo fue central en la producción de las imágenes de Graham, d'Agostino simplemente sugiere su propia presencia, empleando la cámara en cambio como un dispositivo para extender su presencia a través de la sombra, evitando el espectáculo del cuerpo tan predominante en las video performances del periodo. De hecho, en 1982, d'Agostino escribió: "Fue necesario reducir al mínimo la teatralidad del acontecimiento para enfatizar el trabajo como una experiencia en lugar de cómo un espectáculo".⁵

Además, en *La serie de paseos* y en el ámbito más amplio de *Paseos a nivel planetario*, d'Agostino tampoco mira nunca a otra gente como hizo Vito Acconci en su performance callejera *Siguiendo* [Following] (1969), en la cual Acconci se grabó a sí mismo en video mientras seguía detrás a gente anónima, literalmente siguiéndoles literalmente por espacios públicos hasta que se retiraban a espacios privados. Por contra, cuando alguien entra en la imagen de d'Agostino, el/ella ya habita el contexto del artista, y se le ve solo de paso. También, mientras una cámara perseguía a Charlemagne Palestine mientras corría frenéticamente de un lugar a otro en *Huyendo* [On the Run] (1975), los paseos de d'Agostino eran, y siguen siendo, inspecciones meticulosas, tranquilas e introspectivas del lugar y del espacio en el tiempo, equiparable a las primeras obras de Peter Campus, pero también a los paseos por Ámsterdam que Stanley Brouwn empezó a finales de los cincuenta.

Por otra parte, mientras Bruce Nauman grabó en video actividades caminando dentro de su estudio en 1967,

nengo ibilaldiak ere aldi berean garatzen ari ziren *earthwork*ekin [naturan bertan egiten diren eskuhartzeak] batera kokatu behar dira, paisaia ibiliz, artista eta ikuslea irudiaren eremuan sartzea eskatzen zuen artearen gaineko interesarekin. Adibideen artean honako hauek aipa daitezke: Walter De Mariaren *Milia bat luze den marrazkia* [Mile Long Drawing] (1968); Richard Longek 1967an paisaia barrera hasitako hainbat ibilaldi (azkenean galerietan ohiko eskultura gisa erakusgai jarrita amaitu zuten materialak bildu zituen ibilaldi horietan); eta Hamish Fultonek paisaia ibiliz ateratako argazkiak, hauek ere 1967an hasitakoak (Longekin batera). Ibilaldi mota honen nomadaren ekologia ibiltaria ere gogorarazten du, 1967an Italian sortu zen eta geroago, *Mila goi ordoki* lanean (jatorriz frantsesez argitaratu zen 1980an, *Kapitalismoa eta eskizofreniaren* bigarren liburuki gisa, 1972ko *Ediporen aurkakoa* lanari jarraituz), Gilles Deleuzeren eta Felix Guattariren pentsamenduaren inspirazio iturri gisa balioko zuen *arte povera*ren testuingururako hain garrantzitsua dena. D'Agostinorentzat (bere ibilaldi lanak *arte povera*ren jaiotza betebetean sortu ziren), ibiltze ekintza, edo bizitza nomada, munduan barrera orientatzeko modu bat ez ezik, kapitalismoaren alternatiba politiko eta ekonomiko bat ere bazen, subjektu, objektu eta material guztiei, ibai eta tenpluak barne, duintasun bera ematen dien alternatiba bat. D'Agostinoren *Ibilaldi seriea* bezalako artelanek Deleuzek eta Guattarik “erizoma”-ren kontzeptu filosofikoan identifikatuko zutena aurreratu zuten; eredu kultural, ez-hierarkiko eta banatueta-rako metafora botaniko bat, elkarri loturiko jakintza baldintza horizontalen eraketak irudikatzen.

Planteamendu zabalago honetan, Robert Smithsonen “leku/ez-leku” nozioa bereziki garrantzitsua da Smithsonen museo eta galerietako erakuslekuetatik kanpo eta haratago, “leku” erreal baten errealtateari erreparatzeko zuen moduari dagokionez (“ez-leku” izena eman zion). Smithsonentzat, “ez-leku” aurkezpen leku abstraktu bat zen, “ezleku” hauek azaltzen zuten mundu lokalizaturako metafora soil bat. Smithsonen lekuetako materialak –leku ahaztuak eta pribilegiarik gabeak, azkenean berak *Espiraleko kaia* [Spiral Jetty] (1970) deituko zuen lekua bezalakoak– kartografiatu, fotografiatu, filmatu eta bildu zituen, eta, ondoren, “tresna” hauek galeriako “ez-leku” erreferentzian jarri zituen erakusgai. Saiakera labur batean, “Ezlekuei buruzko zenbait ohar” (1968) saiakeran, hain zuen, bere kontzeptua deskribatzen ari zela, hau idatzi zuen Smithsonen:

Ezlekua “teilatutako earthwork bat” da, hiru dimentsioko koadro logiko abstraktu bat, leku erreal bat irudikatzen duen arren... Metafora dimentsional honen bidez, leku batek bere antzekoa ez den beste leku bat irudika dezake

d'Agostino sacó dicha actividad al exterior en *paseo por un tejado*, caminando sobre el tejado de su estudio, una acción que anticipó la producción post-estudio. De esta manera, él presentó el cuerpo como colindante con la naturaleza y la sociedad, de manera parecida a como Valie Export en *Dislocaciones colindantes* [Adjoined Dislocations] (1973) sujetó cámaras al frente y al dorso de su cuerpo y a la espalda, filmando simultáneamente lo que estaba a punto de encontrar y lo que ya había experimentado. Como tal, *La serie de paseos* pertenece además al contexto del “cine expandido” de finales de los sesenta, así como es parte del legado de los happenings, el minimal, el conceptual, el video arte y el arte corporal, y las técnicas de cámara en mano de cineastas vanguardistas como Stan Brakhage.⁶

Trasladándose fuera del estudio al paisaje, los primeros paseos de d'Agostino se deben situar igualmente en relación con las *earthworks* [intervenciones en la propia naturaleza], que se estaban desarrollando simultáneamente, y con ese interés en el arte que requería que tanto el artista como el espectador entrasen en el campo de la imagen caminando por el paisaje. Algunos ejemplos incluyen Walter De Maria *Dibujo de una milla de largo* [Mile Long Drawing] (1968); los numerosos paseos por el paisaje que Richard Long empezó en 1967 y en los cuales recolectó materiales que acabaron finalmente siendo exhibidos en galerías como esculturas convencionales; y las fotografías de Hamish Fulton de caminatas por el paisaje, también comenzadas en 1967 (junto con Long). Este clase de paseo, también recuerda a la ecología ambulante del nómada, tan fundamental para el contexto de (*arte povera*, fundado en 1967 en Italia), que más tarde iba servir de inspiración al pensamiento de Gilles Deleuze y Félix Guattari en *Mil mesetas* (originalmente publicado en francés en 1980 como el segundo volumen de *Capitalismo y esquizofrenia* tras el *El Antiedipo*, 1972). Para d'Agostino, cuyos trabajos de paseos surgieron en plena eclosión del *arte povera*, el acto de caminar, o la vida nómada, no solo se refería a una forma de orientarse por la planeta, sino que también representó una alternativa política y económica a la adquisición capitalista, una alternativa que otorga una dignidad igual a todos los sujetos, objetos y materiales, incluyendo los ríos y los templos. Obras de arte como *La serie de paseos* de d'Agostino anticiparon lo que Deleuze y Guattari identificarían célebramente con el concepto filosófico del “rizoma”, una metáfora botánica para modelos culturales, no-jerárquicos y distribuidos, con la que representar formaciones de condiciones de conocimiento interconectadas y horizontales.

En este planteamiento más amplio, la noción de Robert

–alegia, *ez-lekua*–. Leku hizkuntza hau ulertzea konstruktua sintaktikoaren eta ideia konplexuaren arteko metafora hautematea da, lehenengoak koadro baten antzik ez duen hiru dimentsioko koadro baten modura funtzionatzea ahalbidetuz [letra etzanak Smithsonenak dira].⁷

Smithsonen leku erreal baten gaineko enfasia eta leku horren garrantzia artearen munduko plataformen gainera alderantzikatzea kontuan hartuta, esan daiteke d'Agostinoren ibilaldiek lekua eta ezlekua fusionatzen dituztela ikusleak bere itzal ibiltarian kokatzeko moduarengatik, automatikoki eta aldi berean haiek ezlekuaren espazioan, hau da, erakusten den irudi grabatuan murgilduz. Gaurkotasuna eta birtualtasuna aldi berean uztartuz, d'Agostinoren *Munduko ibilaldiak*-ek esanahi erreal eta espermentatua du, eta hori irudikapen baten simulazioa da aldi berean.

Smithsonen “ez-lekuak” 1973an Gordon Matta-Clarkek, Laurie Andersonen eta beste batzuek New Yorken sortutako “Anarkitektura” taldearen inspirazio iturri izan ziren. Urte hartan bertan, d'Agostino *ibilaldia teilatuan barrena* filmatzen hasi zen. “Anarkitektura” terminoa, hain zuzen, soberako eta transiziozko leku ez-instrumentalak (estudioko teilatua, esaterako) deskribatzeko aukeratu zen. Matta-Clarkentzat, horrelako leku bat zen New York hirian erosi zuen hustubideen eta zintarri propietatedun lekua. *Jamaikako zintarria, 10142 etxadia, 15 orubea* [Jamaica Curb, Block 10142, Lot 15] (1973) eta *Kalezulo txikia, 2497 etxadia, 42 orubea* [Little Alley, Block 2497, Lot 42] (1973) deitu zituen, gerora bere “lursailen” material fotografikoak erakutsiz. Matta-Clarken lanaren eta d'Agostinoren *ibilaldia teilatuan barrena* laneko *terrain vague* edo lugorriaren arteko antzekotasuna nabarmena da, bi artistek (batak bestearen jarduera ezagutu gabe) metalezko oihalezko hesien irudiak sartzen baitituzte, eta hori anarkitekturako forma ezin hobe bat da. D'Agostinoren ibilaldietako helbururik eza ere “Anarkitekturaren” xedeen ildotik doa. Ondorioz, lan horrek mugarik gabeko hainbat eta hainbat esperientziatara irekitzen du artea, lana aisialdiarekin lotuz, eta ikusleak edukaren eta bizitza kalitateen eta eguneroko objektu eta egoeren gainean hausnartzera daramatza. Zentzu horretan, d'Agostinoren ibilaldiak dadaismoan, surrealismoan eta Internazional Situacionista erakundean esploratutako ibilera istorioak dira. Aipaturiko horiek mundutarra dena, baztertzen dena eta aurkitutakoa bizitza modernoaren ikuskizun alienatzailearen aurkako erresistentzia sakoneko adierazpentzat hartzen zituzten.

Walkscapes: ibiltzea praktika estetiko gisa lanean, Francesco Careri kritikari italiarrak dadaismotik minimalismorainoko praktika abangoardistetakoa ibiltze istorio aberats bat dokumentatzen

Smithson de “sitio/no-sitio” espezialmente relevante para la manera en cómo Smithson atendió a la realidad de un “sitio” real, localizado fuera y más allá de los espacios de exhibición de los museos y las galerías, y al cual dió el nombre de “no-sitio”. Para Smithson, el “no-sitio” era un lugar de presentación abstracta, una mera metáfora para el mundo localizado que estos “no-sitios” exponían. Smithson cartografió, fotografió, filmó, y recogió materiales de sitios – lugares olvidados y sin privilegio, como el lugar que él finalmente titularía *Muelle en espiral* [Spiral Jetty] (1970) – y después expuso estos “artefactos” en el “no-sitio” referencial de la galería. Describiendo su concepto en un breve ensayo, “Unos apuntes sobre los no-sitios” (1968), Smithson escribió:

El No-sitio es “(un earthwork bajo techo)”, un cuadro lógico tridimensional que es *abstracto*, aunque *representa* un sitio real... Es a través de esta metáfora dimensional que un sitio puede representar otro sitio, que no le guarda parecido – este, *El No-sitio* –. Entender este lenguaje de sitios es apreciar la metáfora entre el constructo sintáctico y el complejo de ideas, permitiendo que el primero funcione como un cuadro tridimensional que no se parece a un cuadro, [las cursivas son de Smithson].⁷

Tomando el énfasis de Smithson sobre un lugar real y la inversión que realiza de su importancia sobre aquella de las plataformas del mundo del arte, se puede decir de los paseos de d'Agostino de que fusionan el sitio y el no-sitio debido a cómo sitúan a los espectadores en su sombra caminante, mientras automáticamente y simultáneamente sumergen a aquellos en el espacio del no-sitio, es decir, la imagen grabada que se exhibe. Simultáneamente actual y virtual, los *Paseos a nivel planetario* de d'Agostino significan algo real y experimentado, lo cual es simultáneamente el simulacro de una representación.

Los “no-sitios” de Smithson inspiraron al grupo “Anarquitectura”, co-fundado en Nueva York en 1973 por Gordon Matta-Clark, Laurie Anderson y otros, el mismo año en que d'Agostino empezó a filmar *paseo por un tejado*. El término “Anarquitectura” fue escogido para describir precisamente a la clase de sitios excedentes, transicionales y no-instrumentales, como el tejado de su estudio. Para Matta-Clark, un sitio así era el espacio de desagües y propiedades de bordillo que él compró a la Ciudad de Nueva York, los cuales él tituló *Bordillo de Jamaica, Manzana 10142, Solar 15* [Jamaica Curb, Block 10142, Lot 15] (1973) y *Callejón pequeño, Manzana 2497, Solar 42* [Little Alley, Block 2497, Lot 42] (1973), al exhibir más tarde material

du. Dadaistek 1921eko apirilaren 14an hasi zuten aire zabaleko ibilaldia, “mende osoa anti-arte modura zeharkatzen duten txango, ibilaldi eta deriben segida luze bateko lehenengo urrats” gisa.⁸ Carerik ere baieztatzen du “dadaismoak *flâneur*aren tradizioa operazio estetiko baten mailara igo zuela” eta “hiriko paisaia *aurkitutako objektu* gisa erabili zuela, ezer ez egiteko”. Bere esanetan, “surrealismoak paisaia bera ametsetako paisaia bihurtu zuen”, eta espazio horrek “subjektu aktibo bat ekarri zuen, sakatuz, afektu- eta harreman-ekoizle autonomo bat”.⁹ Modu surrealistan ibiltzea kontrol galera hipnotiko modukoa bihurtu zen, hirigunean psikea aktibatzeke helburuarekin eginiko keinu automatiko bat. Geroago, situazionistek “hirigintza unitario” deitu zutenak hirigunea eraldatzeko jarduera sortzailere berri bat landu zuen; jarduera berri horrek “artetik haratago joatearen” mito dadaista hartu eta hiri nomadaren eraikuntzan “arkitekturatik haratago joateko” ahalegin bihurtu zuen.¹⁰

D’Agostinoren ibilaldiek ingurunea aurkitutako objektu dadaista edo surrealista gisa hartzen duten arren, bere lanak ez du somnanbulutik ezer. *Derive* mota bat (hiri inguru bateko deriba iragankorra) den aldetik ibiltze surrealistarekin lotura handiagoa duten d’Agostinoren ibilaldiak hiri zein artzain inguruetako ariketa ludikoak dira, denbora libratu eta bizitzaren gain-determinazioa eta antolaketa lasaitzeko modu jolastiak, munduaz eta norberaz kontzientzia handiagoa hartzen laguntzen duen jarduera ezproduktiboaren garrantzia irudikatzen. Carerik hogeigarren mendeko aurreko lanetan adierazitakoa erakusten dute ariketa horiek: “Historian lehenengo aldiz, ibiltzea... ez da inon amaitzen... ez du mugarik... [eta] gure bizitza kolektiboa [islatzen du] (gizadia beti baitabil mugimenduan)”.¹¹ D’Agostinoren ibilaldiak egungo arteak iraganeko *engagée* politikari jarraitzeko erabiltzen dituen modu sozial eta politikoetara ere hurbiltzen dira, baina haien bokantza goraturik eta harrokeriarik gabe.

D’Agostinoren eskuhartze politikoak, hala dei baldin bada-kieke behintzat, lasaigoak eta eskuzabalagoak dira, Henri Lefebvrek *Eguneroko bizitzaren kritika* (1947) lanean zirriborratutako inplikazio teoriko batzuk egiten jarraitzen duten arren. Lefebvrek eguneroko munduko baldintza hutsalak eta joanetorriak aztertu zituen, eta, liburuaren azken kapituluari, eguneroko bizitza... bere asperduran, bere kolore grisean, ekintza berberen errepikapenean... beti aldaezina ote den galdetu zuen. Adierazpen batean erantzun zuen bere ukapen bikoitzean bere aldarrikapenaren indar positiboa eragin zuela: “bizitza ez da aldaezina”.¹² D’Agostinok 1973an *Ibilaldi seriea* hasi zuenean, ordea, ez zuen Lefebvreren edo Internacional Situacionista erakundearen berririk. Bere bide propioa aurkitu zuen bere ibilaldien bidez eta naturarekiko eta kulturarekiko topaketa zuzenen bidez

fotográfico de sus “terrenos”. El parecido entre el trabajo de Matta-Clark y el *terrain vague*, o tierra baldía, del *paseo por un tejado* de d’Agostino es notable, dado que ambos artistas (sin conocer la actividad del otro) incluyen imágenes de vallas de tela metálica, una forma ideal de anarquitectura. La ausencia de pretensión en los paseos de d’Agostino también se alinea con los fines de Anarquitectura. Como consecuencia, tal trabajo abre el arte hacia una variedad infinita de experiencias sin límites, uniendo el trabajo con el ocio, y lleva a los espectadores a consideraciones sobre el contenido y las calidades de la vida, los objetos y las situaciones cotidianas. En este sentido, los paseos de d’Agostino pertenecen a las historias de andanzas exploradas en el Dada, el Surrealismo y la Internacional Situacionista, todos los cuales consideraban lo mundano, lo marginal y lo encontrado como manifestaciones de una resistencia profunda al espectáculo alienador de la vida moderna.

En *Walkscapes: El andar como práctica estética*, el crítico italiano Francesco Careri documenta la rica historia de caminar en las prácticas vanguardistas desde el Dada hasta el Minimalismo. Destaca que los Dadaístas iniciaron el paseo al aire libre el 14 de abril, 1921, como un “primer paso en una larga serie de excursiones, paseos, y ‘derivadas’ que atraviesan el siglo entero como una forma de anti-arte”.⁸ Careri también afirma que el Dada “elevó la tradición del *flâneur* al nivel de una operación estética”, y que empleó “el paisaje urbano como un *objeto encontrado* para no hacer nada”. “El Surrealismo”, prosigue, “transformó el mismo paisaje en un paisaje de ensoñación”, un espacio que dio lugar a “un sujeto activo, palpitante, un productor autónomo de afectos y relaciones”.⁹ Andar a la manera surrealista se convirtió en una clase de pérdida de control hipnótica, un gesto automático emprendido en el espacio urbano con el propósito de activar la psique. Más tarde, lo que los Situacionistas llamaron “urbanismo unitario” forjó “una nueva actividad creativa de transformación del espacio urbano que toma el mito dadaísta de ‘ir más allá del arte’ y lo transforma en un intento de ‘ir más allá de la arquitectura’ en la construcción de la ciudad nómada”.¹⁰

Mientras los paseos de d’Agostino reconocen al entorno como una clase de objeto encontrado dadaísta o surrealista, no hay nada de sonámbulo en su trabajo. Más emparentado con el andar surrealista como una clase de *derive* (una deriva transitoria en un contexto urbano), los paseos de d’Agostino son ejercicios lúdicos en entornos tanto urbanos como pastorales, formas juguetonas de liberar el tiempo y aflojar la sobre-determinación y organización de la vida para imaginar la importancia de la actividad no-productiva a través de y en la cual uno se vuelve más

kontzeptu horietan murgiltzeko. Hala ere, bere lanean eta aurkikuntza prozesuan hautematen den benetako poztasunarengatik, agian, d'Agostinoren ibiltze piezek munduko hainbat alderdiren doi-doiko agerpen labur eta oroipenezkoetan murgiltzen ditu ikusleak. Topaketa labur horiek ikusle bakoitzak bere bizitza berea duen zerbaiten moduan erreklamatzeko eta, lanaren jarraitutasun zehazgabearen parte gisa, bizitzaren alderdiren bati esanahia ematea eskatzen dute. Hauxe da d'Agostinoren eragin apala erakusten duten ekintzen ondorio afektiboa; egunerokotasuna aldatzeko eta, hortaz, bizitza bera ere aldatzeko gaitasuna duen eragin bat.

D'Agostinorentzat, ibiltzea ekintzarekin lotuta dago, eta hasiera amaieratik bereizten duen denbora jarraituan une interstizial bat bihurtzen da, gizadiaren baldintza sozial, politiko eta kulturalen tokiko istorioetara modu mnemonikoan itzultzen dela. *Munduko ibilaldiak* lanean, d'Agostino eta ikusleak (itzalean irudikatzen direnak) lursail baten gainean dabilzan figura bihurtzen dira, historia eta lurraren eta zeruaren arteko lekuaz meditatzen duten oinezko figurak. Era horretan, bere ibiltze lanek artea bere jatorrietara daramate hondo/figura harremanetan, K.a. 30.000 urteko Chauvet-Pont-d'Arc haitzuloko pintura paleolitiko zaharretara, gutxienez, atzera egingez. “Mugimendu objektuak” dei dakiekeen *Munduko ibilaldiak*-eko lanak bidegurutze batzuk dira, eta, bidegurutze horietatik bulkada batzuk igarotzen dira, oso denbora tarte zabal batean une batzuk sinapsi modura nabarmentzen dituztenak. Txinparta horiek interkomunikazioa sustatzen dute, d'Agostinoren artearen helburu nagusia, hain zuzen.¹³

consciente del mundo y de uno mismo. Como tales ejercicios, demuestran lo que Careri señaló en obras anteriores del siglo veinte: “Por primera vez en la historia,” escribe, “el andar... no acaba en ninguna parte... no conoce límites... [y refleja] nuestra vida colectiva (ya que la humanidad está siempre moviéndose)”.¹¹ Los paseos de d'Agostino también se aproximan a las maneras sociales y políticas a través de las cuales el arte del presente continua la política *engagée* del pasado, pero sin su grandilocuencia y engreimiento.

Las intervenciones políticas de d'Agostino, si así se las puede llamar, son más tranquilas, más sencillas, y más generosas, mientras siguen realizando algunas de las implicaciones teóricas esbozadas por Henri Lefebvre en *La crítica de la vida cotidiana* (1947). Lefebvre estudió las condiciones banales y los desplazamientos del mundo cotidiano y, en el último capítulo del libro se preguntó si la vida cotidiana “es siempre inalterable... en su aburrimiento, en su color gris, en su repetición de las mismas acciones”. Contestó en una declaración que, en su doble negación, produjo la fuerza positiva de su reivindicación: “La vida cotidiana no es inalterable”.¹² Pero cuando d'Agostino empezó *La serie de paseos* en 1973, no sabía nada ni de Lefebvre ni de la Internacional Situacionista. Encontró su propio camino para adentrarse en tales conceptos a través de sus paseos y sus encuentros directos con la naturaleza y la cultura. Sin embargo, y quizás debido a la auténtica alegría que encuentra en su trabajo y en el proceso de descubrimiento, las piezas de caminar de d'Agostino sumergen a los espectadores en atisbos concisos y evocativos de una amplia gama de aspectos del mundo, encuentros breves que requieren que cada espectador reclame su vida como algo propio, y, como parte de la continuidad imprecisa del trabajo, otorguen significado a alguna faceta de existencia. Este es la consecuencia afectiva de actos que demuestran el impacto discreto de d'Agostino, una influencia que tiene la capacidad de alterar lo cotidiano y cambiar la vida.

