

Dossier de premsa

mònica

La irrupción

9 de junio – 21 de agosto de 2022



santa

Índice

Presentación pág. 3

Ficha de la exposición pág. 4

Ficha de las obras pág. 6

Itinerarios narrativos pág. 56

**Activaciones y Actividades
relacionadas** pág. 57

Créditos pág. 59

Presentación

La Irrupción. 32 propuestas artísticas en tiempos de colapsos y pandemias

La crisis ecológica, climática y social que nos atraviesa provee con agitaciones ecosistémicas múltiples, como por ejemplo el momento pandémico que todavía estamos viviendo. No obstante, aunque los desajustes se narren como irrupciones aisladas, pertenecen a un *continuum* de fenómenos acumulados. La pandemia COVID-19 es uno de los numerosos síntomas del profundo agotamiento y de una violencia lenta desigualmente distribuida, derivados de esquilmos y macrooperaciones industriales e institucionales extractivas que han sido llevadas a cabo en nombre del desarrollismo y el progreso, en el marco de la modernidad colonial capitalista. Esta exposición propone un conjunto de piezas y proyectos que, desde diferentes posiciones, indagan en esta situación y las posibilidades del arte (siempre limitadas y parciales) para repolitizar las imaginaciones, los traumas, los miedos y las urgencias que nos interpelen e instiguen a *irrupir diferentement, respons(h)ablement* desde dentro del colapso medioambiental y socioeconómico al que se ha precipitado el planeta Tierra. La selección de obras se ha llevado a cabo en el marco de una convocatoria pública elaborada conjuntamente entre el Simposio Internacional de Arte Electrónico 2022 (ISEA 2022) y el centro de artes Santa Mònica. Su despliegue en el espacio expositivo ha sido concebido como una invitación a que quien lo visite recorra la exposición trazando su propia narrativa o siguiendo algunos de los itinerarios específicos propuestos por les comisaries y les colaboradores invitades.

Marta Gracia Valladares, Jara Rocha y Enric Puig Punyet

Mesa curatorial de la exposición



Generalitat
de Catalunya

mòni
santa
c

La irrupción

9 de junio – 21 de agosto de 2022

Artistas · Obras

Erich Berger · *Spectral Landscapes*
 Joana Chicau + Jonathan Chaim Reus · *Anatomies of Intelligence*
 Chanee Choi · *Unreal Window*
 Erik Contreras · *Opportunity in Obsolescence*
 Roderick Luis Coover + Adam Vidiksis + Nick Montfort · *It will happen here in Barcelona / Tindrà lloc aquí a Barcelona*
 Derek Curry + Jennifer Gradecki · *Infodemic*
 Sara Dean + Beth Ferguson + Marina Monsonís · *Tools for a Warming Planet*
 Joelle Dietrick + Owen Mundy · *Tally Saves the Internet*
 Nikolas Gomes · *Concerto para Piano e Pandemia*
 Andy Gracie · *EoE Triptych #1*
 Xuanyang Huang · *Imaginary Sunset*
 Colin Ives · *Vibrant Landscapes*
 Shona Kitchen · *Other Days, Other Eyes*
 Lauren Lee McCarthy · *Muted*
 Irma Marco · *Can the Mind Exist without a Body?*
 Rosell Meseguer · *Quadra Minerale - Rare Earths*
 Jane Chang Mi · *ゴジラ/gpd'zɪlə/*
 Kasia Molga · *How to Make an Ocean*
 Marina Núñez · *Still Life (Tornadoes) & Still Life (Swell)*
 S4RA · *privacy-GrDN.info*
 Robertina Šebjanič + Sofia Crespo + Feileacan McCormick · *Aqua(l)formings – Interweaving the Subaqueous*
 Joan Soler-Adillon + Bettina Katja Lange + Uwe Brunner · *#See You at Home - The Domestic Spaces as Public Encounter*
 Laura Splan · *Syndemic Sublime*
 Nooroa Tapuni · *Waiting for Other*
 Weidi Zhang · *Repository*

Itinerarios narrativos creados por

Paula Bruna + Marta Gracia Valladares
 Daphne Dragona + Jara Rocha
 Joan Yago + Enric Puig Punyet
 Paz Peña O.
 Israel Rodríguez Giralt
 Ian Alan Paul
 Grup Contraimaginari postpandèmics

Un proyecto curado por

Marta Gracia Valladares, Jara Rocha y Enric Puig Punyet



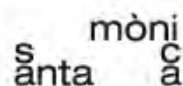
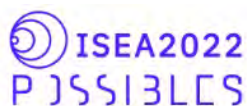
Generalitat
de Catalunya

mòni
santa
cà

Con la colaboración de
New Art Foundation

.NewArt { foundation; }

Organitzado por
Santa Mònica, ICEC – Generalitat de Catalunya e ISEA2022 Barcelona



Ficha de las obras

Spectral Landscapes

Erich Berger



Obra: En *Spectral Landscapes* investigo la radioactividad y el paisaje. Recopilo datos mediante sensores y software, fabricados expresamente con esta finalidad, que me permiten representar los campos de radiación gamma producidos por la desintegración de las mineralizaciones naturales de uranio y torio en forma de cuerpos que sobresalen de la roca base radioactiva, como características intrincadas pero intrínsecas del paisaje.

