

PASAR LA FRONTERA

Concepto y realización: Antonio Alvarado.
2001-027.

HTML / VRML.

Esta obra ha sido presentada públicamente en:
Borderhack 2, Tijuana, México.



En 2001 Fran Ilich me pidió que participara con una obra virtual en el Borderhack II que se celebraría en Tijuana, como protesta contra las trabas fronterizas, representadas por los problemas que se desarrollan entre la frontera de México y Estados Unidos de América.

Expresamente para esta manifestación desarrollé Pasar la frontera.

Pasar la frontera es un juego de realidad virtual realizado con lenguaje VRML.
conocimiento.

Los trabajos realizados en código VRML pueden verse con un plugin para VRML

Instalar el plugin:

http://www.antonioalvarado.net/utilidades/plugins_vrml/plugins_vrml.pdf

Entrar en Pasar la frontera:

http://www.antonioalvarado.net/obras/2001/2001_027/2001_027_frontera/home.htm

Ver Demo: <http://youtu.be/sVcFJZwiO-E>