Para d'Agostino, andar está conectado con la acción, o al acto, lo cual se convierte en un momento intersticial dentro de un continuo temporal que separa el principio del final, mientras vuelve de forma mnemónica a historias de lugar en las condiciones sociales, políticas y culturales de la humanidad. En los *Paseos a nivel planetario*, d'Agostino y los espectadores (encarnados en su sombra) se convierten en figuras andando sobre un terreno, figuras de pie meditando sobre la historia y el lugar entre la tierra y el cielo. De esta manera, sus trabajos de caminar devuelven el arte a sus orígenes la relación de figura/fondo, remontándose hasta, por lo menos, las pinturas paleolíticas

más antiguas en la cueva de Chauvet-Pont-d'Arc de 30.000 años antes de Cristo. Como lo que se podría denominar “objetos de tránsito”, las obras que configuran los *Paseos a nivel planetario* son cruces a través de los cuales pasan impulsos que subrayan momentos como sinapsis en una inmensa extensión del tiempo. Tales chispas inspiran la intercomunicación, el mismo objetivo central del arte de d'Agostino.¹³

Oharrak:

- 1 Ikus Victor I. Stoichita, *A Short History of the Shadow*. Londres: Reaktion Books, 1997.
- 2 Robert Atkins, “Brechtian Dialects Applied,” in Peter d’Agostino, *coming and going: NEW YORK (Subway), PARIS (Metro), San Francisco (BART), Washington (METRO)* (San Frantzisko: NFS Press, 1982), 64.
- 3 Henri Lefebvre, *The Production of Space* (Oxford and Cambridge: Blackwell Publishers, 1991), 1, 3; jatorriz Parisen argitaratua, Anthropolok, 1974an (ingelesetik itzulia).
- 4 Kristine Stiles, in Peter d’Agostino, *coming and going*, 76-81; hemen aipatua: Glenn Phillips (arg.), *California Video* (Los Angeles: The J. Paul Getty Trust, Getty Research Institute, and J. Paul Getty Museum, 2007), 78.
- 5 Peter d’Agostino, in *coming and going*, 46.
- 6 D’Agostinok “zinema zabalduari” eginiko ekarpen goiztiarra eta, bereziki, bere “Trans-Europe-Expressed” (1976) bikaina eztabaidatzeko, ikus nire “Trans-Europe-Express-Expressed” (1976) idazkia, lehenengo aldiz hemen argitaratu zena: Peter d’Agostino, *Alpha-Trans-Chung: Peter D’Agostino* (Dayton: Wright State University Press, 1980), 55-58.
- 7 Robert Smithson, “Some Notes on Non-Sites” (izenburua aldatu eta beste hau jarri zitzaion: “A Provisional Theory of Non-Sites”), 1968: <http://www.robertsmithson.com/essays/provisional.htm>
- 8 Francesco Careri, *Walkscapes: Walking as an Aesthetic Practice* (Raleigh, NC: GG Publishers, 2002), 70.
- 9 *Ibid.*, 82.
- 10 *Ibid.*
- 11 *Ibid.*, 116-117.
- 12 Henri Lefebvre, *Critique of Everyday Life* (London and New York: Verso, 1991), 228; jatorriz Parisen argitaratu zuen Grassetek, 1947an.
- 13 1970ean hasita, hirurogeita hamarreko hamarkadan zehar, d’Agostinok diapositibekin, zeluloidearekin eta kanal anitzeko bideo instalazioekin lan egin zuen, telebista komertzialari loturiko gaiak ikertzen eta bi noranzkoko komunikazio elektronikorako aukera aztertzen. Geroago, bideodisko interaktiboetan (1981), CD-ROMetan (1989) eta errealitate birtualean (1993) jarri zuen interesa, eta “errealitate birtual kritikoa” deitu zien. Lan horietan, telebistaren aparatu teknologikoak eta beste baliabide batzuek nola kodetzen, transmititzen eta ideologia eraikitzen eta jakintza ekoizten duten aztertu zuen. Ikus honako hauetako idazkiak ere: d’Agostino (arg.), *Transmission*. New York: Tanam Press, 1985; eta Peter d’Agostino eta David Tafler, arg., *Transmission: Toward a Post-Television Culture*. Thousand Oaks, Kalifornia: Sage Publications, 1995.

Notas:

- 1 Ver, Victor I. Stoichita, *A Short History of the Shadow*. London: Reaktion Books, 1997.
- 2 Robert Atkins, “Brechtian Dialects Applied,” en Peter d’Agostino, *coming and going: NEW YORK (Subway) PARIS (Metro) San Francisco (BART) Washington (METRO)* (San Francisco: NFS Press, 1982), 64.
- 3 Henri Lefebvre, *The Production of Space* (Oxford and Cambridge: Blackwell Publishers, 1991), 1, 3; originalmente publikado en Paris por Anthropolok en 1974 (traducción de la versión inglesa).
- 4 Kristine Stiles, en Peter d’Agostino, *coming and going*, 76-81; citado en Glenn Phillips, ed., *California Video* (Los Angeles: The J. Paul Getty Trust, Getty Research Institute, and J. Paul Getty Museum, 2007), 78.
- 5 Peter d’Agostino en *coming and going*, 46.
- 6 Para una discusión de la temprana aportación de D’Agostino al “cine ampliado”, específicamente su brillante “Trans-Europe-Expressed” (1976), ver mi escrito “Trans-Europe Express-Expressed” (1976), publicado por primera vez en *Peter d’Agostino, Alpha-Trans-Chung: Peter D’Agostino* (Dayton: Wright State University Press, 1980), 55-58.
- 7 Robert Smithson, “Some Notes on Non-Sites” (título cambiado a “A Provisional Theory of Non-Sites”), 1968: <http://www.robertsmithson.com/essays/provisional.htm>
- 8 Francesco Careri, *Walkscapes: Walking as an Aesthetic Practice* (Raleigh, N.C.: GG Publishers, 2002), 70.
- 9 *Ibid.*, 82.
- 10 *Ibid.*
- 11 *Ibid.*, 116-117.
- 12 Henri Lefebvre, *Critique of Everyday Life* (London and New York: Verso, 1991), 228; originalmente publikado en Paris por Grasset, 1947.
- 13 Empezando en 1970 y a través de los años setenta, d’Agostino trabajó con diapositivas, celuloide e instalaciones multicanal de video, investigando temas de la televisión comercial y explorando la posibilidad de la comunicación bidireccional electrónica. Más tarde se interesó por los videodiscos interactivos (1981), los CD-ROMS (1989), y la realidad virtual (1993), trabajos que él llamó “realidad virtual crítica” y que examinaron cómo el aparato tecnológico de la televisión y otros medios codifican, transmiten, y construyen ideología y producen conocimiento. Ver también los escritos en d’Agostino ed., *Transmission*. New York: Tanam Press, 1985; y Peter D’Agostino and David Tafler, eds., *Transmission: Toward a Post-Television Culture*. Thousand Oaks, California: Sage Publications, 1995.



The Walk Series: video installation (1975)
80 Langton Street, San Francisco, CA



between earth & sky / MX: I - IV (2007)
Laboratorio Arte Alemeda, Instituto Nacional de Bellas Artes, Mexico City



World-Wide-Walks / between earth & sky / Donegal (2010)
www.peterdagostino.net/WorldWideWalks/Donegal

FOOTnotes: Times and Places, Walking and Mapping

Peter d'Agostino



"Time is a three-fold present: the present as we experience it; the past, as present remembrance; the future, as present expectation." Saint Augustine

Where to begin?

I can begin cosmically at the Big Bang (13- 14 billion years ago), or individually where we all begin, at birth. Mine was in July 1945. I can also begin with *The Walk Series*, video 'documentation / performances' of my walks in the San Francisco environment: on my roof, along a fence and at Ocean Beach (1973-74).

To contextualize the ***World-Wide-Walks / Bilbao*** (2010-12) project, there is a decade, and perhaps, a span of 15,000 years to consider. My first visit to Bilbao occurred in June 2001 during my walks around the Iberian Peninsula, through Spain and Portugal. The majority of these walks can be described as those of a flaneur, stroller or drifter, experiencing chance encounters and making discoveries along the way.

Other walks were part of a predetermined agenda, travels to places directly related to the Age of Exploration, where traces and records of Columbus, Magellan, and other explorers are still evident in Granada, Lisbon, and Seville at the Archivo de Indias.

OIN oharrak: Denborak eta lekuak, ibiltzea eta kartografiatzea

Peter d'Agostino

Denbora opari hirukoitza da: oraina, bizi dugun bitartean; iragana, egungo oroitzapen gisa; geroa, egungo itxaropen moduan. San Agustin

Non hasi?

Modu kosmiko batean has ninteke Big Bang delakoan (duela 13-14 mila milioi urte), edo modu banakoan, denok hasten garen unean, jaiotzan. Nirea 1945eko uztailan izan zen. Has ninteke ere *Ibilaldi Sortarekin*, [*The Walk Series*] San Francisco inguruan, nire teilatuan, hesi batean zehar eta Ocean Beach-en egindako nire ibilaldien bideozko «dokumentazio-performanceak»(1973-74).

World-Wide-Walks / Bilbao (2010-12) proiektua testuinguratzeko, kontuan hartu behar da hamarkada bat, eta beharbada 15.000 urteko tarte bat. 2001eko ekainean etorri nintzen estreinako Bilbora, Iberiar Penintsulan, Espainia eta Portugalen zehar, egiten ari nintzen ibilaldien garaian. Ibilaldi horietako gehienak bere kasa dabilen eta bidean ausazko topaketak eta aurkikuntzak egiten dituen paseatzaile batenak bezala deskriba litezke. Beste ibilaldi batzuk aurrez erabakitako agenda bati zegozkion; bidaia haiek Esplorazioen Aroari lotuta zeuden, izan ere, Kolon, Magallanes eta beste esploratzaile batzuen arrastoak eta dokumentuak nabarmenak baitira oraindik Granadan, Lisboan eta Sevillako «Archivo de Indias» delakoan.

Notas a PIE de página: Tiempos y lugares, andar y cartografiar

Peter d'Agostino

El tiempo es un presente triplicado: el presente como lo experimentamos; el pasado, como recolección presente; el futuro, como expectación presente. San Agustín

¿Donde empezar?

En términos cósmicos, puedo empezar con el Big Bang (hace 13-14 mil millones de años), o en términos individuales donde todesempezamos, con el nacimiento. El mío sucedió en junio de 1945. También puedo empezar con *La serie de paseos [The Walk Series]*, “documentación / performances” en vídeo de mis paseos por el entorno de San Francisco, encima de mi tejado, a lo largo de una vallay en Ocean Beach (1973-74).

Para contextualizar el proyecto de *Los paseos a nivel planetario / Bilbao [The World-Wide-Walks / Bilbao]*, hay que tener en cuenta una década, y quizás, un período de 15.000 años. Vine por primera vez a Bilbao en junio de 2001 en mis paseos por la Península Ibérica, a través de España y Portugal. La mayoría de estos paseos pueden describirse como una característica de un flaneur, un paseante o un vagabundo, que experimenta encuentros al azar y realiza descubrimientos a lo largo de su camino. Otros paseos formaban parte de una agenda predeterminada, los viajes a sitios directamente relacionados con la Época de la Exploración, donde trazas y documentos de Colón, Magallanes, y otros exploradores aún son evidentes en Granada, Lisboa y Sevilla en el Archivo de Indias.

Begin Again...



Beginning is not only a kind of action; it is also a frame of mind, a kind of work, an attitude, a consciousness. Edward W. Said, *Beginnings: Intention and Method*

The most profound experience I had in Spain was initially proposed in an email sent before leaving home. About week before reaching Bilbao I received a reply, an official document with a reservation for a meeting near Santillana del Mar. The video walk I performed there ends at a locked iron gate, the entrance to the Cave of Altamira. With no cameras allowed inside, I walked into this dark marvelous and meditative space with two other researchers and a guide holding a flashlight.

Although known as the "Sistine Chapel of Paleolithic Art," the experience of the cave affirmed the reverse. Michelangelo's Renaissance ceiling with its blend of religion and humanism was preceded by 15,000 years in the Altamira Cave, a place of ritual and magic, where marks, handprints, bison and deer reveal beginnings of our prehistoric human imagination. (Using this analogy, the recently discovered Chauvet-Pont-d'Arc Cave, circa 30,000 BCE can be considered to be the precursor of Giotto's proto-Renaissance frescoes in the Arena Chapel, c.1300.)

Berriro hasi...

Hastea ez da soilik ekintza mota bat; aldarte bat, lan mota bat, jarrera bat, kontzientzia bat ere bada.

Edward W. Said, *Beginnings: Intention and Method*

Espainian izan nuen ibiltze esperientzia sakonena etxetik abiatu aurretik bidalitako mezu elektroniko batean proposatu nuen. Bilbora iritsi baino astebete inguru lehenago hartu nuen erantzuna, dokumentu ofizial bat erreserba batekin bilera baterako, Santillana del Maretik gertu. Han egin nuen bideo-ibilaldia burdinsarezko ate baten aurrean amaitzen da, Altamirako Haitzuloaren sarreran. Barruan kamerarik baimentzen ez baita, espazio zoragarri eta meditaziorako hartan barrena ibili nintzen beste bi ikertzailerekin eta linterna zeraman gida batekin. «Arte paleolitikoaren Sixtota Kaperan» bezala ezaguna bada ere, haitzuloan bizi izandakoak kontrakoa zioen. BERPizkundeko Michelangeloren sabaiaren erlijio eta humanismozko nahasketa baino 15.000 urte lehenagokoa da Altamirako Haitzuloa, errituz eta magia blaitutako espazioa, zeinean markak, esku inprimatuak, bisontek eta oreinek giza imaginazio historiaurrekoaren hastapenak erakusten baitituzte. (Analogia hori erabiliz, arestian aurkitu den Chauvet-Pont-d'Arc Haitzuloa, K.a. 30.000 urte ingurukoa, Giotto Arena Kaperan, 1.300 inguruan, egindako proto-Berpizkundeko freskoen aurrekarizat jo liteke).

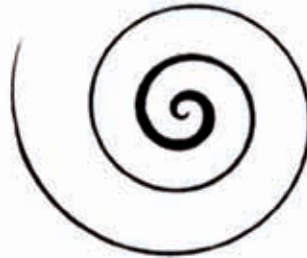
Empezar de nuevo...

Empezar no es solo una clase de acción; también es una disposición mental, una clase de trabajo, una actitud, una consciencia. Edward W. Said, *Beginnings: Intention and Method*

La experiencia más profunda de andar que he tenido en España me fue propuesta en un email enviado justo antes de abandonar mi casa. Aproximadamente una semana antes de llegar a Bilbao, recibí una respuesta, un documento oficial con una reserva para una reunión cerca de Santillana del Mar. El paseo en video que realicé allí acaba en una verja de hierro cerrada, la entrada a la cueva de Altamira. Con la prohibición de usar cámaras en su interior, anduve a través de este espacio maravilloso y meditativo con dos otros investigadores y un guía que sujetaba una linterna.

Aunque se la conoce como la “Capilla Sixtina del arte paleolítico”, la experiencia de la cueva confirmó lo contrario. El techo renacentista de Miguel Ángel con su mezcla de religión y humanismo fue precedido 15.000 años antes por la cueva de Altamira, un lugar de ritual y magia, donde marcas, huellas de manos, bisontes y ciervos desvelan los inicios de nuestra imaginación humana prehistórica. (Empleando esta analogía, se puede considerar la recién descubierta cueva de Chauvet-Pont-d'Arc, circa 30.000 AC, como precursora de los frescos proto-renacentistas de Giotto en la Capilla de la Arena, circa 1.300).

Begin Again...



I went to Brazil... in their hemisphere, when water drains down a sink, a little eddy swirls counterclockwise, whereas at home, ours swirls clockwise. Or maybe it's the other way around.

Umberto Eco, Foucault's Pendulum

The primary goal of the walks circumnavigating the Iberian Peninsula was to research ***W-E [west - east: global divides]***, a segment of my on-going, interrelated **CO-OR**diates web project. **CO-OR** began with ***N / S [north / sul]*** Brazil, 1996, continued with ***E-W [east -west]*** Japan, 2000, and eventually with ***S / N [south / north]*** Australia, 2003.

During my visit to Brazil in 1996, I was interested in what it meant to cross the equator. Umberto Eco provided the first poetical clue. As a result, the ironies of conflicting perspectives and inverted world maps became the basis for the ***N / S [north / sul]*** project. Traveling throughout Brazil by plane, bus, car, and by walking some sites essential for the project made me realize why this country was unique in South America, its cultural heritage closely allied with Portugal.

Brazil is clearly south of the equator but also west of another imaginary line, this one dividing the West from the East in accordance with the Treaty of Tordesillas. This construct formed the basis for

W-E [west -east : global divides],
a metaphorical history of globalization.

Berriro hasi...

Brasilera joan nintzen... Hemisferio hartan, ura isurbidean behera doanean, zurrumbilo txikia erlojuaren geziaren norabidearen aurka biratzen da; gurean, berriz, erlojuaren geziaren norabidean biratzen da. Edo agian alderantziz da.

Umberto Eco, *Foucaulten pendulua*

Iberiar penintsularen bira egiteko ibilaldien helburu nagusia izan zen *W-E [west - east: global divides]* inguruan ikertzea, jarraitzen duen **CO-ORDINATES** izeneko nire internet proiektuaren zati bat. **CO-OR** *N / S [north / sul]* zatiarekin hasi zen Brasilen 1996an; gero etorri ziren *E-W [east - west]* Japonian 2000n, eta *S / N [south / north]* Australian 2003an.

1966an Brasilera egindako bisitaldian ekuatorea zeharkatzearen esanahia interesatzen zitzaidan. Umberto Eco eskaini zidan lehen gako poetikoa. Horren ondorioz, elkarren kontrako ikuspegiak eta mundu mapen ironiak oinarria bihurtu ziren *N / S [north / sul]* proiekturako. Brasilen barrena proiekturako funtsezkoak ziren zenbait lekutan hegazkinez, autobusez, autoz, eta oinez ibiltzeak ohartarazi zidan kultur bere ondarea Portugal estu lotua duen herrialde hori zergatik den hain berezia Hego Amerikan, haren. Brasil ekuatoretik hegoaldera dago nabarmen, baita, ordea, beste irudizko lerro baten mendebaldera ere: mendebaldea ekialdetik banatzen duena, Tordesillaseko Itunaren arabera. Konstruktio horretan oinarritzen zen *W-E [west - east : global divides]* proiektua, globalizazioaren historia metaforiko bat.

Empezar de nuevo...

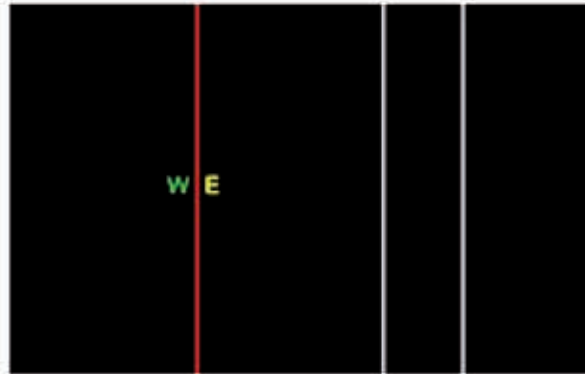
Me fui a Brasil... en su hemisferio, cuando el agua va por un desagüe, un remolino pequeño se arremolina en sentido contrario a las agujas del reloj, mientras en casa, el nuestro se arremolina en el sentido de las agujas del reloj. O quizás es al revés.

Umberto Eco, *El péndulo de Foucault*

El objetivo principal de los paseos de circunnavegación de la Península Ibérica fue realizar una investigación para *O-E (oeste-este: divisiones globales)* [*W-E (west - east: global divides)*], un segmento de **CO-ORDINADOS**, mi interrelacionado proyecto web en curso. **CO-OR** empezó con *N / S (norte / sul)* [*N / S (north / sul)*] Brasil, 1996, y continuó con *E-O (este- oeste)* [*E-W (east -west)*] Japón, 2000, y finalmente con *S / N (sur / norte)* [*S / N (south / north)*] Australia, 2003.

Durante mi visita a Brasil en 1996, me interesé por lo que significaba cruzar el ecuador. Umberto Eco nos ha suministrado la primera pista poética. Como resultado, las ironías sobre las perspectivas opuestas y los mapas del mundo invertidos se convirtieron en la base del proyecto *N / S (norte / sul)*. Viajar por Brasil en avión, autobús y coche, y paseando por algunos sitios esenciales para el proyecto, me hizo darme cuenta de por qué este país es único en América del Sur, con su herencia cultural estrechamente vinculada a Portugal. Brasil se sitúa claramente al sur del ecuador pero también al oeste de otra línea imaginaria, aquella que divide el Oeste del Este según el Tratado de Tordesillas. Este constructo formó la base de *O-E (oeste-este: divisiones globales)*, una historia metafórica de la globalización.

Begin Again...



Naming is always classifying, and mapping is essentially the same as naming.

Gregory Bateson, "As Every School Boy Knows..." *Mind and Nature - A Necessary Unity*

In the 21st Century, there is perhaps a double edge to globalization.*

This was not so when the first European 'discoveries' were made, as though native peoples were non-entities on the lands they inhabited.

As the story goes:

1492, a decade after the beginning of the Inquisition, King Fernando and Queen Isabella of Spain issued The Alhambra Decree expelling the Jews from Spain and in the same month commissioned the Columbus trip to the Indies -

1494, Treaty of Tordesillas was drawn up to resolve disputed claims to newly discovered lands. Pope Alexander VI negotiated this treaty to open exploration and conquest by the world's two super powers.

In effect, a line through the globe created the divide:

West for Spain | East for Portugal

1500, *East of the line*, Cabral claims Brazil for Portugal.

1520, *West of the line* Magellan claims the Spice Islands for Spain

Despite Magellan's death in the Phillipines, and the loss of four ships, this voyage completed the circumnavigation of the world, the first stage of globalization that continues today, with all its evils, perils and potential benefits.

* *"While cultural globalization risks a loss of national identity, new technologies provide a formidable array of tools for global mobilization, easing communication between worlds once distant via new media that defy traditional censorship. Increased perception of issues as global also heightens peoples willingness to mobilize at a transnational level."*

- J. Thompson in *Globalization from below: transnational activists and protest networks*, Donatella Della Porta, et al.

Berriro hasi...

Izendatzeak beti ekartzen du sailkatzea, eta kartografiatzea, funtsean, izendatzea da.
Gregory Bateson, «As Every School Boy Knows...» *Mind and Nature - A Necessary Unity*

Historiak dioenez, 1492an, Inkisizioa hasi zenetik hamar urte joan zirela, Espainiako Fernando Erregeak eta Isabel Erreginak Alhambra Dekretua eman zuten, juduak Espainiatik egozteko, eta hil berean agindu zuten Kolonen bidaia Indietara. 1494an, berriki aurkitutako lurretako batzuen gainean zeuden erreklamazio kontrajarrietan ebazteko, Alexandro VI. Aita Santuak Tordesillaseko Ituna negoziatu zuen, munduko orduko bi superraginteen esplorazio eta konkista zabaltzeko. Izan ere, itunak erdibitu egin zuen mundua, Ekialdea Portugalentzat eta Mendebaldea Espainiarentzat, eta muga lerroa ezarri Ozeano Atlantikoan, Cabo Verde Uharteetatik 370 legoa mendebaldera. Horri esker portugaldarrek Brasil erreklamatu ahal izan zuten -lerrotik ekialdera- 1500en, Pedro Alvares Cabral Hego Amerikako ipar-eki kostaldea esploratzen zuen lehen europarra bihurtu zenean. Hurrena, munduko beste muturreko Moluka Uharteetako aberastasunen jabetza eskatzeko, Espainiarena behar baitzuen -lerrotik mendebaldera-, Espainiako Enperadore Karlos V.ak Magallanes bidali zuen hara itsasoz, bost ontziko flota osatuta. Magallanesen

heriotza eta lau ontziren galera gorabehera, bidaia hartan lehenbiziko aldiz egin zen mundu bolaren inguruko bira. Gertakari horrek lehen fasea marka lezake globalizazio prozesuan, oraindik jarraitzen duena, bere onura eta arrisku guztiekin. XXI. mendean, horrek bi ahoko ezpata ematen du: «Kultur globalizazioak nazio identitatea galtzeko arriskua dakarren bitartean, teknologia berriek tresna sorta bikain bat eskaintzen dute mobilizazio globalerako, behinola urrun zeuden munduen artean komunikazioa errazteko, zentsura tradizionalari aurre egiten dioten medio berrien bidez. Zenbait arazo gero eta globalago ikusteak ere areagotu egiten du nazioz gairik maila batean mobilizatzeke jendearen borondatea». (J. Thompson) Donatella Della Porta et al, *Globalization from below: transnational activists and protest networks*

Empezar de nuevo...

Nombrar es siempre clasificar, y cartografiar es esencialmente lo mismo que nombrar.
Gregory Bateson, "As Every School Boy Knows..." *Mind and Nature - A Necessary Unity*

Según el relato, en 1492, una década después de la creación de la Inquisición, el rey Fernando y la reina Isabel de España promulgaron el Decreto de la Alhambra que expulsó a los judíos de España, y, el mismo mes, encomendaron a Colón el viaje a las Indias. En 1494, para resolver los derechos disputados sobre las tierras recién descubiertas, el Papa Alejandro VI negoció el Tratado de Tordesillas para abrir el camino a su exploración y conquista por las dos superpotencias del mundo. Efectivamente, este tratado dividió el mundo entre el Este para Portugal, y el Oeste para España, con la línea de demarcación establecida a 370 leguas al oeste de las Islas de Cabo Verde en el Océano Atlántico. Esto permitió a los portugueses reclamar Brasil "al este de la línea" en el año 1500 cuando Pedro Alvares Cabral se convirtió en el primer europeo en explorar la costa noreste de América del Sur. Después, para resolver los derechos a la riqueza de las Islas de las Especies al otro lado del globo, supuestamente al oeste de la línea, el emperador de España, Carlos V, mandó allá a Magallanes en 1519 con una flota de cinco barcos. A pesar de la muerte de Magallanes y la pérdida de cuatro barcos, este viaje cumplió la primera circunnavegación del globo. Se puede considerar al acontecimiento como la primera etapa de un proceso de globalización que sigue hoy, con todos sus beneficios y peligros. En el siglo XXI, esto parece ser una espada de doble filo: "Mientras la globalización cultural conlleva el riesgo de una pérdida de la identidad nacional, las nuevas tecnologías proveen de una gama formidable de herramientas para la movilización global, facilitando la comunicación entre mundos una vez distantes entre sí, por medio de nuevos medios que desafían a la censura tradicional. El aumento de la percepción de los problemas como globales en carácter también aumenta la disposición de la gente a movilizarse a un nivel transnacional". (J. Thompson)

Donatella Della Porta et al, *Globalization from below: transnational activists and protest networks*

Begin Again...



It was in Andalusia that men of unshakeable faith, like Abelard and Maimonides and Avverroes, saw no contradiction in pursuing truth, whether philosophical or scientific or religious, across confessional lines.

Maria Rosa Monocal, *The Ornament of the World: How Muslims, Jews, and Christians Created a Culture of Tolerance in Medieval Spain.*

The video walks I performed in Cordoba's major architectural landmarks: the Great Mosque, the Alcazar, and Synagogue in June 2001 can now refer to two key historical epochs: Spain circa 1000. described in *Ornament of the World*, and our post- 9/11 world.

between earth & sky: Cordoban Ceilings premiered at the University Paris, Pantheon-Sorbonne art gallery in March 2003 on the night George W. Bush launched the Iraq War, as part of the 'war on terror'. In April of that year, I co-organized a symposium at Temple University, Philadelphia that included the *Cordoban Ceilings* installation, music, poetry and scholarly presentations on *The arts and 'culture of tolerance' in the convergence of Islamic, Jewish and Christian cultures of Cordoba, Spain.*

The *Cordoban Ceilings* installation allows viewers to witness the past through my presence and to interpret the work on a human scale. Creating the sound space for this work was particularly crucial to the experience of embodiment. The challenge was to maintain the integrity of a real-time video/ audio aesthetic. For the most part, the previous walks were performed outdoors, with all the environmental sounds and noise intact, a method akin to sensibilities of Futurist composer Luigi Russolo's *The Art of Noise*, and John Cage's concepts of *Silence*. I collaborated with composer Maurice Wright to resolve the issue of the cacophony of sounds made by visitors to the Cordoban architectural spaces where I performed my walks. The soundtrack combines my walks with ambient sounds in a unique blend of acoustical models designed for each interior space. The installation can also incorporate an interactive surround-sound environment where the recorded sounds from each of the historic places are mixed with the real-time sounds of interactors walking through the exhibition.

Berriro hasi...

Andaluzian gertatu zen fede ezin hautsizko zenbait gizonek, hala nola Abelardo, Maimonides eta Averroes, ez zutela kontraesanikikusten egia -filosofikoa, zientifikoa edo erlijioso- bilatzeko erlijioen mugak zeharkatzean.

Maria Rosa Menocal, *The Ornament of the World: How Muslims, Jews, and Christians Created a Culture of Tolerance in Medieval Spain.*

Kordobako arkitektura alorreko mugarrietan -Mezkita, Alcazar delakoa eta Sinagoga- egin nituen bideo-ibilaldiak oso garrantzitsuak izan ziren niretzat funtsezko bi aro historiko aztertzerakoan: Espainia 1000 inguruan, Menocalek deskribatua Ornament of the World bereliberuan, eta I-11 osteko gure mundua.between earth & sky: Cordoban Ceilings instalazioa Pariseko Unibertsitateko Pantheon-Sorbonne arte galerian inauguratu zen 2003ko martxoan, George W. Bushen Irakeko Gerra abiarazi zuen egunean, «terrorearen aurkako gerra»ren parte moduan. Urte bereko apirilean sinposio bat antolatu nuen Filadelfiako Temple Universityn, barne hartzen zituen Cordoban Ceilings, musika, poesia eta «Arteak eta “tolerantziaren kultura” kultura islamiar, judutar eta kristau kulturen arteko bat etortzean Kordoban, Espainia» gaiaren inguruko jakitunen aurkezpenak. Cordoba lanean egin nituen ibilaldiek ikusleei ahalbidetzen die iraganaren lekuko izatea nire presentziaren bidez, eta lana giza eskala batean interpretatzea. Lan honetarako soinu-espazioa sortzea bereziki funtsezkoa zen eraginkorra izan zedin. Denbora errealeko bideoaudio estetika baten osotasunari eustea zen erronka. Aurreko ibiltze saioak kanpoan egiten nituen, inguruko soinu eta zaratak ukitu gabe, Luigi Russolo konposatzaile futuristaren The Art of Noise eta John Cageren Isiltasun kontzeptuen sentiberatasunetatik hurbil. Lan hartan Maurice Wright konposatzaileak nirekin jardun zuen elkarlanean Kordobako arkitektura-espazioetako bisitatzaileek ni ibilaldia egiten ari nintzen bitartean sortutako hots kakofoniaren arazoa konpontzen. Sortu genuen soinu-bandan konbinatzen ziren barne espazio bakoitzarentzat nire ibilaldiak nahasteko diseinatutako modelo akustikoak inguruko gainerako hotsekin. Pieza erakustean, surround soinu ingurunean egon daitezke leku historiko bakoitzean grabatutako soinuak erakusketan barrena interakzioan dabiltzan denbora errealeko soinuekin konbinatuta.

Empezar de nuevo...

Fue en Andalucía donde los hombres de una” fe inquebrantable, como Abelardo y Maimónides y Averroes, no vieron contradicción alguna en la búsqueda de la verdad - sea ésta filosófica o científica o religiosa - más allá de las líneas confesionales.

Maria Rosa Menocal, *The Ornament of the World: How Muslims, Jews, and Christians Created a Culture of Tolerance in Medieval Spain.*

Los paseos grabados en video que realicé por los grandes hitos arquitectónicos de Córdoba: la Gran Mezquita, el Alcázar y la Sinagoga, en junio de 2001 eran especialmente significativos para mi tratamiento de dos épocas históricas claves: la España circa 1.000, descrito por Menocal en su libro Ornament of the World, y nuestro mundo después del 11 de septiembre. La instalación ***entre la tierra y el cielo / Techos de Córdoba [between earth & sky / Cordoban Ceilings]*** se estrenó en la galería de arte Pantheon-Sorbonne, de la Universidad de París en marzo de 2003, la misma noche que George W. Bush inició la guerra de Iraq, como parte de la “guerra contra el terror”. En abril de ese año, organicé un simposio en la Temple University, Philadelphia, que incluía los Techos de Córdoba, música, poesía y conferencias eruditas sobre “Las artes y la ‘cultura de la tolerancia’ en la convergencia de las culturas islámica, judaica y cristiana en Córdoba, España”. Los paseos que realicé en Córdoba permiten a los espectadores ser testigos del pasado por medio de mi presencia y a interpretar el trabajo a escala humana. La creación del espacio sonoro de este trabajo fue especialmente crucial para su efectividad. El reto consistía en mantener la integridad de una estética audiovisual en tiempo real. La mayoría de los paseos anteriores se habían realizado en el exterior; con todos los sonidos y ruidos del entorno intactos, un método que guarda parentesco con las sensibilidades de la obra El arte del ruido del compositor futurista Luigi Russolo y con los conceptos de Silencio de John Cage. El compositor Maurice Wright colaboró conmigo en esta obra para resolver el problema de la cacofonía de los sonidos producidos por los visitantes en los espacios arquitectónicos cordobeses mientras realicé mis paseos. La banda sonora que creamos combinó una mezcla única de modelos acústicos diseñados para cada espacio interior para mezclar mis paseos con otros sonidos ambientales. Cuando se muestra la pieza, el entorno de sonido envolvente puede incluir los sonidos grabados en cada uno de los lugares históricos, combinados con los sonidos en tiempo real de los inter-actores que andan por la exposición.

Begin Again...



Solvitur Ambulando (It is Solved by Walking) Saint Augustine

This search for beginnings brought my cross-cultural interests on a direct path back to the personal histories and cultural memories of my Italian American roots. A video / web project that evolved into the *World-Wide-Walks* by the mid- 1990s includes @**Vesu.Vius**, presented through a lens of the contemporary paradoxes of *natural, cultural and virtual identities*. By juxtaposing the iconic images of my walks up Mount Vesuvius and through Pompeii with places in the Italian American community of the Bronx, New York, where I grew up, @**Vesu.Vius** attempts to move beyond chauvinistic notions of ethnocentrism.

This form of "creative ethnicity" calls for a diversity that becomes a social reality, connecting people across daily life and cyberspace. Volcanic eruptions such as the historic one of Vesuvius in 79 AD, serve as a powerful metaphors for the upheavals of human displacement and disembodiment.

In researching @**Vesu.Vius**, I also made a strong cultural connection with Neapolitan intellectual history through the writings of Giordano Bruno (1548-1600), Giambattista Vico (1666-1744), and Benedetto Croce (1866-1952). Bruno's doctrine of panpsychism (a belief that reality is constituted by the mind) and his hermetic memory systems anticipated Leibniz's computing machine in 1671. Vico's concern was that the mind was becoming less grounded in the body and that people were less capable of grasping and defining themselves in humanistic terms. His cyclical view of history served as the structural basis for James Joyce's novel *Finnegans' Wake*. Croce, a 20th century philosopher, surmised that there are two relatively autonomous forms of knowledge, a simple intuitive form and a complex conceptual form, each with a cognitive and theoretical value of its own. His work attempts to remove the bias and barriers claiming that knowledge obtained via intuition is inferior to that obtained via the intellect.

Berriro hasi...

Solvitur Ambulando (Ibiliaren ibiliaz konpontzen da) San Agustin

Hasieren bilaketa horrek ekarri zuen kulturen zeharreko nire interesak neure italiar-amerikar sustraien historia pertsonal eta kultur alorreko nire oroipenetara bideratzea. 1990 eko hamarkadaren erdialdean ***World-Wide-Walks*** bihurtu zen bideo/web proiektu batean **@Vesu.Vius** agertzen da, identitate natural, kultural eta birtualen paradoxa garaikideen lenteetatik aurkeztua. Elkarren ondoan ipintzean Vesuvio mendian eta Pompeian zehar egindako nire ibilaldien irudi ikonikoak eta New Yorkeko Bronxeko komunitate italiar-amerikarreko lekuak, ni hazi nintzenekoak, **@Vesu.Vius** en helburua da etnozentrismo ideia txaubinistetatik harago joatea. «Etnikotasun sortzaile» klase horrek eskatzen du errealitate sozial bihurtzen den aniztasuna, jendea elkarri lotuz eguneroko bizitzan eta ziberespazioan zehar. K.o. 79an izandako Vesuvioren erupzio historikoa bezalakoak giza mugitze eta gorpuzgabetzearen inarrosaldien metafora indartsuak dira. **@Vesu.Vius** entzako ikertzen ari nintzela, kultur lotura indartsua egin nuen Napolesekko historia intelektualarekin, Giordiano Bruno (1548- 1600), Giambattista Vico (1666-1744) eta Benedetto Croce (1866-1952) egileen idazkien bidez. Brunoren pan-psikismoaren doktrina (errealitatea gogoak osatzen duela dioen sinesmena) eta haren oroipen sistema hermetikoa Leibnizen 1671ko kalkulagailuaren aurrekariak izan ziren. Vicoren kezka zen gogoak gero eta gutxiago oinarritzen zela gorputzean, eta jendeari gero eta zailago egiten zitzaiola bere burua

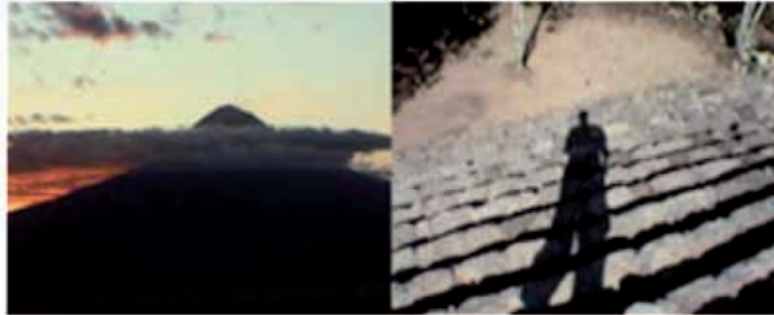
termino humanistikoetan ulertu eta definitzea. Historiaren gaineko haren ikuspegi ziklikoak oinarri estrukturala eskaini zion James Joyceren *Finnegans Wake* eleberriri. Crocek, XX. mendeko filosofoa bera, suposatu zuen bi jakintza mota nolabait autonomo daudela: molde intuitibo sinplea eta molde kontzeptual konplexuagoa, bakoitza bere-bere balio kognitibo eta teorikoarekin. Intuizioz hartutako jakintza intelektuoz hartutakoaren azpitik dagoela dioten lerratze eta mugak kentzen saiatzen da haren lana.

Empezar de nuevo...

Solvitur Ambulando (Se resuelve andando) San Agustín

Esta búsqueda de inicios llevó mi intereses transculturales por un camino directo de regreso a las historias personales y las memorias culturales de mis raíces italoamericanas. El proyecto vídeo / web que evolucionó para convertirse a mediados de los años noventa en ***Los paseos a nivel planetario [The World-Wide-Walks]*** incluye a **@Vesu.Vius**, presentado a través de una prisma de las paradojas contemporáneas de identidades naturales, culturales y virtuales. Por medio de yuxtaponer imágenes icónicas de mis paseos subiendo al monte Vesubio y a través de Pompeya con lugares en la comunidad italoamericana del Bronx, Nueva York, donde me crié. **@Vesu.Vius** intenta moverse más allá de las nociones chovinistas del etnocentrismo. Esta forma de “etnicidad creativa” apela a una diversidad que se convierte en una realidad social, conectando a la gente a través de la vida cotidiana y el ciberespacio. Las erupciones volcánicas, como la erupción histórica de Vesubio en 79 DC, sirven como poderosas metáforas de las convulsiones del desplazamiento y la desmaterialización humanas. Durante el proceso de investigación para **@Vesu.Vius**, también hice una fuerte conexión cultural con la historia intelectual napolitana a través de los escritos de Giordiano Bruno (1548-1600), Giambattista Vico (1666-1744), y Benedetto Croce (1866- 1952). La doctrina de pansiquismo de Bruno (una creencia según la cual la realidad se constituye en la mente) y sus sistemas de memoria hermética anticiparon la maquina computadora de Leibniz de 1671. La preocupación de Vico era que la mente estaba cada vez menos fundada en el cuerpo y que la gente era menos capaz de entender y definirse en términos humanistas. Su visión cíclica de la historia serviría de sustento estructural para la novela *Finnegans Wake* de James Joyce. Croce, un filósofo del siglo XX, suponía que hay dos formas relativamente autónomas de conocimiento: una forma sencilla e intuitiva y una forma conceptual y compleja, cada una con su propio valor cognitivo y teórico. Su trabajo es un intento de eliminar el sesgo y las barreras según las cuales el conocimiento obtenido por medio de la intuición es inferior al obtenido por el intelecto.

Begin Again...



The geography of Mexico spreads out in a pyramidal form as if there existed a secret but evident relation between natural space and symbolic geometry and between the latter and what I have called our invisible history. Octavio Paz, Critique of the Pyramid

In the last decade, issues of the environment and climate change became pressing concerns, locally and globally. During this time, two new commissions provided support to continue the *World-Wide-Walks*, first in Mexico, and later in Ireland. The walks in Mexico brought me almost full circle back to the earliest walks. After *The Walk Series*, 1973-74, I performed *pond / pass / peak* (1974) while backpacking in California's Sierra Nevada Mountains; and *kiva / temple / pyramid* (1975) in the Great Kiva, Chaco Canyon, the Sun Temple, Mesa Verde, both in Southwestern U.S., and at the Pyramid of the Magician, Uxmal, Mexico. By walking through these indigenous cultural spaces, I discovered architectural structures parallel to the natural pond, mountain pass and peak.

between earth & sky : MX (2005-07) is suite of ten walks, centering on Mexico City, its surroundings, and extending to the east and west coasts and the U.S. border. This series of video / web installations was exhibited at Laboratorio Arte Alameda, Instituto Nacional de Bellas Artes, Mexico City, 2007. It continues a cycle of work initially inspired by the historical, cultural and philosophical writings of Octavio Paz that I read during my first visit to Mexico in 1975. The connection Paz makes " between natural space and symbolic geometry" still resonates as an inspiration for my walks.

Berriro hasi...

Mexikoren geografia era piramidalean zabaltzen da, erlazio ezkutu baina begien bistako bat balego bezala natur espazioaren etageometria sinbolikoaren artean, eta azken horren eta gure historia ikusezina esaten diodanaren artean. Octavio Paz, *Crítica de la pirámide*

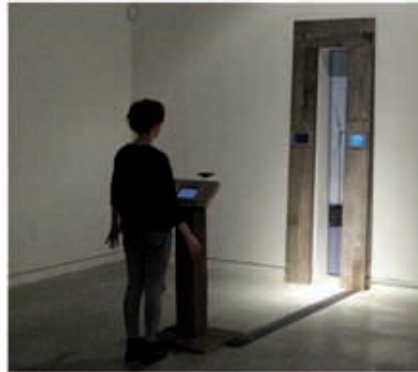
Azken hamarraldi honetan, ingurumenaren eta klima aldaketaren gaiak premiazko arazo bihurtu dira, tokiko alorrean zein globalki. Denborahorretan beste bi aginduk eman zidaten babesa World-Wide-Walksekin jarraitzeko, aurrena Mexikon, eta gero Irlandan. Mexikoko ibiltze saioek, zirkulua biribilduz, hasierako saioetara eraman ninduten. ***The Walk Series en ondoren*** (1973-74), ***pond / pass / peak*** (1974) egin nuen, Kaliforniako Sierra Nevada mendietan motxila bizkarrean neramala; eta ***kiva / temple / pyramid*** (1975) Chaco Arroilako Kiva Handian, Mesa Verdeko Eguzkiaren Tenpluan, biak AEBetako hego-mendebaldean, eta Aztiaren Piramidean, Mexikoko Uxmal-en. Kultur espazio indigena horietan ibiliz, arkitektura egiturak aurkitu nituen, berezko putzuaren, mendi lepoaren eta tontorraren paraleloak. ***between earth & sky: MX*** (2005-07) hamar ibilaldiren sorta bat da, Mexiko Hirian eta haren inguruetan zentratua, eta ekialdeko zeinmendebaldeko kostaldeetara eta AEBekiko mugarantz zabaltzen dena. Bideo/web instalazio sail hau Laboratorio Arte Alamedan egon zirenikusgai, Instituto Nacional de Bellas Artes, Mexiko Hiria, 2007. Lan ziklo baten jarraipena da, eta Octavio Paz en idazlan historiko, kultural eta filosofikoek eman zidaten hasierako inspirazioa, 1975ean Mexikora egin nuen bisitaldian irakurri bainituen. Pazek «natur estazioaren eta geometria sinbolikoaren artean» egiten duen lotura oraindik ere inspirazio iturri izaten da nire ibiltze saioetan.

Empezar de nuevo...

La geografía de Méjico se extiende de forma piramidal como si existiera una relación secreta pero evidente entre el espacio natural y la geometría simbólica y entre esta última y lo que he denominado nuestra historia invisible. Octavio Paz, *Critique of the Pyramid*

En la última década, las cuestiones del medio ambiente y el cambio climático se han convertido en temas urgentes, tanto al nivel local como global. Durante este tiempo, dos nuevos encargos me permitieron seguir con ***Los paseos a nivel planetario [The World- Wide-Walks]***, primero en Méjico y después en Irlanda. Los paseos de Méjico casi me llevaron de vuelta a los primeros paseos. Después de La serie de paseos, 1973-1973, realicé estanco / paso / cima [pond / pass / peak] (1974) mientras caminaba con mochila al hombro por las montañas de Sierra Nevada en California; y kiva / templo / pirámide [kiva / temple / pyramid] (1975), en la Gran Kiva en el Cañón del Chaco, y en el templo del Sol de Mesa Verde, ambos en el Suroeste de los EEUU, y en la Pirámide del Adivino, en Uxmal, Méjico. Al andar por estos espacios culturales indígenas, descubrí las estructuras arquitectónicas paralelas al estanco natural, al paso de montaña y a la cima. ***Entre la tierra y el cielo / MX [between earth & sky / MX]*** (2005-2007) es una secuencia de diez paseos centrados en la Ciudad de Méjico y sus alrededores, y que se extiende hasta las costas este y oeste y la frontera con los EEUU. Este serie de instalaciones video / web se expuso en el Laboratorio Arte Alameda, Instituto Nacional de Bellas Artes, Ciudad de Méjico, en 2007. Es una continuación de un ciclo de trabajo que se inspiró inicialmente en los escritos históricos, culturales y filosóficos de Octavio Paz que leí durante mi primera visita a Méjico en 1975. La conexión que Paz realiza “entre espacio natural y geometría simbólica” aún resuena como una inspiración para mis paseos.

Begin Again...



Framing is understanding. How the environment is understood by the public is crucial: it vastly affects the future of our earth and every living being on it. George Lakoff

World-Wide-Walks / between earth & sky / Donegal is a mixed reality project that encompasses walking through natural and cultural environments in Ireland and virtually surfing the Web. It was commissioned by Leonardo / Olats in partnership the Regional Cultural Centre / Donegal County Council Public Art Office and co-produced with Deirdre Dowdakin and David Tafler.

Our travels and research in Donegal spanned the county and the seasons. Tafler's visit in January enabled us to share the experience of Ireland's extraordinary winter of 2009-10, a measure of weather as a harbinger of climate change. In March, I began my video walks at Newgrange, Ireland's most important pre-historic megalithic site, built circa 3000 BCE, and continued on to other sites: Kilclooney Dolmen and the Granian of Aileach. I returned in May to walk through varied urban and rural landscapes. Within the context of climate research, our focus was primarily on the Donegal coastal areas and Arranmore Island.

Our science consultant, Ilya V. Buynevich's expertise in the analysis of coastal areas utilizing Ground Penetrating Radar (GPR) technology provided us with invaluable insights and references to landscape and climatic changes on the Donegal coast. Deirdre Dowdakin designed a Landscape / Climate intergenerational workshop at the Dolmen Centre, Kilclooney / Portnoo, for a group of elders and primary school children. They shared stories and drawings by mapping and identifying natural and cultural sites related to landscape and climate changes in the local area. The Centre, powered by a solar / geo-thermal system and a wind turbine, had recently celebrated its 10th anniversary as the first "green" community centre in Ireland. It was an ideal focal point for our community residency activities and served as a model for the installation that premiered at the Regional Cultural Centre, Letterkenny in November, 2010.

Berriro hasi...

Laukiratzea ulertzea da. Jendeak ingurumena nola ulertzen duen funtsezkoa da: eragin handia du gure lurraren etorkizunarentzat eta bertan bizi diren izaki bizidun guztientzat. George Lakoff

World-Wide-Walks / between earth & sky / Donegal errealitate nahasizko proiektu bat da, barne hartzen duena Irlandako berezko natureta kultur ingurunetan zehar ibiltzea eta interneten birtualki nabigatzea. Leonardo / Olats-ek agindu zuen, Regional Cultural Centre / Donegal County Council Public Art Office-rekin batera, eta Deirdre Dowdakin eta David Tafler-ekin batera ekoitzia. Donegalen egingenituen bidaiak eta ikerketa konderria eta urtarotan zeharrekoak izan ziren. Taflerrek urtarrilean egindako bisitaldiak ahalbidetu zigun

Irlandako 2009-10eko negu berebizikoaren esperientzia partekatzea, eguraldiaren neurri bat eman zuena, klimaren aldaketaren zantzuaren aldetik. Martxoan Newgrange-n hasi nituen nire bideo-ibilaldiak, Irlandako historiaurreko kokaleku megalitiko garrantzitsuenabera, gutxi gorabehera K.a. 3000n eraikia, eta gero beste kokaleku batzuetara jarraitu nuen: Kilclooney Dolmen eta Grianan Aileachkoa. Maiatzean itzuli nintzen, askotariko hiri zein landa paisaietan ibiltzera. Klimaren inguruko ikerketaren testuinguruan, Donegalekokostaldeen eta Arranmore Uhartean zentratu ginen, batez ere. Gure zientzia aholkulari Ilya V. Buynevich-ek kostaldean azterketan duen maisutasunak, Ground Penetrating Radar (GPR) teknologiadelakoa erabiliz, informazio baliotsuak eskaini zizkigun, eta erlazioak paisaiaren eta klima aldaketaren artean Donegal kostaldean. Deirdre Dowdakin-ek belaunaldien arteko lantegi bat antolatu zuen Dolmen Centren, Kilclooney / Portnoo, jende adinduek eta eskolaikasleek osatutako talde batentzat. Istoriak eta marrazkiak partekatu zituzten, inguru haietan izandako paisaia eta klima aldaketekin erlazioatutako natur eta kultur kokalekuak kartografiatu eta identifikatu. Zentroa, zeinaren energia elektrikoa sistema eguzki/geo-termiko batez eta haize turbina batez elikatzen baita, oraindik orain ospatu du bere 10. urteurrena, eta Irlandako lehen zentro zibiko «berdea» da. Foku idealak izan zen gure zentro zibikoaren jarduerentzat, eta eredu gisa erabili zen Regional Cultural Centre, Letterkenny-n, 2010eko azaroan inauguratu zen instalazioa egiteko orduan.

Empezar de nuevo...

Enmarcar es entender. La manera en que el público entiende al medio ambiente es algo crucial: tiene un efecto inmenso sobre el futuro de nuestra tierra y sobre cada ser vivo que se encuentra sobre ella. George Lakoff

Los paseos a nivel planetario / entre la tierra y el cielo / Donegal [World-Wide-Walks / between earth & sky / Donegal] es un proyecto de realidad mixta que abarca andar por entornos naturales y culturales en Irlanda y navegar en la Red de forma virtual. Fue un encargo de Leonardo / Olats en colaboración con el Regional Cultural Centre / Donegal County Council Public Art Office y fue coproducido por Deirdre Dowdakin y David Tafler. Nuestros viajes e investigaciones en Donegal atravesaron el país y las estaciones. La visita de Tafler en enero nos permitió compartir la experiencia del invierno extraordinario que sufrió Irlanda en 2009-10, una dosis de meteorología como precursora del cambio climático. En marzo, empecé mis paseos grabados en video en Newgrange, el lugar megalítico prehistórico de Irlanda más importante, construido circa 3.000 AC, y seguí hasta otros sitios: al dolmen de Kilclooney y a Grianan de Aileach. Regresé en mayo para coanimar a través de diversos paisajes urbanos y rurales. Dentro del contexto de cambio climático, nuestro enfoque se centró en las áreas costeras de Donegal y la Isla de Arranmore. La pericia de nuestro asesor científico, Ilya V. Buynevich, en su análisis de las zonas costeras utilizando la tecnología del radar de penetración en el terreno (GPR) nos suministró valiosos elementos y referencias de los cambios en el paisaje y el clima en la costa de Donegal. Deirdre Dowdakin diseñó un taller inter-generacional sobre Paisaje / Clima en el Dolmen Centre, Kilclooney/ Portnoo, para un grupo de gente mayor y de alumnos de escuela primaria. Compartieron relatos y dibujos al cartografiar e identificar los sitios naturales y culturales relacionados con los cambios en el paisaje y el clima en el área local. El Dolmen Centre, que funciona con un sistema solar /geo-térmico y un aerogenerador, había celebrado hacía poco su decimo aniversario como el primer centro comunitario “verde” en Irlanda. Era un lugar ideal para nuestras actividades de residencia en comunidad, y nos sirvió de modelo para la instalación que se estrenó en el Regional Cultural Centre, Letterkenny en noviembre de 2010.

Begin Again...



The Map is Not the Territory. Korzybski, *Science and Sanity*

The territory no longer precedes the map, nor survives it. Henceforth it is the map that precedes the territory- Procession of Simulacra- it is the map that engenders the territory. Baudrillard, *Simulations*

I performed a walk on a large-scale map set into the pavement adjacent to the Discoveries Monument in Lisbon that commemorates the 500th anniversary of the death of Prince Henry the Navigator. The sculpture represents a sailing ship with historical figures on board including notable Portuguese explorers along with crusaders, monks, cartographers, and cosmographers. The walk on this map felt like a Cartesian mind / body split: classical vs. post-modern notions of a map on one hand, and a territory on the other.

Jorge Luis Borges expressed this idea in his poem, *On Scientific Rigor, about a place "where the Cartographers' Art reached such as degree of perfection that the Map of the Empire covered the entire Empire, matching it point by point."*

In this fable, the map becomes an equivalent of the territory, but later generations that are not devoted to the study of Cartography leave the map to fade into ruins in the desert.

Stephen J. Hawking and John Cage have some especially interesting and divergent ideas about mapping light and sound.

The Hawking radiation hypothesizes that black holes should emit light. A hotly debated theory since a black hole is considered so dense that nothing should escape, not even light. Cage, an artist and music theorist wrote of his experience in an anechoic chamber. After emerging from this space designed to eliminate all outside noise, Cage described hearing two distinct sounds. "The high one, he was told was his nervous system - the low one his blood in circulation." As long as we continue to remain sentient beings, we will continue to experience sound in anechoic chambers and hypothesize light escaping from black holes.

Berriro hasi...

Mapa ez da lurraldea. Korzybski, *Science and Sanity*

Lurraldea ez da gehiago maparen oinarria, eta ez da hura baino gehiago bizi. Horrenbestez, mapa lurraldearen aurretik dator-simulakroen preziesioa-, mapak sortzen du lurraldea. Baudrillard, *Simulations*

Ibilaldi bat egin nuen Enrike Nabigatzailea printzearen heriotzaren 500. urteurrena ospatzeko Lisboa egindako Aurkikuntzen Monumentuaren alboko zoladuran ezarritako eskala handiko mapan. Eskulturak itsasontzi bat irudikatzen du, pertsonaia historikoasko daramatzana, hala nola portugaldar esploratzaile nabarmenak, bai gurutzatu, fraide, kartografo eta kosmografoak ere. Mapa harengainean ibiltzea gogo/gorputz bereizketa kartesiar baten antzekoa izan zen: alde batetik, mapa baten ideia klasiko/postmodernoak, etabestetik lurralde bat. Jorge Luis Borgesek ideia hori adierazi zuen Sobre el rigor científico bere poeman. Haren gaia leku bat da, “zeinean Kartografoen Arteak halako perfekzio maila iritsi zuen, non Inperioaren Mapak Inperio osoa hartzen baitzuen, puntuz puntu osatua”.

Alegia horretan lurraldearen baliokide bilakatzen da mapa, baina hurrengo belaunaldiek, Kartografia ikasten ari ez direnak, mapa uztendute, basamortuan hondakin bihurtuz joan dadin.

Stephen J. Hawking eta John Cagek ideia oso interesgarri eta desberdinak dituzte argia eta soinua kartografiatzeaz arteen eta zientzien ikuspuntutik. Hawking, aulki gorpildun batera mugatua ia bere bizitza osoan, gorputzaren kontrola mugatuta eritasun degeneratibo bat dela medio, gaur egungo Einstein dugu. Zulo beltzek argia igortzen dutela dioen haren hipotesiari Hawking erradiazioa esaten zaio. Gauregun fisika alorrean teoria garrantzitsuenetako bat da, bai oso eztabaidatua ere, zeren eta, eskuarki, zulo beltzaz pentsatzen da hain trinkoa dela, non ezerk ez bailuke ihes egin behar, ezta argiak ere. Cage, artista eta musika teorizatzailea, ganbera anekoiko batean isiltasunaren bila ari zela izandako esperientziaz idatzi du. Kanpoko zarata guztia ezabatzeke diseinatutako espazio hartatik irtetea, Cagek bi soinudesberdin aditzen zituela deskribatzen du. Laborategiko teknikariak honako informazio hau eman zion: «Frekuentzia garaikoa zen zure nerbio sistema funtzionatzen, eta frekuentzia baxukoa, zure odol zirkulazioa». Pertzepzioa duten izakiak izaten jarraitzen dugun bitartean, ganbera anekoikoetan soinua sumatzen jarraituko dugu, bai zulo beltzetatik argiak ihes egitearen inguruko hipotesiak lantzen ere.

Empezar de nuevo...

El mapa no es el territorio. Korzybski, *Science and Sanity*

El territorio ya no precede al mapa, ni lo sobrevive. De aquí en adelante, es el mapa el que precede al territorio-Procesión de los Simulacros-, es el mapa el que engendra el territorio. Baudrillard, *Simulations*

Realicé un paseo sobre un mapa a gran escala colocado en la acera al lado del Monumento a los Descubrimientos en Lisboa que conmemora el quinientos aniversario de la muerte del Infante Enrique el Navegante. La escultura representa un velero con figuras históricas a bordo, que incluyen exploradores portugueses de renombre, junto con cruzados, frailes, cartógrafos y cosmógrafos. Al pasear sobre este mapa me sentí como una división mente/cuerpo cartesiana: nociones clásicas frente a postmodernas de un mapa por un lado, y de un territorio por el otro. Jorge Luis Borges expresó esta idea en su relato Del rigor en la ciencia, sobre un lugar donde “el Arte de la Cartografía logró tal Perfección que el Mapa del Imperio cubrió el Imperio entero, coincidiendo con el punto por punto”. En esta fabula, el mapa se convierte en el equivalente del territorio, pero las generaciones posteriores, que no son devotas del estudio de la Cartografía, dejan que el mapa se desvanezca, convirtiéndose en ruinas en el desierto.

Stephen J. Hawking y John Cage tienen unas ideas divergentes y especialmente interesantes sobre cartografiar la luz y el sonido desde las perspectivas de las artes y ciencias. Hawking, confinado la mayor parte de su vida en una silla de ruedas, con un control limitado de su cuerpo debido a una enfermedad degenerativa, es nuestro Einstein contemporáneo. Su hipótesis de que los agujeros negros deberían de emitir luz es conocido como la radiación de Hawking. En la actualidad, es una de las teorías más importantes y más debatidas en la física porque, en general, un agujero negro es considerado tan denso que nada puede escapar de ello, ni siquiera la luz. Cage, un artista y teórico de la música, escribió sobre su experiencia en una cámara anecoica en a búsqueda del silencio. Después de salir de ese espacio diseñado para eliminar todo ruido exterior, Cage describió como había escuchado dos sonidos distintos. El técnico del laboratorio le informó, “El sonido alto era tu sistema nervioso funcionando. El bajo la circulación de tu sangre”. Mientras sigamos siendo seres sensibles, seguiremos experimentando sonido en las cámaras anecoicas y haciendo hipótesis sobre la luz escapando de los agujeros negros.

Begin Again...



***To make a start, / out of particulars / and make them general, rolling / up the sum by defective means -
For the beginning is assuredly / the end- since we know nothing, pure and simple, beyond /
our own complexities. William Carlos Williams Paterson***

I have used the term *FOOTnotes* to refer to walking, physically with my feet, and also to a form of writing inspired by W.C.Williams concept of 'the variable foot'. Williams replaced the poetical convention of metered lines (European measures) with a 'foot', a pattern he relates to American spoken English. Feet along with inches and yards are the practical forms of measurement still used in the U.S. I have extended this idea of 'variable feet' to represent my *World-Wide-Walks* for this catalog, and like Vico's cyclical history, the reader can now loop back and forth to the *Begin Again* segments or spiral off to other unexplored *beginnings*.

Berriro hasi...

Kasu berezietatik / abiatuta / haiek orokortzea, batuketa / biribilduz bitarteko akastunez - Hasiera zalantzarik gabe baita / amaiera-gure konplexutasunetatik / haratago ez baitakigu ezertxo ere.

William Carlos Williams, *Paterson*

OIN oharrak hitzak erabili ditut ibiltzeaz jarduteko, fisikoki, nire oinez, baita W.C.Williamsen «oin aldagarria» kontzeptuan inspiratutakoidazteko modu batez ere. Williamsek lerro neurtuen konbentzio poetikoaren ordez (europar neurriak), «oina» erabiltzen zuen. Ipar Amerikako ingeles mintzatuari lotutako eredua bera. Oinak, hazbeteak eta yardak AEBetan oraindik erabiltzen diren neurriak dira. Nikzabalduegin dut «oin aldagarria»ren ideia hori katalogo honetarako nire World-Wide-Walks irudikatzeke, eta, Vicoen historia ziklikoanbezala, irakurleak atzera eta aurrera egin dezake Berriro hasi parteetara, edo jauzia egin esploratu gabeko beste hasiera batzuetara.

Empezar de nuevo...

***Para comenzar, / con los detalles / y convertirlos en algo general, enrollando / la suma por medios defectuosos
Porque el principio es ciertamente / el final dado que no sabemos nada, pura y simplemente, más allá de /
nuestras propias complejidades.*** William Carlos Williams, *Paterson*

He empleado el término notas a PIE de página para referirme al hecho de pasear físicamente con mis pies, y también como una forma de escribir inspirado en el concepto de W. C. Williams del “pie variable”. Williams reemplazó la convención de líneas en métrica (medidas europeas) con un “pie”, un patrón que relacionó con el inglés hablado norteamericano. Los pies, junto con las pulgadas y yardas, siguen siendo las formas prácticas de medir en los EEUU. He extendido esta idea de “pies variables” para representar *Los paseos a nivel planetario* para este catálogo, y como la historia cíclica de Vico, el lector ahora puede volver como en un bucle a los segmentos titulados Empezar de nuevo, o salir en espiral hacia otros comienzos sin explorar.

Munduko ibilaldiak [World-Wide-Walks]: nortasun natural, kultural eta birtualen arteko interfaze bat osatuz

David I. Tafler

Peter d'Agostinoren *Munduko ibilaldiak* naturatik, kulturatik, arteetatik, historiatik eta teknologiatik haratago doaz. San Frantziskoko teiltatu baten gaimean, hesi baten ondoan eta hondartza batean kokatzen diren d'Agostinoren jatorrizko *Ibilaldi serieak* [The Walk Series] beste ibilaldi guztien jatorriaren epizentroa osatzen dute. Bere inguruko leku horietatik hasita, ibilaldiak areagotu egin ziren, munduko lekuak lotzen dituzten ibilaldi bihurtu arte. Ibilaldiek historiari, ingurune naturalei, kultura ezaugarriei eta monumentu arkitektonikoei egiten diete erreferentzia. D'Agostinoren narratiba meta-testualak bateratzen ditu bere behaketa estetikoak. Ibiltzeak, oinarri-oinarriko ekintza horrek, zatika grabatutako une bakoitzari itxura ematen dio. Denborarekin, aparatu teknologiko berri bakoitzak, hirurogeita hamarrek hamarkadatik hasi eta XXI. mendeko bigarren hamarkadara arte, eragina izan du ibilaldi multzo berri bakoitzean, horien narratiba tematikoa osatzen duten munduko hamaika lekuren bitartez.

Pasioz eta adimenez betetako *Munduko ibilaldi* hauek giza bizitzaren, naturaren eta inguruko autoretzaren hauskortasuna aztertzen dituzte. *Ibilaldiek* giza zentzumenak eta beste hainbat aparteko tresna bateratzen dituzte; tresna horien sorrera da d'Agostinoren esperientziak denboran zehar izan duen bilakaeraren arrazoieta bat. Berrogei urte baino gehiagoan bilakaera prozesuan dauden hainbat kamera elektronikorekin ibiltzea industria-diseinatzaile, elektronika ingeniari eta hedabideen arloko enpresariekin batera egokitzea da. Horiek guztiek, talde gisa, osatzen dute bideo ekoizpena eta ikusleen harrera barne hartzen dituen kultura errotua. Bitarteko bakoitzaren barneko esplorazio bat –analogikoa zuri-beltzean “denbora errealean”, hartualdia, irudia, eta pixelak– ikus daiteke egilearen bihozkada neural hauetan. Bideoa da kontzientzia izeneko matrizea (memoria, ulermena eta nortasuna barne hartzen dituena) kualitatiboki osatzen duten eragiketa kognitiboak ondoen imitatzen dituen bitartekoa. Arteak, aldiz, interpretazio absolututik eta kognizio jakin batetik haratagoko gehiegikeria barne hartzen du.

Modu ahul eta berezian, *ibilaldi* serie bakoitzak posizio aldakor bat kartografiatzeko sistema bat ezartzea, ulermena areagotzea eta betiereko bihurtzea lortu nahi du. Topaketa bakoitzak zorrotzasun eta esanahi eternaldi bat ekar dezake. Esanahi horrek ordena naturalarekin eta sozialarekin jolasten du. Sensibilizazio handiago batek zeinuak eskatzen ditu.

Los paseos a nivel planetario [The World-Wide-Walks]: haciendo un interfaz entre identidades naturales-culturales-virtuales

David I. Tafler

Los paseos a nivel planetario de Peter d'Agostino atraviesan la naturaleza y la cultura, las artes, la historia y la tecnología. Sobre un tejado, al lado de una valla, y en una playa en San Francisco, *La serie de paseos* [The Walk Series] original de d'Agostino marca el epicentro del origen de aquellos. Desde estos sitios locales, los paseos crecieron para convertirse en paseos a nivel planetario, entrelazando sitios globales, haciendo referencia a la historia, los entornos naturales, los rasgos culturales, y los monumentos arquitectónicos. La narrativa meta-textual de d'Agostino unifica sus observaciones estéticas. El acto primordial de andar configura cada momento grabado fragmentadamente. Con el paso del tiempo, cada nuevo aparato tecnológico, desde los años setenta hasta la segunda década del siglo XXI, impacta sobre una ronda de paseos nueva, otra fase del juego liminal de video de d'Agostino, un juego ahora representado en la Red, a través de una mirada de sitios globales que compone su narrativa temática.

Con pasión e intelecto, *Los paseos a nivel planetario* tocan la fragilidad de la vida humana, de la naturaleza, del poder de autoría del entorno. Los *paseos* combinan los sentidos humanos con herramientas exquisitas cuya génesis configura la evolución de la experiencia de d'Agostino a través del tiempo. El hecho de andar durante más de cuarenta años con una serie de cámaras electrónicas en proceso de evolución, constituye en sí mismo una acomodación compartida con diseñadores industriales, ingenieros electrónicos, empresarios mediáticos. Colectivamente, ellos configuran la cultura dominante en que se enmarca la producción en video y la recepción de los espectadores. Una exploración dentro de cada medio – analógico en blanco y negro en “tiempo real”, la toma, la imagen, y los píxeles – se imprime sobre los impulsos neuronales del autor. El vídeo es el medio que más se acerca a una imitación de las operaciones cognitivas que forjan cuantitativamente un matriz de memoria, entendimiento e identidad llamado consciencia. El arte, mientras tanto, incluye el exceso que reside más allá de una lectura absoluta, más allá de una cierta cognición.

De una forma frágil y singular, cada serie de *paseos* busca un sistema de cartografiar una posición cambiante, un entendimiento creciente, un hacerse eterno. Cada encuentro promete una irrupción potencial de perspicacia y significado. Ese significado juega con el orden natural y social. Una sensibilidad mayor nos hace señas.

Ezagumen baten oinarriak ezarri nahi dituen mitologia oro gizarte historia osatzen duen matrize kulturaren zati bihurtzen da. Pista horien bilaketan, *Munduko ibilaldiek* desagiten ari diren hondakin historikoak eta diskurtso garaikidean utzitako trazuak irudikatzen dituzte; alegia, monumentu naturalak eta arkitektonikoak, ezkutuko kobazuloak, harrietako petroglifoak eta katedralak.

Norbanakoek munduarekin interfaze bat osatzeko duten funtsezko moduak alde handiak sorrarazten ditu beren esperientzietan. Zehazki, ibiltzeak, mugak ezartzen ditu giza eskala baten barnean. Alde handia dago ibiltzearen esperientziaren eta gaur egun mundua esperimentatzeko dugun modu gero eta birtualagoaren artean; esperientzia hori itxuragabetu egiten dugu hegazkinean hegan eginez, nabigazio birtualaren bidez eta gizarteko bitarteko elektronikoen bidez. Ibiltzean, norbanakoa da nagusi: gorputza, gorputzaren barneko adimena eta horiek bateratzen sortzen den osotasun zentzua.

Norbanakoak, edozein ingurunetan mugitzean, bere posizioa zehazten du, esanahia prozesatzen du eta beste norbanako batzuek utzitako zeinuak bereganatzen ditu. Maila oinarrikoen, ibiltzeak orientazio hori eskaintzen du.

Teknologia elektronikoa eta birtual berriek, esperientzia kokatzen, grabatzen eta, azkenik, esperientziaren gertutasuna berriro testuinguruan kokatzen dutenez, eragina dute gorputzak unea bizitzeko duen moduan. D'Agostinoren bitartekotza asko aldatu da berrogei urte baino gehiagoko aldi honetan. Lehenengo ibilaldiak, hirurogeita hamarreko hamarkadan, Sony PortaPak kamera batekin grabatu zituen (analogikoa, 30 minutu, zuri-beltzean, bobina batetik besterako bideo zinta lineala), eta XXI. mendeko bigarren hamarkadan HD bideokamera digitalak eta GPSa duten iPad-ak erabiltzen ditu.

Aurrekariak: istorio pertsonalak eta kultura memoriak

D'Agostino 8 mm-ko kamera zinematografiko batekin hasi zen grabatzen 1955ean, hamar urte zituela. Txikitatik interesa sortu zion arteak, hein batean, bere anaia zaharraren, Jonen, anbizio artistikoen eta lehen lorpenek bultzatuta. Marrazketa eta pintura bezalako ukimen arte tradizionalak landu zituen batez ere, baina ez zinematografia (zinematografiari afizio eta industria arteko estatusa ematen zion; oso pertsona gutxi ezagutzen zuten bere “esplorazio” lana). Bere aitak, familiako gertakariak grabatzeko asmoz, barra eta fokudun 8 mm-ko kamera bat erosi zuenean, eta hasierako grina pasatu zitzaionean, familiako beste edozeinen esku utzi zuen kameranari lana. Peterrek bere interesaren berri eman zion, eta familiako dokumentalista bihurtzea lortu zuen.

Kamera eskuan, Peterrek familiako gertakari garrantzitsuenak grabatu zituen: urtebetetzeak, Gabonak, Pazkoa, etab. Batzuetan, grabazioak

Cada mitología que intenta cimentar algún entendimiento se convierte en parte de la cultura matriz que configura la historia social. En la búsqueda de estas pistas, *Los paseos a nivel planetario* interpretan los residuos históricos que se desvanecen, los trazos dejados en el discurso contemporáneo, que significan los monumentos naturales y arquitectónicos, las cuevas escondidas, los petroglifos de piedra, las catedrales.

La forma fundamental por la cual los individuos forman una interfaz con el mundo crea grandes diferencias en su experiencia. El andar, en particular, marca los límites en una escala humana. La experiencia de andar contrasta con la experiencia actual cada vez más virtual de experimentar el mundo, deformada por volar en avión, la navegación virtual y los medios electrónicos sociales. El andar prioriza al individuo: el cuerpo, la mente dentro del cuerpo, y el sentido de integridad que surge con la comunión de aquellos.

El movimiento de un individuo, a través de cualquier entorno dado, ayuda a establecer su posición, procesar el significado, y captar los signos dejados por otros individuos. En el nivel más fundamental, el andar suministra esta orientación.

Las nuevas tecnologías electrónicas y virtuales median en el sentido que tiene el cuerpo de estar viviendo en el momento, al enmarcar, grabar y, finalmente, re-contextualizar la inmediatez de la experiencia. La mediación de d'Agostino durante un período de más de cuarenta años ha cambiado desde sus primeros paseos en los años setenta, grabados en un Sony PortaPak (analógico, 30 minutos, blanco y negro, cinta de video linear bobina a bobina) hasta las videocámaras digitales HD e iPads con GPS de la segunda década del siglo XXI.

Antecedentes: Historias personales y memorias culturales

D'Agostino empezó a filmar con una cámara cinematográfica de 8mm cuando tenía diez años en 1955. Como un niño interesado por el arte, en parte alentado por las ambiciones artísticas y primeros logros de su hermano mayor, Jon, Peter se centró principalmente en las artes tradicionales táctiles como el dibujo y la pintura, nunca en la cinematografía. (La cinematografía se encontraba suspendida entre un estatus aficionado e industrial – pocos sabían de su propio legado “exploratorio” –). Cuando su padre compró una cámara de 8mm, con barra y focos, para grabar los acontecimientos familiares, y la novedad había pasado, cedió su posición como operador de cámara a cualquier miembro de la familia. Peter le hizo saber de su interés y se ganó el honor de ser el documentalista de la familia.

Con la cámara en la mano, Peter grabó los acontecimientos familiares importantes, como los cumpleaños, la Navidad y la Pascua, a veces dentro de casa, otras veces en

etxe barruan egiten zituen, beste batzuetan kanpoan, eta, zenbaitetan, oinez zihoan bitartean. Urte batean, Gabonak eta Pazkoa bakarrik grabatu zituen. Bi gertakarien artean denbora asko igaro zenez, ez zekiten filmari buelta eman behar zioten ala ez¹.

Azkenean, filma Kodak laborategitik itzuli zenean, Gabonak eta Pazkoa filmeko segmentu berean agertu ziren, bi gertakarien irudiak filmaren alde bakarrean gainjarrita, eta beste aldean hutsik zegoela: toles bat denboran, filmean modu abstraktuan bateratutako bi gertakari. Familiako kide batzuek filma hondatuta zegoela uste bazuten ere, gainjartze horrek ematen zituen aukerak izugarri erakarri zuten Peter: bere lehen film “esperimental” egin zuen. Bere kamera lanarekin jarraitu zuen, baina “artearekin”, pinturarekin eta marrazketarekin zuen konpromisoaren ondorioz, jarduera hori pixka bat baztertuago zuen.

Hirurogeiko hamarkadan, Napoliko Arte Ederren Akademian, Italian, ikasten ari zela, bere familiaren leinua, historia eta beste hamaika gertakari liluragarri aztertzeari ekin zion. Bere behaketek garrantzia hartu zuten *Grotta Azzurra* (Haitzulo Urdina) iluneko ura argitzen zuen distirari behetik argazkia atera zionean eta Panteoian, bertako irekidura zirkularretik, sartzen zen argiari argazkia atera zionean. Leonardoren lan metodologiari jarraituz, d’Agostinok oharrak hartu zituen, eta gertakari argitsuak behatu eta grabatu zituen (bai posizio finkoetatik bai mugimenduan). Beranduago, 1970etik 1973ra, San Frantziskoko estudioan, bere lehen erakusketa indibiduala osatu zuen, diapositibak, film begiztak eta bideoinstalazioak erabilita; erakusketa, *Proiektzioak* (Projections) izenekoa, Quay Gallery-n egon zen ikusgai 1973an. D’Agostinok argia erregistratu zuen espazioan, denborarekin jolas egin zuen eta zinema berpiztu zuen diapositiba inkrementalak (hainbat irudi segundoko eta begizta erako jarraitutasuna) eta etenik gabeko bideoa erabilita.

Proiektzioak osatu ondoren, d’Agostinok Portrero Hill auzoan zuen estudioko teilatutik egindako *Ibilaldi seriea* osatu zuen, bere gorputzaren mugimendu kinestesikoak San Frantziskoko bistak dituen teilatuko lur moztuan integratuz. Dokumentazio/*performance*” bideo hauek, *Ibilaldi serieak*, artistak hiritik egindako ibilaldien denbora errealeko grabazioekin hasi ziren, eta, ondoren, motxila hartuta Sierra Nevadan egindako ibilaldietan eta Estatu Batuetako hego-mendebaldean eta Mexikon egindako bidaietan izan zuten jarraipena.

“Begi zinema” filmatutik errealtate misto eta elkarreragileetara

Peter d’Agostinok *Ibilaldi serieako* inspirazio goiztiarra aurkitu zuen Dziga Vertoven teoretan eta kameraren bidez okertutako espazioaren eta denboraren bere artikulazio zinematografikoan. Vertovek “begi zinema” tresna proletario gisa erabili zuen,

el exterior, algunas veces mientras andaba. Un año, solo filmó la Navidad y la Pascua. Debido al lapso de tiempo entre los dos acontecimientos se generó incertidumbre sobre la inversión de la película.¹

Con el resultado de que cuando la película volvió del laboratorio Kodak los metrajes de la Navidad y Pascua aparecieron en el mismo segmento de película, formando una representación superpuesta de ambos acontecimientos en una sola cara de la película, mientras la otra cara quedaba en blanco: un pliegue en el tiempo, dos acontecimientos combinados de manera abstracta en la película. Aunque algunos miembros de la familia consideraron que la película estaba estropeada, Peter se sintió atraído por las posibilidades sugeridas por la superposición, su primera película “experimental”. Continuaba con su trabajo de cámara, una actividad templada por su compromiso duradero con el “arte”, la pintura y el dibujo.

De estudiante en la Academia de Bellas Artes en Nápoles, Italia, durante los años sesenta, d’Agostino siguió un camino que analizaba su linaje familiar, la historia y toda una mirada de fascinaciones. Sus observaciones alcanzaron un punto clave cuando fotografió el resplandor que iluminaba las aguas desde abajo en la cueva oscurificada de la Gruta Azul, y la luz que fluía en lo alto a través de la apertura circular del Panteón. Siguiendo la metodología de trabajo de Leonardo, d’Agostino tomó apuntes, hizo observaciones de los acontecimientos luminosos, que grabó desde posiciones fijas y en movimiento. Más tarde, en su estudio de San Francisco, durante un periodo de tres años desde 1970 hasta 1973, utilizó diapositivas, bucles filmicos y escenificó videoinstalaciones interactivas para crear su primera exposición individual, *Proyecciones* [Projections], en la Quay Gallery en 1973. D’Agostino registró la luz en el espacio, jugó con el tiempo, reanimó al cine usando diapositivas incrementales, tantas imágenes por segundo, con las continuidades en bucle, y video continuo.

Después de completar *Proyecciones*, d’Agostino inauguró *La serie de paseos* desde el tejado de su estudio en Portrero Hill – integrando el movimiento kinestésico de su cuerpo a través del terreno truncado del tejado con vista a San Francisco –. Estos videos de “documentación/*performance*”, que inauguraron y sostienen *La serie de paseos* con grabaciones en video en tiempo real de los paseos del artista por la ciudad, después siguieron cuando él caminó mochila al hombro por las montañas de Sierra Nevada, y viajó a través del Suroeste de los Estados Unidos y Méjico.

Del “cine-ojo” filmado a las realidades mixtas e interactivas

Peter d’Agostino encontró una inspiración temprana para *La serie de paseos* en las teorías de Dziga Vertov y en su articulación cinematográfica del espacio y el tiempo torcidos por

hiria berreraikiz eta bertako energia mobilizatuz. Mugimendu konstruktivistako kide gisa, Vertovek adierazi zuen “begi zinematik” jende arruntak, hau da, ikusle aktiboek, beren eguneroko mundua prozesatzeko zuten modua aldatzen zuela. Vertovek aparatu zinematografikoa, bereziki kamera, ordura arteko pertzepzio gardenaren dimentsio berri bat irekitzen zuen tresna eraldatzaile gisa deskribatu zuen.

Vertov, bere *Kameradungizona* [Chelovek skinoapparátom] obra seminalean, hirian barrena dabil, eguneroko gertakariak jasoz eta gertakari horiek makina soziala eta ekonomikoa bailarian aurkeztuz, horien estetika aldaketa iraultzailearen indarrekin landuz. Zinema muntaketa prozesu konplexu baten zati bihurtu zen; jendeak bere eguneroko bizitzaren ulermena berrituz prozesatzea, beren pentsaera aldatzea eta indar pixka bat bere gain hartzea (aldaketa iraultzailearen eragile bihurtzeko) lortu nahi zuen.

Laurogeiko hamarkadan, d’Agostinok bere *ibilaldiak* egiten jarraitu zuen, eta bitartean bideoarte elkarreragilearen arloko aitzindari gisa aritu zen lanean.

D’Agostinoren ukimen pantailadun instalazioek (*V BIKOITZA (eta X, Y, Z)* [DOUBLE YOU (and X, Y, Z)] eta *Transmisioak: Putzuan* [TransmissionS: In the Well]) plataforma nabigagarri bat eskaintzen dute, norbanako taldeek adimenez kargatutako denbora eta espazio bat negoziatu ahal izan dezaten. Monitore elektrikoen inguruko espazioaren konfigurazio arkitektonikoak irudietan eta gainazalaren tartekatuta dagoen esanahia areagotu egiten du. Kanpoalde fisikoaren eta barnealde elektronikoen diseinuak gidatzen du esperientzia, eta norbanakoek bai pantailarekin bai beren artean dituzten topaketak indartzen ditu².

Laurogeita hamarreko hamarkadan, d’Agostino errealitate birtualeko teknologiak erabiltzen hasi zen bere proiektuetan, batez ere *VR/RV: jolaserako ibilgailu bat errealitate birtualean* [VR/RV: a Recreational Vehicle in Virtual Reality] lanean (1993). Laurogeita hamarreko hamarkadaren erdialdean, web-a sortu zenean, d’Agostino bideo/web proiektuak sortzen hasi zen; esaterako, *AZTARNAK* [TRACES], 1995ean, eta *@ Vesu.Vius*, 1999an.

AZTARNAK lanak Aro Nuklearraren hasieraren berrogeita hamargarren urteurrena markatzen du. Bi bonben artean jaiotako artista honek (Trinityko bonba atomikoaren isilpeko proba, Mexiko Berrian, 1945eko uztailaren 16an; eta Hiroshimako eta Nagasakiko bonbardaketa, abuztuaren 6an eta 9an) munduko lehen arma nuklearraren garapena eta garapen horren ondorengo denboraldia kontatzen dituen metraje historiko bat osatu du lan honetan, 1991 eta 1993 bitartean Japoniara egindako hiru bisitalditan filmatutako materiala erabilita (bereziki, urtero abuztuaren 6an Hiroshiman egiten diren bake ospakizunak filmatu zituen).

la cámara. El cine del “cine-ojo” de Vertov reconstruyó la ciudad y movilizó su energía como una herramienta proletaria. Como integrante del Movimiento Constructivista, Vertov argumentó que el “cine-ojo” cambiaba la manera en que la gente común, los espectadores activos, procesaban su mundo cotidiano. Vertov describió el aparato cinematográfico, especialmente la cámara, como un instrumento transformador que abría una dimensión de la percepción, transparente hasta entonces.

En su obra seminal *El hombre de la cámara*, Vertov deambula a través de la ciudad captando los acontecimientos cotidianos y re-presentando estos acontecimientos como una operación encarnando la máquina social y económica, forjando su estética con las fuerzas del cambio revolucionario. El cine se convirtió en una parte de un complejo proceso de montaje, buscando que la gente re-procesara su entendimiento de la existencia cotidiana, adaptara su pensamiento y asumiera algo de agencia, para convertirse en agentes del cambio revolucionario. Durante los años ochenta, d’Agostino siguió con su *Paseos* mientras trabajaba como pionero del videoarte interactivo. Las instalaciones de pantalla táctil de d’Agostino, *V DOBLE (y X,Y,Z)* [DOUBLE YOU (and X, Y, Z)], y *Transmisiones: En el pozo* [TransmissionS: In the Well] suministran una plataforma navegable para que grupos de individuos puedan negociar un tiempo y espacio cargados intelectualmente. Rodeando a los monitores eléctricos, la configuración arquitectónica del espacio acrecienta el significado que se encuentra intercalado en el despliegue de imágenes y superficies. El diseño del exterior físico y el interior electrónico dirige la experiencia y maximiza los encuentros que los individuos realizan no sólo con la pantalla sino también entre ellos.²

En los años noventa, d’Agostino empezó a utilizar tecnologías de realidad virtual para sus proyectos, más notablemente en *VR/RV: un vehículo recreativo en la realidad virtual* [VR / RV: a Recreational Vehicle in Virtual Reality] (1993). Con el surgimiento de la Web a mediados de los noventa, d’Agostino empezó a producir proyectos video/web, empezando con *INDICIOS* [TRACES] (1995) y *@ Vesu.Vius* (1999).

INDICIOS marca el quincuagésimo aniversario del inicio de la Edad Nuclear. Nacido entre las bombas (la prueba secreta de la bomba atómica en Trinity Site en New Mexico el 16 de julio de 1945, y el bombardeo de Hiroshima y Nagasaki los días 6 y 9 de agosto), d’Agostino ensambla un metraje histórico que narra el desarrollo de las primeras armas nucleares del mundo y el período subsiguiente a ese desarrollo, con el material filmado durante sus tres visitas a Japón de 1991-1993, en particular las ceremonias anuales de paz en Hiroshima el 6 de agosto.

Los paseos de d’Agostino por Italia 1997-1999

D'Agostinok 1997 eta 1999 urteen artean Italian egindako ibilaldiekin @ *Vesu.Vius* (1993) lana sortu zuen; bere nortasun natural, kultural eta birtualak esploratzen dituen web orrialde bat barne hartzen duen bideoinstalazioa da @ *Vesu.Vius*. Italian egindako ibilaldiekin osatutako lan honetan (Vesuvio mendiaren gainean eta Ponpeian barrena, Napolitik gertu), ibilaldi horiek eta New Yorkeko Bronx auzoko eguneroko bizitzako eszenak bateratzen ditu (d'Agostino auzo horretan hazi zen). Guraso napoliarrek dituen italoamerikar bat izanik, d'Agostinok leku fisiko eta birtualetan barrena bidaiatzen du, denboran zehar joan-etorriak eginez. Bere *ibilaldiekin* zerikusia duten proiektuetan bideoa eta World Wide Web-a erabiliz, Peter d'Agostinok nortasun natural, kultural eta birtual desberdin gehiago bildu zituen *Munduko ibilaldiak* lanean.

Pixkanaka, *Ibilaldi serieak* bilakaera bat jasan zuen, eta *Munduko ibilaldiak* bihurtu ziren. Lekuak ere areagotu ziren, Australia barnealdetik hasi eta Greziako Delos uhartera arte. Bideo erakusketa ikusteko mekanismoa ere aldatu da; bobina batetik besterako zintak aurkeztetik ikuslea/parte-hartzailea gaur egungo bideo/web esperientzia elkarerragileetan sartzera arte. Bidaia bakoitzean, leku bakoitzean, espazio nabigagarri bakoitzean lurralde berri bat esploratzen du, edo grabatutako, programatutako edo aurrez sortutako materiala berriro aztertzen du.

Beranduagoko obretan soinu ingurutzaila duten bideoinstalazioak barne hartu ditu, esaterako, *lurraren eta zeruaren artean / Kordobako sabaiak* [*between earth & sky / Cordoban Ceilings*] lanean. Hemen, d'Agostino arkitekturako hiru ikur nagusiren artean mugitzen da (meskita, alkarzarra eta sinagoga), islama, kristautasuna eta judaismoa bateratuz. Beste proiektu bat, *lurraren eta zeruaren artean /MX* [*between earth & sky / MX*] hamar bideo/web lanez osatutako sekuentzia bat da, 2005 eta 2007 artean Mexiko Hiriko eta inguruko ibilaldiekin osatutakoa (ekialdeko eta mendebaldeko kostaldeetaraino eta AEBko mugaraino iristen da).

Peter d'Agostinoren Australiako eta Hawaiiko *Munduko ibilaldiek* erreferentzia zuzena egiten diote John Ledyardi, "munduan barrena ibiltzarekin amestu zuen gizonari". Ledyardek Cook kapitainarekin bidaiatu zuen eta bere esperientziak argitaratu zituen 1783ko *The Journal of Captain Cook's Last Voyage* liburuan. AEBko mendebaldeko kostaldea ikusi zuen lehen angloamerikarra izanik (Lewisen eta Clarken aurretik), John Ledyardek, munduan barrena ibiltzeari ekin aurretik, kontinente amerikarra zeharkatzearekin amesten zuen, merkataritza bere espediziorako mantenua lortzeko bitarteko gisa erabilita. Ledyarden idatzietan, bidaietan aurkitzen zituen gizon eta emakume indigenen ikuspuntuak irakur daitezke, garai hartako idatzietan oso ohikoak ez zirenak³. John Ledyarden zalantza betetako ibilaldietan ez bezala, ziberespazioko bidaiari

culminaron en @ *Vesu.Vius* (1999), un videoinstalación que incorpora un sitio web que explora sus identidades naturales-culturales-virtuales. Formado por paseos en Italia, sobre el monte Vesuvio y a través de Pompeya cerca de Nápoles, @ *Vesu.Vius* yuxtapone paseos con escenas de la vida cotidiana de El Bronx, Nueva York, donde d'Agostino se crió. Italoamericano con padres napolitanos, d'Agostino viaja, yendo y viniendo a través del tiempo, por lugares físicos y virtuales. Con la utilización del video y de la World Wide Web en los proyectos relacionados con sus *paseos*, *Los paseos a nivel planetario* de Peter d'Agostino llegaron a abarcar una gama más amplia de identidades naturales-culturales-virtuales.

Pocoapoco, *laserie de paseos* evolucionó para convertirse en *Los paseos a nivel planetario*, y los lugares se expandieron, abarcando desde el interior de Australia hasta la isla de Delos, Grecia. El mecanismo de visionado de la exposición de video también ha evolucionado, progresando desde la presentación de cintas carrete a carrete hasta insertar al espectador/participante en las actuales experiencias de video / web interactivas. Cada viaje, cada lugar, cada espacio navegable explora un territorio nuevo, o revisita material grabado, programado o previamente concebido.

Obras posteriores incluyen un videoinstalación de sonido envolvente, *entre la tierra y el cielo / Techos de Córdoba* [*between earth & sky / Cordoban Ceilings*] (2003). D'Agostino camina a través de los tres hitos arquitecturales –la Gran Mezquita, el Alcázar y el Sinagoga–, una convergencia histórica del Islam, el Cristianismo y el Judaísmo. Otro proyecto, *entre la tierra y el cielo / MX* [*between earth & sky / MX*] (2005-2007), es una secuencia de diez trabajos de video / web formado por paseos a través de la Ciudad de Méjico y sus alrededores, se extiende hasta las costas este y oeste y la frontera con los EEUU.

Los paseos a nivel planetario de Peter d'Agostino, escenificados en Australia y Hawai, contienen referencias directas a John Ledyard, "el hombre que soñó con pasear por el mundo". Ledyard viajó con el capitán Cook y publicó sus experiencias en *The Journal of Captain Cook's Last Voyage* [El diario del último viaje del capitán Cook] (1783). Como el primer angloamericano que vio la costa oeste de los EEUU, antes que Lewis y Clark, John Ledyard tenía el sueño de atravesar el continente americano antes de intentar una caminata por el mundo, usando el comercio como motor de sustento para su expedición. Los escritos de Ledyard reflejan una habilidad poco común de incorporar los puntos de vista de los hombres y mujeres indígenas con quienes se encontró en sus viajes.³ A diferencia de las incertidumbres de las caminatas de John Ledyard, cada viajero en el ciberespacio revisita un territorio, un territorio virtual cartografiado con

bakoitzak aurrez kartografiatutako lurralde bat bisitatzen du; mundu fisikoan, aldiz, kartografiatu gabeko lurraldeetan ibiltzen diren bidaiariek aurkitzen dituzte aukera erreal interesgarrienak.

Proiektu berriago batean, une horiek leku jakin bateko baina beste garai bateko esperientzien arrasto bihurtzen ditu. D'Agostinoren *lurraren eta zeruaren artean / GR [between earth & sky / GR]* lanak Egeo itsasoko Delos uharte suntsituan egindako ibilaldi bat erakusten du, Second Life online ingurune elkarreragilearekin alderatuta. Erromatar Inperioak indarrez hartutako uharte abandonatu hau leku sakratua da, Deliana ligaren operazioen aginte zentroa. Orain bere iraganeko historiaren arrastoa besterik ez da. *Delosko ibilaldia [Walking Delos]* lanak gaurkotasuna eta errealtatea uztartzen ditu, Second Life-en egin daitekeen edozein biratan edo uhartean bizi ziren, bertako kaleetan ibiltzen ziren, bertako logela mugatueta bizi ziren, leku sakratuetan gurtzen zuten eta itsasoari begiratzen zioten pertsonen gizarte, politika eta kultura oroimenari lotuta beste edozein lekutan aurki daitekeen memoria birtual berarekin.

Antzinako jauregi baten hondarretan ibiltzeak hainbat konexio sorrarazten ditu, beste dimentsio bateko pasabideen bitartez beste garai batzuk berpizten dituztenak. Une honetako esperientziaren bidez, iragana birtuala bihurtzen da eta, era berean, orainak iraganeko denboraren lerroa osatzen laguntzen du; dualtasun hori berehala gertatzen da gainera. Alabaina, ibiltariak esperientzia hori grabatzen duenean, kamerak denbora gelditu izan balitz bezala grabatzen du gertakaria.

Ibilian / Meta-ibilaldiak

Artistek, beren esplorazio prozesuan, kulturaren munduan eta mundu teknologikoan gertatzen diren garapenak aztertzen dituzte, erabilitako tresnak azpiko gora jarritz; izan ere, optika zalantzan jartzen dute, gramatika lekualdatzen dute eta zehaztutako helburuak gaintzen dituzte. Tresna berri bakoitzak eremua gehiago korapilatzen du eta aukera multzo berri bat gehitzen du.

Mundu digitalak “beste” esanguratsua ematen dio inguratzen duen mundu materialari. Mundu horretan, errealtate birtualek eta mistoek ezin dute oraindik gorputza alde batera utzi, are gutxiago norbanakoak ingurunean uzten dituen marka historikoen, nostalgikoen eta tradizionalen dakarten esanahia. George Lakoffek, metaforari buruzko bere idatzietan, azaltzen du adimen natural hori gorputzetik eta norbanakoen beren inguruneak irudikatzearen modutik datorrela. Philip Thurtleek eta Robert Mitchellek, beren *Data Made Flesh [Data Made Flesh]* libururako sarreran, gorputzak norbanako baten eta bere ingurunearen arteko zentzuaren esentzia biltzean, testuinguruan jartzean eta horri esanahia ematean duen zereginari buruz hitz egiten dute. Informazio materiagabearen eta garrantzitsuen eta gorputz bakar eta haragidunen arteko bereizketa

antelación, mientras que en el mundo físico, las posibilidades reales más interesantes acuden al encuentro del viajero que deambula por un territorio sin cartografiar.

En un proyecto más reciente, aquellos momentos se convierten en rastros de la experiencia de un cierto lugar pero en otro tiempo. *entre la tierra y el cielo / GR [between earth & sky / GR]* (2008) de d'Agostino incluye un paseo por Delos, una isla griega desolada en el mar Egeo, traspuesto al entorno virtual interactivo on-line de Second Life. Invasada por el Imperio Romano, la isla abandonada de Delos, un lugar sagrado, el centro de mando de las operaciones griegas de la Liga Deliana, ahora existe como un rastro de su historia pasada. *Paseando por Delos [Walking Delos]* combina lo actual con lo real, con la misma memoria virtual que se encuentra en cualquier gira por Second Life, o cualquier otro sitio sujeto al recuerdo social, político y cultural de la gente que vivía en la isla, paseaba por sus callejones, vivían en habitaciones demarcadas, veneraba en los lugares sagrados, y miraba hacia el mar.

Pasear por las ruinas de un palacio antiguo construye conexiones que resucitan el tiempo a través de unos pasajes de otra dimensión. El pasado se vuelve virtual en la experiencia del presente que, a su vez, contribuye a la línea de tiempo del pasado, y esa dualidad en curso acontece inmediatamente. Cuando el paseante graba esa experiencia, sin embargo, la cámara graba el acontecimiento como si el tiempo se hubiera solidificado.

Paseando / Meta-paseos

En su exploración, los artistas recorren los desarrollos que se producen tanto en el mundo cultural como en el tecnológico, subvirtiendo las herramientas al cuestionar la óptica, desplazar la gramática y trascender los objetivos determinados. Cada nueva herramienta complica el terreno y añade una nueva gama de posibilidades.

El mundo digital suministra el “otro” más significativo al mundo material circundante. En este mundo, las realidades virtuales y mixtas aún no pueden prescindir del cuerpo, menos aún del significado que proviene de las marcas históricas, nostálgicas y tradicionales que el individuo deja sobre el entorno. En sus escritos sobre la metáfora, George Lakoff explica que esta inteligencia natural proviene del cuerpo y de las maneras en que los individuos encarnan sus entornos. Philip Turtle y Robert Mitchell, en la introducción a su libro *Data Made Flesh [Los datos convertidos en carne]*, plantean la función del cuerpo en centrar, contextualizar y significar la esencia de sentido entre un individuo y su entorno. Discriminan ente la información inmaterial y transcendental y los cuerpos únicos y carnosos. La información... existe entre elementos, mientras los cuerpos son elementos en sí mismos. La información asegura los signos y la sintaxis, mientras

egiten dute. Informazioa elementuen artean dago; gorputzak, aldiz, elementuak dira. Informazioak zeinuak eta sintaxia bermatzen ditu; eta haragia zelulen eta organoen bizilekua da. Laburbilduz, informazioak absentiaren metafisikaren bidez funtzionatzen du; gorputzak, ordea, presentziaren metafisikaren menpe daude⁴.

Mugimenduaren simulazioak ez du zerikusirik ibiltze esperientziarekin. Mugimenduaren simulazioak ez du zerikusirik artistak egiten duen ibiltzearen erabilerarekin (begiratzeko eta konpromisoa hartzeko erregistroa jasotzen du). Ibiltzea oso gauza zehatza da. Dena den, d'Agostinok bere esperientzia abstrakzio bihurtzen du, begiak finkatuta, abiadura jaitsita eta bere topaketak markak, formak, gertaerak, fauna, flora eta ingurune horretako ageriko tresnak direla pentsatuta.

Denborarekin, *Munduko ibilaldiak* une jakin horretan existitzen den (eta oraindik existi daitekeen) mundu fisikoaren irudikapen birtual bihurtu dira. Zati horietan, motibo desberdinek esanahi indartsuagoa lortzen dute ikusleen aintzatespenaren eta horiekiko konexioaren bidez. Ikusleak ibilbideko arrasto kinestesikoak ikusten eta entzuten ditu, eta egungo bideoaren kulturak barne hartzen duen muntaketa azkarretik bereizten den hausnarketarako ibilaldi batean parte hartzen du. Keinu bakoitzak esanahia du eta partekatutako zorrotasun kultural eta historikoen proiektzioa islatzen du (batzuk jakinarazitakoak, beste batzuk ez).

Jendea, lekuak, natura, kultura [People Places Nature Culture] lanean, Rob Giblettek naturak hainbat esanahi maila barne hartzen dituela adierazten du, mundu naturaletik hasi eta gizakiak munduan izan duen eraginerraino. Bost "natura" geruza desberdin zirriborratzen ditu: lehen mailako naturak mundu "naturala" irudikatzen du, giza esku-hartzerik gabea; bigarren eta hirugarren mailako naturak (industria eta kultura) mundua osatzen dute, baina naturaren giza dimentsioak zati dira; laugarren naturak interfazea espektro elektromagnetikora lekualdatzen du, komunikazioa areagotzearen eta esperientzia bitarteko elektronikoen bidez merkaturatzean ondorioz; azkenik, gizakia bosgarren naturara iritsi da, hau da, nahasketa horretan bitartekotza lanak egiteko ahaleginera⁵. Naturari erreposoa eginez, Giblettek "denboraren eredu ziklikoa aurkezten du, ez lineala", "bertako lurrek, florak, faunak eta jendeak" osatzen duten gurutzaketa konplexua guztiz kontuan hartuta: "tokiko historia, ezagutza eta bertakoa izatea sentitzea"⁶.

Lehen mailako natura (giza esku-hartzerik gabeko mundu "naturala") eta bigarren eta hirugarren mailako naturak (industria eta kultura) *ibilaldietako* ikergai gisa erabil daitezke. *Munduko ibilaldiek* lotura sakona ezartzen dute ingurunearekin. D'Agostinoren kontzientzia eta kultura/ingurune ezagutza nabarmentzen dituzten seinaleak biltzen dituzte. Arku baten forma, muino baten aldaparen

la carne es el medio de las células y los órganos. La información, en suma, opera a través de la metafísica de la ausencia, mientras los cuerpos dependen de la metafísica de la presencia.⁴

La simulación del movimiento difiere de la experiencia de andar. La simulación del movimiento difiere del uso que el artista hace del andar para apuntar su registro de mirar y comprometerse. Andar sugiere algo muy concreto. Sin embargo, d'Agostino hace abstracción de su experiencia de andar al fijar sus ojos, reducir, y pensar en sus encuentros como marcas, formas, acontecimientos, fauna, flora y artefactos tangibles de ese entorno.

Con el paso del tiempo, *Los paseos a nivel planetario* se convierten en una encarnación virtual del mundo físico que existe en ese momento dado, y que aún puede existir. En estos fragmentos, los diferentes motivos cobran significado con más fuerza a través del reconocimiento y la subsiguiente conexión con el espectador. El espectador ve y oye las pistas kinestésicas del paseo, y participa en un paseo meditativo diferente del montaje más rápido de la contemporánea cultura de video. Cada gesto, inscrito con significado, refleja la proyección de perspicacias culturales e históricas compartidas, algunas comunicadas y otras no.

En *People Places Nature Culture* [Gente, Lugares, Naturaleza, Cultura], Rob Giblette sostiene que la naturaleza encarna varios niveles de significado, desde el mundo natural hasta el impacto que la humanidad ha tenido de alterar el mundo. Esboza cinco diferentes capas de "naturaleza": la naturaleza primaria representa al mundo "natural", desprovisto de la intervención humana; la segunda y la tercera (industria y cultura) configuran el mundo pero permanecen integradas como dimensión humana de la naturaleza. El autor sigue con una descripción de cómo la cuarta naturaleza traslada el interfaz al espectro electromagnético a través de una comunicación aumentada y la mercantilización de la experiencia por los medios electrónicos. Finalmente, la humanidad llega a la quinta naturaleza, un esfuerzo de mediar la mezcla.⁵ Repasando la naturaleza, Giblette "celebra un modelo cíclico, en vez de lineal, del tiempo" plenamente consciente del complejo cruce formado por "tierras, flora, fauna y gente locales": "historia local, conocimiento local y un sentido de lugar local".⁶

La naturaleza primaria (el mundo "natural" desprovisto de la intervención humana) y las naturalezas secundaria y terciaria (la industria y la cultura) sirven como temas de investigación de los *paseos*. *Los paseos a nivel planetario* establecen una conexión visceral con el entorno. Captan los signos que realzan la consciencia y la cognición culturales/ambientales de d'Agostino. La forma de un arco, el contorno de la cuesta de una colina, la apariencia de una marca en un edificio, una pisada, su propia sombra sirven como pivote alrededor del

silueta, eraikin bateko marka baten itxura, oinatz bat edo bere itzala erabiltzen ditu horien inguruan segmentu partikularrak osatzeko pibot gisa. Hala ere, d'Agostino "seigarren naturaraino" iristen da; meta-maila zikliko horretan, bosgarren naturan esku hartzen du, baina kameraren bidez, begiratzeko prozesu esanguratsu hori ikusleekin/ parte-hartzaileekin partekatuz, eta, hala, esperientzia elkarreragile bat sortuz. Bideo/web *ibilaldiek* objektiboaren aurrean dagoen mundu materiala eta espaziala beste espazio birtual eta integral batez inguratzen dute; espazio horretan, unea berriro ikus dezakegu, oraingoan historia bat (zeinu grabatuaren historia) inposatu izanaren menpe dagoen esanahiarekin, betiere, bideoaren iraupenaren egituraren barnean.

Ikuslearentzat, *Munduko ibilaldiak* lanean, ibiltzea d'Agostinoren adimenaren, gorputzaren eta ikusmenaren zati izatetik haratago doa, errendizio abstraktu bat da. Beraz, ikusleak meta-ibilaldietan parte hartzen du, seigarren maila orojakileago batera igaroz; ikusleak aurkezpenen egituraren inguruan duen ikuspegia artistaren ikuspegiarekin nahasten da. Ikuspegi horrek gorputzaren, makinaren eta kanpoko munduaren arteko oreka lortzeko ahalegina barne hartzen du. Web-ean, ikusleak abstrakzio hauekin duen konexioa gidatuko duen pantaila ukitzen du. Denborak ikusleak artistarekin duen konexioa agerian uzten duen bitartean, ibilaldi eta ikuspegi horiek artistak bere historiaren eta gure munduaren trazuak sentitzen dituen bitartean pentsatzen duenaren artxibo erako trazu bihurtzen dira.

Oharrak:

1 8 mm-ko kamera zinematografikoek 16 mm-ko eta 25 oineko film zati bakar batekin funtzionatzen zuten; filmatzeko prozesuaren erdian filma alderantziz jarri behar izaten zen, eta, prozesatu ondoren, 8 mm-ko eta 50 oineko bobina bakarra lortzen zen. Filmaren alde bateko 25 oinak filmatu ondoren, zinematografoak filma alderantziz jartzen zuen, irudiak beste aldean grabatzeko. Ondoren, laborategian, teknikariak filma erditik mozten zuen eta bi zatiak bateratzen zituen, 50 oineko film bakarra osatuz.

2 David Tafler, *First Encounters: Intersections of Meaning and Medium in Peter d'Agostino's Installations*, Peter d'Agostino: *Interactivity & Intervention*, 1978-99 (Lehman College Art Gallery, 1999), 21. or.

3 James Zug, *American Traveler: The Life and Adventures of John Ledyard, the Man Who Dreamed of Walking the World* (Basic Books, 2005).

4 Philip Thurtle & Mitchell, Robert, *Data Made Flesh* (Routledge, 2006), 1. or.

5 Rod Giblett, *People Places Nature Culture* (Intellect Books, 2011).

6 Ibid., 75. or.

cual se forman segmentos particulares. D'Agostino, sin embargo, se desplaza a la "sexta naturaleza", un meta-nivel cíclico, que media la quinta naturaleza a través del aparato de la cámara, con aquel proceso significativo de mirar, compartido con los espectadores / participantes como una experiencia interactiva. Los *paseos* video / web abrazan al mundo material y espacial que se encuentra en frente del objetivo, con un espacio virtual e integral que sobrescribe el momento con un significado que se rinde por la imposición de una historia, la historia del signo grabado, a través de la estructura de la duración temporal del video.

Para el espectador, *Los paseos a nivel planetario* trascienden el andar como una extensión de la mente, el cuerpo y la visión de d'Agostino, como una rendición abstracta. Como resultado, el espectador participa en meta-paseos, ocupando ahora un sexto nivel potencialmente más omnisciente, que se mezcla con la visión del artista de la estructura de las presentaciones. Esa visión celebra el esfuerzo asintótico de alcanzar algún balance entre el cuerpo, la maquina y el mundo exterior. En la Web, el espectador toca la pantalla que guía su conexión con estas abstracciones. Mientras el tiempo desata la conexión con el artista, aquellos paseos, aquellas visiones, se convierten en trazos archivísticos del pensamiento de este artista mientras experimenta los trazos de su historia y nuestro mundo.

Notas:

1 Las cámaras cinematográficas de 8mm funcionaban con un solo segmento de 25 pies de película de 16mm, que se puso al revés a la mitad del proceso de filmar para formar, una vez procesado, un rollo de cincuenta pies de película de 8mm. Después de filmar las veinte-cinco primeras pies de una cara de la película, el cinematógrafo ponía la película a funcionar al revés para captar imágenes en la otra cara. Más tarde, en el laboratorio, el técnico partía la película por el medio y juntaba los dos segmentos para producir un rollo contiguo de cincuenta pies.

2 David Tafler, "First Encounters: Intersections of Meaning and Medium in Peter d'Agostino's Installations," *Peter d'Agostino: Interactivity & Intervention*, 1978- 99 (Lehman College Art Gallery, 1999), p. 21.

3 James Zug, *American Traveler: The Life and Adventures of John Ledyard, the Man Who Dreamed of Walking the World*. (Basic Books, 2005).

4 Philip Thurtle & Mitchell, Robert, *Data Made Flesh* (Routledge, 2006), p.1

5 Rod Giblett, *People Places Nature Culture* (Intellect Books, 2011)

6 Ibid., p. 75.

Peter d'Agostino's World-Wide-Walks / between earth & sky

Kristine Stiles

I. Peter d'Agostino realized *The Walk Series* in San Francisco between 1973 and 1974, a trilogy of works that he recorded in real time using a hand-held video camera. Comprised of *roof walk*, *fence walk*, and *beach walk*, the artist's three black-and-white videos undertake close observation of the physical conditions of a site, initially defamiliarizing viewers with its natural and cultural features before inviting them to reorient and rethink the composition of site, space, and place. While the artist calls this body of work "video documentation/performances," *The Walk Series* belongs to the pioneering works of conceptual video of the early 1970s, itself an early hybrid of minimal, body, and conceptual art. While he continued to use walking as a way to encounter his subject matter throughout the 1980s and 1990s, d'Agostino only loosely associated such actions with the earlier California trilogy. But with *between earth & sky: Cordoban Ceilings* (2001-2003), he began to realize that all his walks since 1973 were interconnected, and he then retrospectively conceptualized *The Walk Series* and subsequent walks through the 1990s and around the world as the larger project called *World-Wide-Walks*. In the 1990s d'Agostino also began to produce his works as video / web projects, and by referring to the World Wide Web, his *World-Wide-Walks (W-W-W)* came to encompass a broader range of natural-cultural-virtual identities.

At first glance, the three videos comprising *The Walk Series* appear quite simple. But they unfold with ever-increasing complexity over time, such that by a close examination, viewers may grasp both the imbricated content of *World-Wide-Walks* and d'Agostino's central place in the history of post-studio conceptual video and multimedia. *Roof walk* (September 1973) begins with a fixed shot of a densely pitted abstract image, the exact identity of which is impossible to determine. But the sound of birds singing, dogs barking, and an urban roar suggest a place of dense habitation. Eventually, the stationary shot traverses the pitted field, which can then be seen as a pebbled surface upon which viewers themselves have the sensation of walking. But gradually, as the shadow of d'Agostino's legs flickers on the screen and fragments of his shoes appear, one has the feeling of walking with him. The impression of walking with the walker and of sharing his visual field is enhanced through the apparatus of the hand-held video camera. After walking the pebbled ground for some minutes, d'Agostino raises his camera from the microenvironment of the pebbled spatial field to scan the macro world around him. Only then is it possible to see that we have been walking on a rooftop, whose edge and surrounding backyards and nearby streets become visible by degrees. The ever-widening panorama takes in a small park surrounded by trees in the distance. Next appear the hills and houses of a city, which those familiar with San Francisco readily recognize. Its telephone wires, movement of cars in a neighborhood, and familiar objects are, however, quickly forgotten as the camera turns toward a billowing sky of clouds.

For the second of the three tapes, *fence walk* (December 1973), d'Agostino walked along a chain link fence dividing a grassy hillock from a freeway. A vague flash of cars is visible through the holes in the fence, which serves as both a dividing line in the landscape and a barrier that has arrested floating debris to form a necropolis of accumulated trash. d'Agostino's shadow again precedes on the ground as if co-extensive with that of the viewer, once more enhancing the impression of walking with the artist whose line of vision becomes one's own. Eventually, the artist again lifts his camera from the ground to study his surroundings. A fleeting glance of him appears as he pans the speeding traffic before locking onto the sight of an abandoned car on the side of the

highway. White and ghostlike, the silence and immobility of the car exaggerate the roar of automobiles with its deserted, uncanny stasis in the midst of the rush. The walk ends with a shot of clouds into which a column of smoke rises against the hills, littered with the built environment, itself caught against the backdrop of the sky like rubbish trapped by the chain link fence.

In the third and last tape, *beach walk* (March 1974), the walk begins in a place not unlike where *fence walk* took place: a freeway with rapidly passing cars. In the foreground, d'Agostino stands at a crosswalk, waiting for the traffic to subside; in the middle ground, someone pushes a baby stroller along a sidewalk; at the edge of the sidewalk, a retaining wall appears; and, beyond this, one glimpses the ocean crashing against the shore. D'Agostino is then seen from behind, hurrying across the street and down a flight of stairs to the beach. (The camera during this sequence is situated on a tripod, only to be taken up again by the artist during his walk along the beach, and then returned to the tripod at the end of the tape.) Once on the sand, the artist's cast shadow overlaps with and becomes one's own, and thus do we walk once more together, watching surf and foam flush over shells and sand. D'Agostino rescues the scene from its inherent romanticism by also videotaping cigarette butts tumbling in the waves and littering the beach. The piece ends as d'Agostino departs, ascending the stairs, crossing the street, and disappearing.

At this juncture, it is worth emphasizing that when d'Agostino appears in his own productions, he reminds viewers that seeing is an artifice of the producer, similar to how Dziga Vertov, Alfred Hitchcock, Martin Scorsese, and many others have appeared briefly in their own work. In this practice, d'Agostino has never lost sight of the fact that the artifact of his making is the residue of real acts in which he gives viewers the sensation of participating. He does this directly through the function of the shadow such that viewers literally become his *doppelgänger*, a word that in German means, "double walker."¹ While the shadow and the *doppleglänger* have negative connotations in western history dating to Plato's *Republic*, in d'Agostino's work the "double walker" means simply that one has the quite positive sensation of being in and a part of the work, an illusion made possible through the prosthetic apparatus of the camera. By uniting viewers with his own shadow, d'Agostino bridges the distance between subjects and objects metonymically, sharing a kind of embodiment in the articulation of the meaning of images and reducing the alienation between subject and object.

Twenty-seven years later, in 2001, d'Agostino began filming *Cordoban Ceilings*, pairing video / web multimedia, and a soundscape composed by Maurice Wright with walks in which he recorded architectural aspects of the ceilings of three great monuments in Cordoba, Spain: the Great Mosque (600-987 CE), the Synagogue (1315), and the medieval Christian Alcázar (1386), itself built on the site of a Visigoth pagan fortress. Walking through these spaces with a digital camera, d'Agostino organized sightlines for viewers, while at the same time breaking the illusion that the viewer and walker are one by inserting more, albeit brief, glimpses of his body. The architectural features of the venerable Cordoban ceiling structures preoccupy the frame, creating an engrossing visual dialogue of rich and variegated detail, pattern, and structure, from a simple brick dome to elaborate rib vaulting, architectural metaphors for historical progress and cultural difference. Emphasizing that the root word of ceiling is *ceilo*, which means "sky" in Spanish, d'Agostino positions vision in a corporeal conversation that attends to how walking with eyes lifted shifts thought to the inexorable metaphysics of organized Western religions: Islam, Judaism, and Christianity.

Cordoban Ceilings comes together with and takes up the narrative of *The Walk Series* by fusing the latter's secular horizontal axis with the former's vertical sacred axis. But the color and elaborate architectural features of the Cordoban buildings offer an entirely different experience than the gritty early 1970s black-and-white videos with their vague quality of French film noir. Indeed, the visual splendor of *Cordoban Ceilings* recalls the Dutch artist Jan Dibbets' intricate architectural photographic collages (1969-1990), comprised initially of cut-up, and later digitally manipulated, photographs of multiple perspectives of a building. Both Dibbets' composite photographs and d'Agostino's video and multimedia images of the ceilings in these Cordoban edifices

appear as meditational forms akin to Buddhist and Hindu mandalas aimed at invigorating contemplation of both human history and notions of God in their soaring vaults.

While conjuring sacred space as an internalized, private, and subjective place, augmented by architectural references to something holy, d'Agostino never abandons viewers to their inner worlds. With his head bobbing in and out of the frame, he insists that all aspects of the world have a social corollary located in the body, which interferes in and yet is the material stuff of nature, life, and art. Drifting in and out of the picture, he can be said to unleash a Brechtian strategy of dislocation/alienation (*Verfremdungseffekt*), and the "ideological embodiments of societal relationships"² showing that the beauty of the imagery can never trump the commonplace fact of being and history. In fact, the terrorist attacks on the World Trade Center in New York City occurred mid-way through the making of *Cordoban Ceilings*. The interpenetrating web of architectures that the work represents assumes an altered meaning in the context of the internecine warfare represented by 9/11. In *Cordoban Ceilings*, then, d'Agostino obliquely walked viewers through the sacred doors of the past that led to the Iraq and Afghan wars, devastating embattled conflicts over religion, resources, and space. "Was space...a divine attribute?" the French sociologist Henri Lefebvre asked in *The Production of Space* (1974), thinking about social space, spatial architectonics, and absolute, abstract, and contradictory ideological spaces. "Or was it an order immanent to the totality of what existed, [even though] no limits at all have been set on the generalization of the concept of mental space."³

The combination of physical and mental space and how it is organized and experienced was the topic of d'Agostino's *Coming and Going: Angel Island* (1977), one of the antecedent walk-works that contributed to the foundation of *World-Wide-Walks*. Created with his future wife Deirdre Dowdakin, in *Coming and Going* d'Agostino and Dowdakin walked to the top of Mt. Livermore on Angel Island, a small island in the San Francisco Bay, and then filmed, in reverse order, their return walk all the way from the top of Mt. Livermore back to the ferry and to its dock in San Francisco. Next they cut the film into fifty segments and invited fifty people to retrace their walk, but this time beginning at the ferry and walking back to the top of Mt. Livermore. Each participant was given a strip of the film in a small film can and instructed to find the place where the segment was taken. Once these directions were carried out, participants returned the section of film to d'Agostino, who spliced the film back together in the order that the film clips were received. The public and the artists then together watched the reconstructed film, a new work that altered the original through collective experience.

Between 1977 and 1979 d'Agostino produced a series of four works with the same, but not capitalized, title as the Angel Island piece. *coming and going* was realized on urban transportation systems, including the New York subway, Paris Metro, San Francisco BART, and Washington Metro. In these works, the artist objectified the movement of people on public transportation, deconstructed their spatial and temporal sequences, and situated public acts of walking in a way that revived banal sites of transport and movement usually taken for granted. As I have noted elsewhere about the *coming and going* works:

Three phenomena are basic to d'Agostino's art: origins, transformations, and reception (in the sense of receiving, taking possession or getting, harboring and reacting through response). Selecting aspects of observable reality (manifest in events), he creates works that signify passages and relationships among these three points. In effect, he continually produces art that objectifies the transitive, visualizing movement through structures that incorporate spatial elements in sequence, quantity, and number, through language as symbol and through the juxtaposition of real and illusory perceptions. His metaphors stay movement between approach and recession, that synaptic juncture where meaning resides and connects to recognition, which produces knowledge.⁴

Other early experiences that would later develop into *World-Wide-Walks* involved backpacking in California's high sierra

mountains performing his walks, *pond / pass / peak* (1974), and a trip d'Agostino took to Mexico in 1975, during which he read Octavio Paz's *The Other Mexico: Critique of the Pyramid* (1972). A psychohistorical, poetical, and philosophical consideration of Mexican culture, Paz's text became the basis for *kiva / temple / pyramid* (1975), the names of the indigenous cultural spaces that d'Agostino walked parallel to the natural pond, mountain pass, and peak he encountered in the Sierras. He returned to Mexico some thirty years later for a commission from Laboratorio Arte Alameda, Instituto Nacional de Bellas Artes in Mexico City to produce and exhibit *between earth & sky: MX* (2005-2007), performing ten walks throughout Mexico. Similarly, in 1989, he videotaped portions of a symposium and exhibition, *Construction in Process*, Lodz, Poland, in which he participated. He later incorporated excerpts of the tapes into *W-W-W / LODZ - BERLIN - SOFIA* (1989-2009), a group of walks realized over a decade, each walk examining a different but interrelated topic: he took up issues of mapping East/West cultural and political divides in Lodz, 1990; contemplated the history and consequences of the Berlin Wall in Berlin, 1989; and considered "reversals" in Sophia, 2008-2009, from mirror images and right/left configurations to the volatility of political ideology between "the right" and "the left." In addition, such vital themes as migration, mobility, and labor were implicit in *LODZ - BERLIN - SOFIA*, especially the end of the Cold War, the beginning of the digital revolution, and the period leading directly to global expansion of cultural exchange.

Building on these walks in the 2000s, d'Agostino made *W-W-W / between earth & sky / Temples* (2008-2011), which features movement through and visualizations of the Parthenon and the Temple of Venus and Roma in Rome; the Luxor and Hatshepsut Temples in Egypt; Konark Temple and the Elephanta Caves in India; and the Temple of the Sun and the Temple of the Three Windows in Peru. In 2010- 2011 with an Art & Climate Change project award from Leonardo / Olats and the County Donegal Regional Cultural Centre, Ireland, d'Agostino produced *W-W-W / between earth & sky / Donegal* with nine walks in the Irish landscape that included archeological sites, among them stone circles and the Newgrange megalithic tomb.

For another series, *W-W-W / between earth & water / Rivers* (2010-2011), the artist considered the waters and surrounding cultures of the Nile in Egypt, as well as the Delaware, Mississippi, and Sacramento Rivers in the United States. He recorded video and ambient sound, adding images and texts related to these waterways, ranging from aerial maps, photographs of bridges, and context-defining landscape portraits of rivers.

World-Wide-Walks must be understood, then, as a kind of cumulative corpus of visual, auditory, and textual information that functions as a mnemonic archive of the artist's experiences and responses to the world. This record also folds together glimpses of overlapping sociopolitical contexts and conditions inextricably interdependent with natural phenomena. In addition, over the almost forty-year evolution of the work, d'Agostino has increasingly used advanced imaging techniques and communication technologies ranging from Google Earth, GPS, and the European Organisation for the Exploitation of Meteorological Satellites (EUMETSAT) to geochat systems (SMS). These technologies have amplified the ways in which d'Agostino has been able to include viewers in a kind of virtual two-way form of walking that stills meaning-laden moments in any ephemeral journey.

II. As the prototype of *World-Wide-Walks*, *The Walk Series* participated in the establishment of not only early 1970s conceptual video but also experimental practices that engaged the body, performance, and the social environment in the late 1960s through mid-1970s. As such, *The Walk Series* belongs to a number of contexts and art works worth noting. Among these is Dan Graham's *Body Press* (1970-72), a video performance in which Graham used a hand-held camera to rotate around bodily surfaces in various directions and speeds, giving viewers the sensation of being close to and part of the structure of the image. But while the body was central to the production of Graham's imagery, d'Agostino merely suggests his own presence, using the camera instead as a metonymic device to extend presence through shadow, avoiding the spectacle of the body so prevalent

in video performance of the period. Indeed, in 1982, d'Agostino wrote: "Keeping the theatricality of the event to a minimum was necessary to emphasize the work as experience rather than spectacle."⁵

Also, in *The Walk Series* and broader scope of *World-Wide-Walks*, d'Agostino never surveys others as Vito Acconci did in his street performance *Following* (1969), when Acconci had himself videotaped as he walked behind anonymous people, literally trailing them in public spaces until they retreated into private spaces. By contrast, when someone enters d'Agostino's frame, s/he already inhabits the context with the artist, and is viewed only in passing. In addition, where a camera pursued Charlemagne Palestine as he frenetically ran from place to place in *On the Run* (1975), d'Agostino's walks were, and remain, quiet, introspective, meticulous inspections of place and space in time, comparable to the early works of Peter Campus, but also to the walks around Amsterdam that Stanley Brouwn began in the late 1950s.

Moreover, while Bruce Nauman videotaped walking activities in his studio in 1967, d'Agostino took such an activity outside in *roof walk*, walking on the roof of his studio, an action that anticipated post-studio production. In this way, he presented the body as coterminous with nature and society, not unlike how Valie Export in *Adjoined Dislocations* (1973) attached film cameras to the front and back of her body, simultaneously filming what she was about to encounter and that which she had already experienced. As such, *The Walk Series* belongs, as well, to the context of late 1960s "expanded cinema," itself also part of the legacy of happenings, minimal, conceptual, video and body art, and the hand-held camera techniques of avant-garde filmmakers like Stan Brakhage.⁶

Moving outside of the studio into the landscape, d'Agostino's early walks must be equally situated in relationship to earthworks, which were developing concurrently, and to the interest in art that required both the artist and viewer to enter the field of the picture by walking the landscape. Examples include Walter De Maria's *Mile Long Drawing* (1968); Richard Long's numerous walks in the landscape, begun in 1967, in which he collected materials eventually displayed in galleries as conventional sculpture; and Hamish Fulton's photographs of walking in the landscape, also begun in 1967 (with Long). This kind of walking, too, calls to mind the wandering ecology of the nomad so critical to the context of *arte povera*, founded in 1967 in Italy, and later inspiring the thinking of Gilles Deleuze and Félix Guattari in *A Thousand Plateaus* (originally published in French in 1980 as the second volume of *Capitalism and Schizophrenia*, following *Anti-Oedipus*, 1972). For d'Agostino, whose walking works emerged at the height of *arte povera*, the act of walking, or the nomadic life, not only referred to a form of navigating the planet, but also stood in for a political and economic alternative to capitalist acquisition, an alternative according all subjects, objects, and materials equal dignity, including rivers and temples. Artworks like d'Agostino's *The Walk Series* anticipated what Deleuze and Guattari would famously identify in the philosophical concept of the "rhizome," a botanical metaphor for distributed, non-hierarchical, cultural models for formations of interconnected, horizontal conditions of knowing.

In this broader construct, Robert Smithson's notion of "site/non-site" is particularly relevant for how Smithson attended to the reality of an actual "site," itself outside and beyond the exhibition spaces of galleries and museums, to which he gave the name "non-sites." For Smithson, the "non-site" was a place of abstract presentation, a mere metaphor for the sited world they displayed. Smithson mapped, photographed, filmed, and gathered materials from sites –forgotten spaces and places without privilege such as the one he would eventually title *Spiral Jetty* (1970)—and then display these "artifacts" in the referential "non-site" of the gallery. Describing his concept in a short essay, "Some Notes on Non-Sites," 1968, Smithson wrote:

The Non-Site is "(an indoor earthwork)," a three dimensional logical picture that is *abstract*, yet it *represents* an actual site.... It is by this dimensional metaphor that one site can represent another site, which does not resemble it - this *The Non-Site*. To understand this language of sites is to appreciate the metaphor between the syntactical construct

and the complex of ideas, letting the former function as a three dimensional picture which doesn't look like a picture [Smithson's emphasis].⁷

Taking Smithson's emphasis on an actual place and his reversal of its significance over that of art world platforms, d'Agostino's walks could be said to fuse site and non-site for how they locate viewers in his walking shadow, while automatically and simultaneously plunging them into the space of the non-site, namely the recorded image to go on display. Concurrently actual and virtual, d'Agostino's *World-Wide-Walks* signify something real and experienced that is simultaneously merely the simulated simulacrum of a representation.

Smithson's "non-sites" inspired the Anarchitecture group, co-founded in New York in 1973 by Gordon Matta-Clark, Laurie Anderson, and others the very year that d'Agostino began filming *roof walk*. The term "Anarchitecture" was chosen to describe just the kind of surplus, transitional, and non-instrumental sites as the roof of his studio. For Matta-Clark, such a site was the gutter space and curb property that he purchased from the City of New York, variously titling them *Jamaica Curb, Block 10142, Lot 15* (1973), and *Little Alley, Block 2497, Lot 42* (1973), and later exhibiting photographic documentation of his "land." The similarity between Matta-Clark's work and the *terrain vague*, or wasteland, of d'Agostino's *fence walk* is noteworthy, as both artists (unbeknownst to the other) include imagery of chain link fences, an ideal form of anarchitecture. The lack of pretention in d'Agostino's walks also aligns with Anarchitecture's aims. As a consequence, such work opens art to an infinite variety of experiences without boundaries, unites work and leisure, and draws viewers into considerations of the content and qualities of everyday life, objects, and situations. In this sense, d'Agostino's walks belong to the histories of wandering explored in Dada, Surrealism, and the Situationist International, all of which considered the mundane, the marginal, and the found as manifestations of a deep-seated resistance to the alienating spectacle of modern life.

In *Walkscapes: Walking as an Aesthetic Practice*, the Italian critic Francesco Careri documents the rich history of walking in the avant-garde practices of Dada through Minimalism. He notes that Dadaists initiated walking in the open air on April 14, 1921, as a "first step in a long series of excursions, deambulations, and 'driftings' that crossed the entire century as a form of anti-art."⁸ Careri also asserts that Dada, "raised the tradition of the *flâneur* to the level of an aesthetic operation," and it used "the urban landscape as a ready-made for doing nothing." "Surrealism," he continues, "transformed the same landscape into a dreamscape," a space that gave rise to "an active, pulsating subject, an autonomous producer of affections and relations."⁹ Walking in the Surrealist manner became a kind of hypnotic loss of control, an automatic gesture undertaken in urban space for the purpose of activating the psyche. Later, what the Situationists called "unitary urbanism" forged "a new creative activity of transformation of urban space that takes the Dada myth of 'going beyond art' and shifts it into an initial attempt to 'go beyond architecture' into the construction of a nomadic city."¹⁰

While d'Agostino's walks acknowledge the environment as a sort of Dada or Surrealist ready-made, there is none of the somnambulist in his work. Rather more akin to the Situationist walking as a kind of *dérive* (transient drifting in an urban context), d'Agostino's walks are ludic exercises in both urban and pastoral settings, playful ways to free time and loosen the over-determination and organization of life in order to imagine the significance of non-productive activity through and in which one becomes more acutely aware of the world and oneself. As such, they demonstrate what Careri noted in earlier twentieth-century works: "For the first time in history," he writes, "walking...doesn't end anywhere...knows no boundaries...[and reflects] our collective life (as humanity is always moving)."¹¹ D'Agostino's walks also approximate the social and political ways in which art of the present carries on the *engagée* politics of the past, but without its rhetorical bombast and self-importance.

D'Agostino's political interventions, if they may be described as such, are quieter, more unassuming, and more generous,

while still realizing some of the theoretical implications outlined by Henri Lefebvre in *Critique of Everyday Life*, 1947. Lefebvre studied the banal conditions and displacements of the everyday world and, in the book's last chapter, asked if everyday life is "forever unchangeable...in its boredom, its greyness, its repetition of the same actions." He answered in a statement that, in its double negative, produced the positive force of his claim: "Everyday life is *not* unchangeable."¹² But when d'Agostino began *The Walk Series* in 1973, he knew nothing of either Lefebvre or the Situationist International. He found his own way into such concepts through his walks and direct encounters with nature and culture. Nevertheless, and perhaps because of his authentic joy in the work and in the process of discovery, d'Agostino's walking pieces immerse viewers in concise, evocative glimpses of a wide array of aspects of the world, brief encounters that require each viewer to claim life as his or her own, and, as part of the shadowy continuity of the work, themselves imbue some facet of existence with meaning. This is the affective consequence of acts that demonstrate d'Agostino's unobtrusive impact, influence that has the capacity to alter the everyday and change life.

Walking for d'Agostino is connected to action, or deed, which becomes an interstitial moment in a temporal continuum that separates beginning and end, while looping back mnemonically to histories of place in the social, political, and cultural conditions of humanity. In *World-Wide-Walks*, d'Agostino and viewers (embodied in his shadow) become figures walking on a ground, standing figures mediating history and place between earth and sky. In this way, his walk-works return art to its ancient origins in figure/ground relations, dating at least to the oldest known Paleolithic paintings in the Chauvet-Pont-d'Arc cave of 30,000 BCE. As what might be called "transit objects," the works that comprise *World-Wide-Walks* are junctions across which impulses pass that highlight moments like synapses in an immense expanse of time. Such sparks inspire intercommunication, the very core aim of Peter d'Agostino's art.¹³

Endnotes

1 See, Victor I. Stoichita, *A Short History of the Shadow*. London: Reaktion Books, 1997.

2 Robert Atkins, "Brechtian Dialects Applied," in Peter d'Agostino, *coming and going: NEW YORK (Subway) PARIS (Metro) San Francisco (BART) Washington (METRO)* (San Francisco: NFS Press, 1982), 64.

3 Henri Lefebvre, *The Production of Space* (Oxford and Cambridge: Blackwell Publishers, 1991), 1, 3; originally published in Paris by Anthropo in 1974.

4 Kristine Stiles, "in Peter d'Agostino, *coming and going*, 76-81; excerpted in

Glenn Phillips, ed., *California Video* (Los Angeles: The J. Paul Getty Trust, Getty Research Institute, and J. Paul Getty Museum, 2007), 78.

5 Peter d'Agostino in *coming and going*, 46.

6 For a discussion of D'Agostino's early contribution to "expanded cinema," namely his brilliant "Trans-Europe-Expressed" (1976),

see my "Trans-Europe Express-Expressed" (1976), first published in Peter d'Agostino, *Alpha-Trans-Chung* (Dayton: Wright State University Press, 1980), 55-58.

7 Robert Smithson, "Some Notes on Non-Sites" (titled changed to "A Provisional Theory of Non-Sites"), 1968: <http://www.robertsmithson.com/essays/provisional.htm>

8 Francesco Careri, *Walkscapes: Walking as an Aesthetic Practice* (Raleigh, N.C.: GG Publishers, 2002), 70.

9 *Ibid.*, 82.

10 *Ibid.*

11 *Ibid.*, 116-117.

12 Henri Lefebvre, *Critique of Everyday Life* (London and New York: Verso, 1991), 228; originally published in Paris by Grasset, 1947.

13 Beginning in 1970 and throughout the 1970s, d'Agostino worked in slide, film, and multichannel video installations, investigating issues of commercial television and exploring the possibility of electronic two-way communication. He later turned to interactive video-discs (1981), CD-ROMs (1989), and virtual reality (1993), works that he called "critical virtual reality" and that examined how the technological apparatus of television and other media encodes, transmits, and constructs ideology and produces knowledge. See also d'Agostino's writings in Peter D'Agostino, ed., *Transmission*. New York: Tanam Press, 1985; and Peter D'Agostino and David Tafler, eds., *Transmission: Toward a Post-Television Culture*. Thousand Oaks, California: Sage Publications, 1995.

Kristine Stiles is the France Family Professor of Art, Art History & Visual Studies at Duke University. Among her books are: *Theories and Documents of Contemporary Art: A Sourcebook of Artists' Writings* (University of California Press 1996, 2012); *Correspondence Course: An Epistolary History of Carolee Schneemann and her Circle* (Duke University Press 2010); *Marina Abramovic* (Phaidon Press, 2008); and *States of Mind: Dan & Lia Perjovschi* (Duke University Press 2007).



coming & going: Angel Island (1976 / 2011)

"Last movie": wood box, digital photos, texts, video construct

The *World-Wide-Walks*: interfacing natural-cultural-virtual identities

David I. Tafler

Peter d'Agostino's *World-Wide-Walks* cut across nature and culture, the arts, history and technology. On a rooftop, by a fence, and at the beach in San Francisco, d'Agostino's original *Walk Series* marks the epicenter of its origin. From those local sites, the walks grew to become worldwide walks, interlacing global sites, referencing history, natural environments, cultural markings, and architectural monuments. D'Agostino's meta-textual narrative unifies his aesthetic observations. The primal act of walking shapes each recorded fragmentary moment. As time passes, each subsequent technological apparatus from the 1970s to 2010s impacts another round of walks, another phase of d'Agostino's liminal play of video, a play now presented on the web, across the myriad global sites comprising his thematic narrative.

With passion and intellect, the *World-Wide-Walks* touch the fragility of human life, of nature, of the environment's authorial power. The *Walks* combine the human senses with the exquisite tools whose genesis shapes the evolution of d'Agostino's experience over time. Walking with a series of evolving electronic cameras for over forty years, in and of itself constitutes a shared accommodation with industrial designers, electrical engineers, media entrepreneurs. Collectively, they shape the prevailing culture that frames video production and spectator reception. An exploration within each medium - black and white analog 'real time,' the shot, the frame, and pixels - imprint the artist's neural firings. Video comes closest to mimicking the cognitive operations that quantitatively forge a matrix of memory, understanding, and identity called consciousness. Art, meanwhile, includes the excess that lies beyond an absolute reading, beyond a certain cognition.

Each series of *Walks* searches in a singular fragile way for an adequate system to map a shifting position, a growing understanding, an eternal becoming. Every encounter promises a potential eruption of insight and meaning. That meaning plays with natural and social order. A greater sensibility beckons.

Every mythology that attempts to cement some understanding becomes a part of the cultural matrix shaping social history. Looking for those clues, the *World-Wide-Walks* interpret the fading historical remnants, the traces left in contemporary discourse, signifying natural and architectural monuments, hidden caves, stone petroglyphs, cathedrals.

The fundamental way individuals interface with the world makes a big difference in their experience. Walking, in particular, marks out boundaries on a human scale. The experience of walking contrasts with today's increasingly virtual experience of the world, distorted by flying, virtual surfing, and electronic social media. Walking prioritizes the individual: the body, the mind within the body, and the sense of momentary wholeness that arises from their communion.

An individual's movement through any given environment helps establish position, processes meaning, and engages the signs left by other individuals. On the most fundamental level, walking provides this orientation.

New electronic and virtual technologies mediate the body's sense of living in the moment by framing, recording, and eventually re-contextualizing the immediacy of experience. D'Agostino's mediation for over a forty-year period has changed from his earliest walk events in the 1970s, recorded on a Sony PortaPak (analog 30 minute black and white reel-to-reel linear videotape) to digital HD video-cams and GPS enabled iPads of the 2010s.

Background: Personal histories and cultural memories

D'Agostino began filming with an eight millimeter (8mm) movie camera as a ten-year old in 1955. With a childhood interest in art, partially fueled by his older brother Jon's own art ambitions and early achievements, Peter focused primarily on the tactile traditional arts like drawing and painting, certainly not filmmaking. (Filmmaking suspended somewhere between its amateur and industrial status - few knew of its own "exploratory" legacy.) When his father bought an 8mm movie camera, with bar and floodlights, to record family events and the novelty wore off, he offered his camera operator position to anyone in the family. Peter made his interest known and won the honor of family documentarian by default.

With camera in hand, Peter recorded major family events such as family birthdays, weddings, Christmas, and Easter, some indoors, some outdoors, some walking. One year, he only shot Christmas and Easter. With the gap in time, some uncertainty revolved around the reversing of the film.¹

As it turned out, when the film came back from the Kodak lab both Christmas and Easter footage appeared on the same strand of film forming a superimposed rendering of both events on one side of the film while the other side remained black, a wrinkle in time, two events forged together in an unplanned abstract manner on the film. Whereas members of the family felt the recording ruined, Peter gravitated toward the possibilities suggested by the superimposition, his first "experimental" film. He continued his camerawork tempered by his enduring commitment to "art," painting and drawing.

As a student at the Academy of Fine Arts in Naples, Italy during the 1960s, d'Agostino followed a route that traced family lineage, history, and myriad fascinations. His observations reached a focal point when he photographed the glow illuminating the waters from below the darkened cave of The Blue Grotto, and the light flowing overhead through the circular opening of the Pantheon. In the working methodology of Leonardo, d'Agostino took notes, made observations of light events that he recorded from both fixed and moving positions. Later, in his San Francisco studio, over a three-year period from 1970- 73, he utilized slides, film loops and staged live interactive video installations to create his first one-person exhibition, *Projections*, at the Quay Gallery, 1973. D'Agostino charted the light in the space, played with time, reanimated cinema from incremental slides, so many frames per second, with the looping continuities, and continuous video.

After completing *Projections*, d'Agostino inaugurated *The Walk Series* from the roof of his studio on Portrero Hill - integrating the kinesthetic movement of his body across the truncated roof terrain overlooking San Francisco. These "documentation/ performance" videos that inaugurated and sustain *The Walk Series* with real-time video recordings of the artist's walks in the city, then continued while he backpacked in the Sierra Nevada mountains, and traveled through the Southwestern United States and Mexico.

From filmed "kino-eye" to interactive mixed realities

Peter d'Agostino drew early inspiration for *The Walk Series* from Dziga Vertov's theories and cinematic articulation of camera skewed time and space. Vertov's "kino-eye" cinema reconstructed the city, mobilized its energy as a proletarian tool. As a constituent of the Constructivist Movement, Vertov argued that "kino-eye" changed the manner in which everyday people, active viewers, processed their everyday world. Vertov described the cinematic apparatus, in particular the camera, as a transformative instrument that opened up a dimension of perception heretofore transparent.

In his seminal film *Man With A Movie Camera*, Vertov wanders through the city capturing the everyday events and representing those events as an operation embodying the social and economic machine, forging his aesthetic with the forces of revolutionary change. The cinema became one part of a complex edited process, engaging people to re-process their understanding

of their everyday existence, to adapt their thinking and to assume some agency, to become agents of revolutionary change. During the 1980s, d'Agostino continued the *Walks* while working on pioneering interactive video art.

D'Agostino's touch screen video installations, *DOUBLE YOU (and X,Y,Z.)*, and *TransmissionS: In the WELL* provide a navigable platform for groups of individuals to negotiate an intellectually charged time and space. Surrounding the electronic monitors, the architectural configuration of the space compounds the meaning woven into the array of images and surfaces. The design of the physical exterior and electronic interior direct the experience and maximize the encounters individuals have not only with the screen but with each other.²

By the 1990s, d'Agostino started utilizing virtual technologies for his projects, most notably in *VR / RV: a Recreational Vehicle in Virtual Reality* (1993). With the emergence of the web in the mid 1990s, d'Agostino began to produce video / web projects, beginning with *TRACES* (1995) and *@ Vesu. Vius* (1999).

TRACES marks the Fiftieth Anniversary of the beginning of the Nuclear Age. Born between the bombs (the secret A-bomb test at Trinity Site in New Mexico on July 16, 1945 and the bombing of Hiroshima and Nagasaki on August 6th and 9th), d'Agostino pieces together historic film footage chronicling the development and aftermath of the world's first nuclear armaments, with the material shot during his three visits to Japan from 1991-1993, in particular the annual peace ceremonies in Hiroshima on the 6th of August. D'Agostino's walks in Italy 1997-99 culminated with *@ Vesu. Vius* (1999), a video installation incorporating a website exploring his natural-cultural-virtual identities. Composed of walks in Italy, on Mount Vesuvius and through Pompeii near Naples, *@ Vesu. Vius* juxtaposes walks with scenes of daily life in The Bronx, New York, where d'Agostino grew up. An Italian American born of Neapolitan parents, d'Agostino travels back and forth through time in physical and virtual places. As his *Walks* related projects began to utilize video and the World Wide Web, d'Agostino's *World-Wide-Walks (W-W-W)* came to encompass a broader range of natural-cultural-virtual identities.

The Walk Series gradually evolved into the *World-Wide-Walks*, and the locations expanded, now ranging from the Australian outback to the island of Delos, Greece. The video display has also evolved as a mechanism for viewing, progressing from the presentation of reel-to-reel tapes to now engaging the viewer / participant in interactive video / web experiences. Every journey, every location, every navigable space, either explores new territory or revisits recorded material programmed, or previously conceived.

Subsequent works include an interactive video surround sound installation, *between earth & sky: Cordoban Ceilings* (2003). D'Agostino walks through Cordoba's three major architectural landmarks - the Great Mosque, Alcazar, and Synagogue, a historic convergence of Islam, Christianity and Judaism. Another project, *between earth & sky: MX* (2005-07), a suite of ten video / web works composed of walks through Mexico City and its surroundings, extends to the east and west coasts and the U.S. border.

D'Agostino's *World-Wide-Walks*, staged in Australia and Hawaii, have direct references to John Ledyard, "the man who dreamed of walking the world." Ledyard traveled with Captain Cook and published his experiences in the *Journal of Captain Cook's Last Voyage* (1783). As the first Anglo-American to see the west coast of the USA, before Lewis and Clark, John Ledyard had a dream to walk the American continent before he attempted to walk the world, using commerce as an engine to sustain his expedition. Ledyard's writings reflect a rare ability to incorporate viewpoints of the indigenous men and women he encountered on his journeys.³ Unlike the uncertainty of John Ledyard's walks, every voyager in cyberspace revisits a territory, a virtual territory mapped out in advance, whereas in the physical world, greater actual possibility meets the voyager wandering uncharted territory.

In a more recent project, those moments become traces of experience of a certain place but a different time. D'Agostino's

between earth & sky: GR (2008) includes a walk on Delos, a desolate Greek island in the Aegean, transposed to the virtual on-line interactive environment of Second Life. Overrun by the Roman Empire, the abandoned island of Delos, a sacred site, the Delian League's center of Greek military operations, exists now as a trace of its past history. Walking Delos conflates the actual, with the real, with the same virtual memory as any tour in Second Life or any other site subject to social, political, and cultural memory of people who lived on the island, walked the narrow alleyways, lived in the delineated rooms, worshipped at the holy sites, and looked out at the sea.

To walk the ruins of an ancient palace builds connections that resurrect time through some virtual passage into another dimension. The past becomes virtual in the experience of the present, which, in turn, contributes to the timeline of the past, and that ongoing duality happens immediately. When the walker records that experience, however, the camera records the event, as if time itself has solidified.

Walking / Meta-Walks

In their exploration, artists ride developments in both the cultural and the technological world, subverting the tools by challenging the optics, displacing the grammar, transcending the determined objectives. Each new tool complicates the terrain and adds to the palette of possibilities.

The digital world provides the most significant "other" to the surrounding material world. In this world, virtual and mixed realities still cannot discount the body, let alone the meaning that stems from the individual's historic, nostalgic, and traditional marking of the environment. George Lakoff in his writings on metaphor explains that this natural intelligence comes from the body and the ways individuals embody their surroundings. Phillip Thurtle and Robert Mitchell, in the introduction to their book *Data Made Flesh*, suggest the function of the body in centering, contextualizing, and signifying the essence of meaning between and individual and his or her environment. They discriminate between immaterial, transcendent information and fleshy, unique bodies. Information ... exists between elements, whereas bodies are the elements themselves. Information underwrites signs and syntax, whereas the flesh is the medium of cells and organs. Information, in short, operates through the metaphysics of absence, whereas bodies depend on the metaphysics of presence.⁴

The simulation of movement differs from the experience of walking. Simulation of movement differs from the artist using walking to note his record of looking and engaging. Walking suggests something very concrete. Nevertheless, d'Agostino abstracts his walking experience by fixating, reducing, and dwelling on his encounters with the very tangible marks, shapes, events, wildlife, and artifacts in that environment.

Over time, *The World-Wide-Walks* become a virtual embodiment of a physical world that exists at the moment encountered, and might still exist. In these fragments, the various motifs become meaningful most forcefully through the recognition and subsequent connection with the viewer. The viewer sees and hears the walk's kinesthetic cues, and participates in a meditative pace distinct from the more rapid montage of contemporary video culture. Each gesture, inscribed with meaning, reflects the projection of historic, cultural, shared insights, some communicated and some not.

In *People Places Nature Culture*, Rob Giblett argues that nature embodies several plateaus of meaning, from the natural world to the impact that humanity has had in altering that world. He outlines five different layers of "nature": primary nature represents the "natural" world devoid of human intervention; second and third nature (industry and culture) shape the world but remain integrated as the human dimension of nature. He continues by describing how fourth nature moves the interface into

the electromagnetic spectrum through enhanced communication and electronic media's commodification of experience. Finally, humanity arrives at fifth nature, an effort to mediate the mix.⁵ Reviewing nature, Giblett "celebrates the cyclical, rather than the linear, model of time" fully aware of the complex crossroads formed by "local lands, flora, fauna and folk"; "local history, local knowledge and a sense of local place."⁶

Primary nature (the "natural" world devoid of human intervention) and second and third nature (industry and culture) serve as the subjects of the *Walks*' investigation. The *World-Wide-Walks* establish a visceral connection with the environment. They capture the signs that heighten d'Agostino's cultural/environmental awareness and cognition. The shape of an arch, the contour of a sloping hill, the appearance of a mark on a building, a footprint, his shadow serve as the fulcrum around which particular segments form. D'Agostino, however, moves on to a "sixth nature," a cyclical meta-level, which mediates fifth nature through the apparatus of the camera, with that significant process of looking shared with viewer / participants as an interactive experience. The video / web *Walks* embrace the material spatial world in front of the lens, with an integral virtual space that overwrites the moment with a meaning rendered by the imposition of a history, the history of the recorded sign, through the structure of the video's temporal duration.

The *World-Wide-Walks* transcend walking for the viewer as an extension of d'Agostino's mind, body and vision, as an abstract rendering. As a result. the viewer participates in meta-walks, now occupying a potentially more omniscient sixth layer, that co-mingles with the artist's vision into the structure of the presentations. That vision celebrates the asymptotic effort to achieve some balance between the body, the machine, and the external world. On the web, the viewer touches the screen that guides his connection to these abstractions. As time un-tethers the connection with the artist, those walks, those visions become archival traces of this artist's thinking when experiencing the traces of his history and our world.

Endnotes

1 Eight millimeter (8mm) movie cameras worked with a single 25-foot strand of 16mm film, reversed half way during the shooting process to make up a fifty foot reel of processed 8mm film. After shooting the first twenty-five feet on one side of the film, the filmmaker would reverse the film in order to capture images on the other. Later in the lab, the technician splits the film up the center and attaches one end to the other producing a contiguous 50-foot roll of film.

2 David Tafler, "First Encounters: Intersections of Meaning and Medium in Peter d'Agostino's Installations," *Peter d'Agostino: Interactivity & Intervention, 1978- 99* (Lehman College Art Gallery, 1999), p. 21.

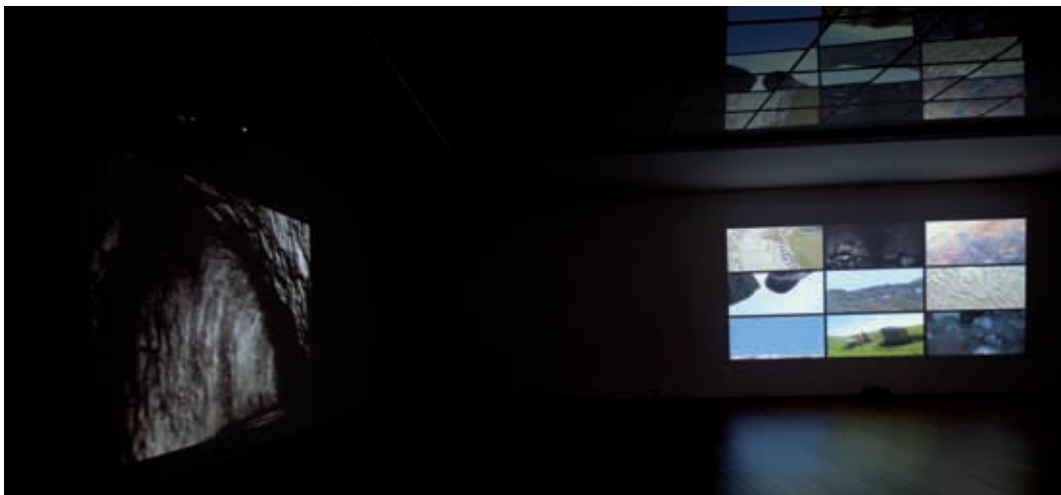
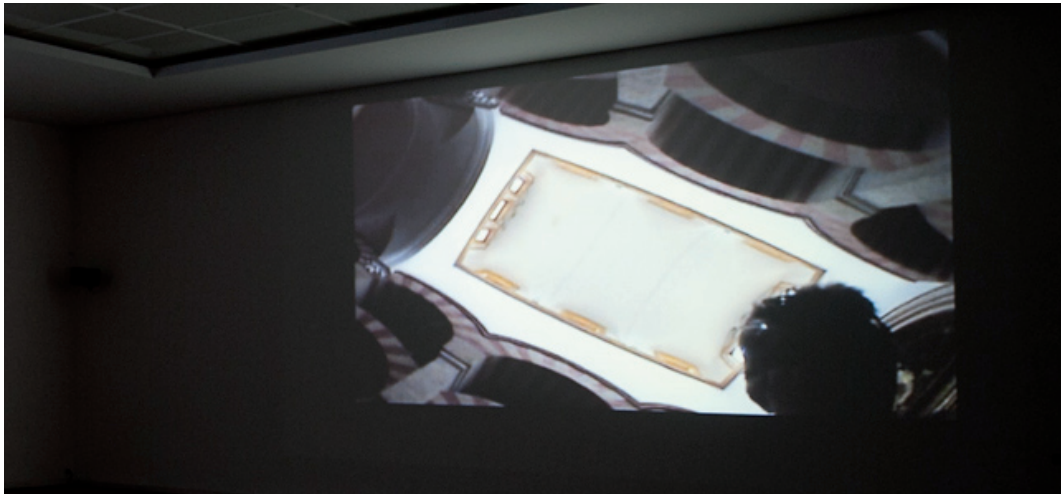
3 James Zug, *American Traveler: The Life and Adventures of John Ledyard, the Man Who Dreamed of Walking the World.* (Basic Books, 2005).

4 Philip Thurtle & Mitchell, Robert, *Data Made Flesh* (Routledge, 2006), p.1

5 Rod Giblett, *People Places Nature Culture* (Intellect Books, 2011)

6 Ibid., p. 75.

David I. Tafler is Professor of Media and Communication at Muhlenberg College. He has published articles on interactive media, avant-garde cinema and electronic art in journals such as *Afterimage*, *Wide Angle*, *Kunstforum*, *Media Information Australia* and others. He is co-editor with Peter d'Agostino of *Transmission: Toward A Post-Television Culture* (1995). For the past decade, he has worked on media projects with the Pitjantjatjara and Yankunytjatjara people in central Australia.



UPV / EHU Siza building panoramoric view

Sala Chillida installation: **Between Earth & Sky / Cordoban Ceilings** 2001-03

@ **Vesu.Vius** 1997-99 **World-Wide-Walks / between earth & sky / Donegal** 2010



Peter d'Agostino

Peter d'Agostino has been working in video and new media for over four decades. His pioneering projects have been exhibited internationally in the form of installations, performances, telecommunications events, and broadcast productions.

The *World-Wide-Walks* have been performed and exhibited on six continents since 1973. He is the recipient of a *Leonardo Art & Climate Change* project award, *Lovely Weather* exhibition, Regional Cultural Centre Letterkenny, Ireland, 2010-11. Surveys of his work include: *Between Earth & Sky: MX (1973-2007)*, exhibited at Laboratorio Arte Alameda, Mexico City; *Between Earth & Sky, 1973/2003*, University of Paris I: Partheon-Sorbonne; *Peter d'Agostino: Interactivity and Intervention, 1978-99*, Lehman College Art Gallery, New York. Major group exhibitions include: The Whitney Museum of American Art (Biennial, and *The American Century-Film and Video in America 1950-2000*), Sao Paulo Bienal, Brazil, *Kwangju Biennial, Korea*, California Video, Getty Museum, *Under the Big Black Sun*, Los Angeles Museum of Contemporary Art. His works are in the collections of The Museum of Modern Art, New York; Kunsthaus, Zurich; Foundation La Caixa, Barcelona, Spain; Pacific Film Archive, University Art Museum, Berkeley, and is distributed by Electronic Arts Intermix, New York.

D'Agostino was awarded grants and fellowships from: the National Endowment for the Arts, Pew Trusts, Onassis Foundation, Japan Foundation, Pennsylvania Council on the Arts, and the Center for Advanced Visual Studies, MIT. He was an artist-in-residence at the TV Laboratory, WNET, New York, the Banff Centre for the Arts, Canada, the Rockefeller Foundation's Bellagio Center, Italy as well as a visiting artist at the American Academy in Rome, National Center for SuperComputing Applications, University of Illinois, and the Art / Sci Center, University of California, Los Angeles.

His interactive multimedia projects include: *DOUBLE YOU (and X,Y,Z.)*, *The TransmissionS*, *TRACES*, *STRING CYCLES*, *VR/RV: a Recreational Vehicle in Virtual Reality*, *YOO (YearZEROZERO)*, *@Vesu.Vius*, and *World-Wide-Walks*. His installations have been exhibited at the Philadelphia Museum of Art, the Long Beach Museum of Art, as part of the Video Viewpoints series at The Museum of Modern Art, New York, Festival des Arts Electroniques, Rennes, France, Interactions, Rijksmuseum Twenthe in Holland, and the European Media Arts Festival, Osnabruck, Germany. *The TransmissionS: In the WELL installation (1990)* and *VR/RV (1995)* both received honorary awards for interactive art at Prix Ars Electronica, Linz, Austria.

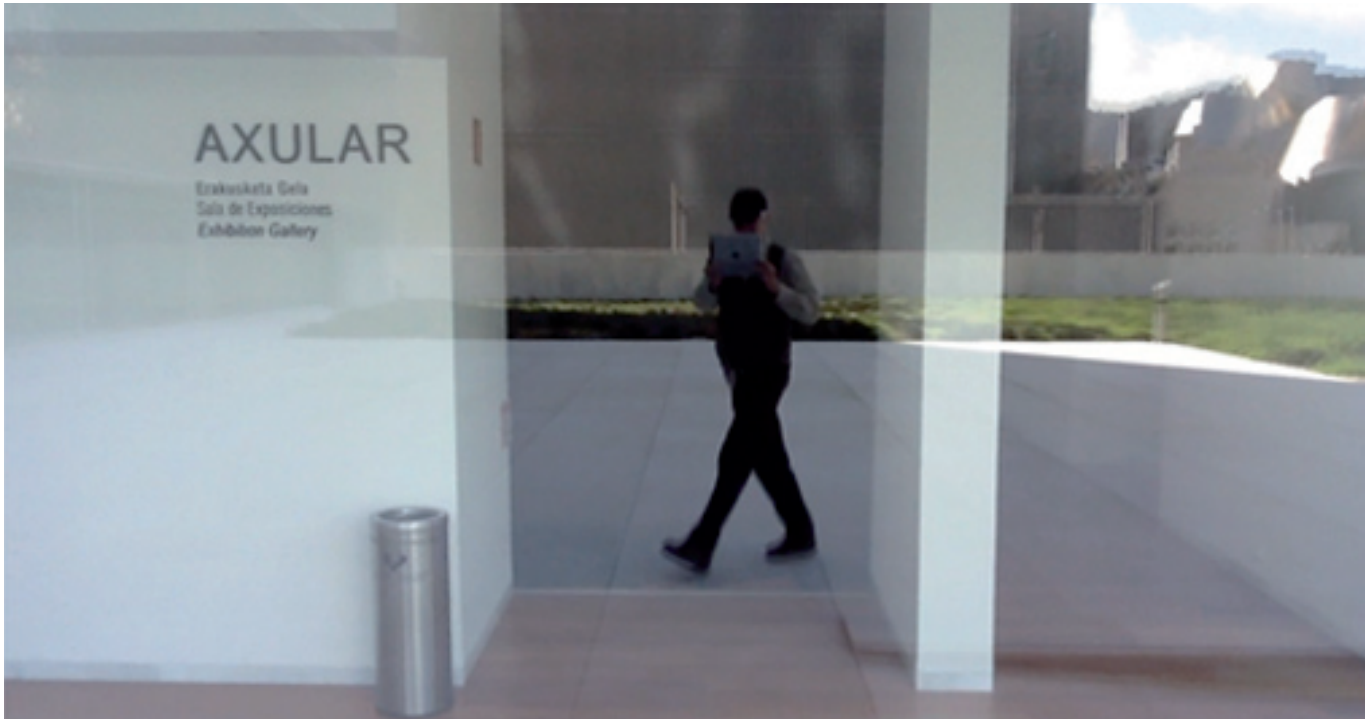
Peter d'Agostino is professor of film and media arts and director of the NewTechLab at Temple University, Philadelphia. He was a Fulbright Scholar: Brazil, 1996, Australia, 2003, and Italy 2006. D'Agostino's books include: *Transmission: toward a post-television culture*, *The Un/Necessary Image and TeleGuide- a Proposal for QUBE*. He is also a contributor to *Illuminating Video*, and *Theories and Documents of Contemporary Art*. Recent publications featuring his work include: *Art & Electronic Media*, *Video Art*, *Digital Art*, and *New Media in Art*.

[pdasite@aim.com peterdagostino.net peterdagostino.com]

Peter d'Agostino

Selected Exhibitions

- 2011 *Peter d'Agostino: 1970s-2010s (Selected Works)*, Braunstein/Quay Gallery, San Francisco, CA
Under the Big Black Sun: California Art 1974-81, The Museum of Contemporary Art (MOCA) Los Angeles, CA
State of Mind: New California Art Circa 1970, Orange County Museum of Art (OCMA), CA University Art Museum
Pacific Film Archive (BAM/PFA), Berkeley, CA
- 2010 *World-Wide-Walks / between earth & sky/ Donegal*, Lovely Weather, Regional Cultural Centre, Letterkenny, Ireland
- 2009 *World-Wide-Walks: SOFIA*, Red House Art Gallery, Sofia, Bulgaria
- 2008 *California Video*, Getty Museum / Getty Research Institute, Los Angeles
- 2007 *Between Earth & Sky: MX*, Laboratorio Arte Alameda, / Instituto Nacional de Bellas Artes, Mexico City
- 2006 *SILVER*, 25th anniversary retrospective exhibition, Houston Center for Photography, TX
- 2003 *Between Earth & Sky: Roof Walk / Cordoban Ceilings: 1973 / 2003*, University Paris I, Pantheon-Sorbonne, France
- 2002 *L'art vu a distance, Art & Television, 1958-2002*. Contemporary Art Center, Limoges, France
- 2000 *The American Century: Art and Culture, 1900-2000- The Cool World: Film and Video in America*, Part II: 1950-2000,
Whitney Museum of American Art
- 1999 *Peter d'Agostino: Interactivity and Intervention*, 1978-99, Lehman College Art Gallery, New York
- 1998 *Images for the Millennium*, Long Island Center of Photography, New York
- 1997 *New Video*, School of Visual Arts, Rio de Janeiro, Brazil. Cultural Space, Brasilia, Brazil
- 1995 *InfoArt*, Gwangju Biennale, Korea
New Light: The Electronic Cinema (American Video Art: 1965-1994), National Gallery of Art, Washington, DC.
Art as Signal: Inside the Loop, Krannert Art Gallery, University of Illinois, Champaign
- 1995 *TRACES*, Pacific Film Archive, University Art Museum, Berkeley; Weatherspoon Art Gallery, University of North Carolina,
Greensboro; Rosenberg Gallery, Goucher College, Baltimore
- 1994 *VR / RV : a recreational vehicle in virtual reality*, Banff Centre for the Arts, Canada
- 1993 *Peter d'Agostino: Image Forum*, Tokyo; ArtSpace, Auckland, New Zealand
- 1991 *Tele-Visions: Channels for Changing TV*, Long Beach Museum of Art, CA
- 1990 *Construction in Process*, Kino Museum, Lodz, Poland; *Interactions*, Rijksmuseum Twenthe, Enschede, Holland
Contemporary Philadelphia Artists, Philadelphia Museum of Art
- 1989 *The Technological Imagination: Machines in the Garden of Art*, Minneapolis College of Art and Design, InterArts Gallery, MN
- 1988 *DOUBLE YOU (and X, Y, Z.)*, Electronic Arts Festival, Rennes, France
Center for Advanced Visual Studies-20th Anniversary Exhibition, MIT, Cambridge, MA
- 1987 *DOUBLE YOU (and X, Y, Z.)*: Philadelphia Museum of Art; Museum of Modern Art, New York
Surveillance, Los Angeles Contemporary Exhibitions (LACE), CA
- 1986 *DOUBLE YOU (and X, Y, Z.)*: American Academy in Rome, Italy; Houston Center for Photography, TX
- 1985 *Video: A Retrospective 1974-84*, Long Beach Museum of Art, CA
- 1984 *Reading Television*, Museum of Modern Art, New York
From Video to TV, Museum of Modern Art, Bologna and Italian Television (RAI)
- 1983 *New Metaphors / Six Alternatives*, 17th Bienal de Sao Paulo, Brazil
- 1981 *1981 Biennial*, Whitney Museum of American Art, New York
- 1980 *Comings & Goings*, Los Angeles Institute of Contemporary Art (LAICA), CA
- 1979 *Space-Time-Sound: Conceptual Art in the San Francisco Bay Area- the 1970s* San Francisco Museum of Modern Art, CA
Projects, XXIX: California: Comings & Goings, Museum of Modern Art, New York
- 1978 *Coming & Going: San Francisco* (BART), San Francisco Museum of Modern Art, CA
ALPHA, TRANS, CHUNG, Artists Space, New York
- 1977 *America*, 1976, San Francisco Museum of Modern Art, CA
- 1976 *Photography and Language*, LaMamelle Art Center, San Francisco, CA
- 1975 *The Walk Series: Video Installation*, 80 Langton Street Gallery, San Francisco, CA
- 1973 *Projections*, Quay Gallery, San Francisco, CA



**Peter d'Agostino: World-Wide-Walks [Paseos a Nivel Planetario]
/ between earth & sky [entre la tierra y el cielo] / 1973 - 2012**

Sala Axular

World-Wide-Walks / between earth & sky / BILBAO [Los Paseos de BILBAO] 2010-12
Video / web installation, stereo sound, HD video projection, web on plasma display, 8 minute loop

Sala Chillida

@ **Vesu.Vius** 1997-99
Video installation, stereo sound, video projection, 6:40 minute loop

Between Earth & Sky / Cordoban Ceilings [Entre la Tierra y el Cielo / Techos de Córdoba] 2001
Video installation, stereo sound, video projection, 4:40 minute loop

World-Wide-Walks / between earth & sky / Donegal 2010
Video installation, stereo sound, HD video projection, web on plasma display, 5 minute loop

Combined installation: three channel video, six channel surround sound, web on plasma display