Tipología: obras de arte

Tema: nuclear, contemporáneo, tiempo profundo, trabajo de campo, radioactividad, paisaje

Lugar: Santa Mònica

Más información: <http://randomseed.org>

Resumen: Mi trabajo artístico actual se desarrolla bajo el paraguas de *Spectral Landscapes*, en el que investigo la radioactividad y el paisaje. Desde la primavera de 2020, llevo a cabo un intenso trabajo de campo en Finlandia. Exploro lugares con una radiactividad natural alta, originada por la descomposición de las mineralizaciones naturales de uranio y torio, algunos de los cuales pueden ser lugares de explotación minera en el futuro. Recojo datos mediante sensores y software, fabricados expresamente con esta finalidad, que me permiten representar los campos de radiación gamma en forma de cuerpos

que sobresalen de la roca base radioactiva, como características intrincadas pero intrínsecas del paisaje. Invisible, pero presente, la constitución de estos cuerpos forma parte de los procesos innatos de nuestro planeta en el tiempo profundo. Se ajustan a la deriva continental, la acumulación biogénica de oxígeno en nuestra atmósfera, el pliegue de las cordilleras y su meteorización, y siguen las tallas de las formas geofísicas que producen las características de los paisajes que observamos a nuestro alrededor. Me refiero a estos cuerpos como espectrales porque su presencia es fantasmal y solo son detectables por medios extrasensoriales, pero además también son espectrales porque son campos de luz, de fotones, aunque situados en una parte del espectro no visible para el ojo humano. Paralelamente, en Finlandia se está construyendo Onkalo, el primer depósito geológico profundo y permanente de combustible nuclear gastado. Se llenará hasta 2120 y la ingeniería afirma que Onkalo puede retener los residuos nucleares durante los próximos cien mil años, por lo que viajarán hacia un futuro profundo aún por llegar. Dos historias conectadas por su materialidad cubren toda la escalera del tiempo planetario. ¿Qué podemos aprender del tiempo profundo para el presente y para un posible futuro profundo? ¿Qué ocurre con la justicia intergeneracional? ¿Existe una política de escalas? Y ¿cuáles son las posibles estrategias artísticas para abordar estas cuestiones?

Biografía: Erich Berger es artista, comisario y trabajador cultural con residencia en Helsinki. Su centro de interés es la intersección del arte, la ciencia y la tecnología con una visión crítica de cómo transforman la sociedad y el mundo en general. A lo largo de su trayectoria, ha explorado la materialidad de la información y la información y la tecnología como materiales artísticos. Su interés por el tiempo profundo y la ecología híbrida lo han llevado a trabajar con procesos geológicos, fenómenos radiogénicos y sus implicaciones sociopolíticas en el aquí y el ahora. Berger se mueve entre el arte visual y la ciencia en un ámbito que también desarrolla con su labor en la Bioart Society de Helsinki. Su obra se ha expuesto ampliamente en museos, galerías y grandes eventos de arte mediático en Europa y en el resto del mundo.

#See you at Home – The Domestic Spaces as Public Encounter

Uwe Brunner, Bettina Katja Lange, Joan Soler-Adillon



Obra: *#See you at Home – The Domestic Spaces as Public Encounter* es una instal·lació interactiva e immersiva sobre el canvi de paper del espai privat en temps de crisi. Forma part d'un projecte participatiu en curs que reflexiona sobre el nostre dia a dia a casa entre l'esfera privada i la pública i, per tant, sobre la nostra relació amb els espais on vivim en general.

Tipologia: obres d'art

Tema: espai domèstic, objecte personal, instal·lació interactiva, realitat virtual

Lugar: Santa Mònica

Més informació: <https://thesmallestofworlds.com/>

Resumen: *#See you at Home – The Domestic Spaces as Public Encounter* es una instalación interactiva e inmersiva sobre el cambio de papel del espacio privado en tiempos de crisis. Forma parte de un proyecto participativo en curso que reflexiona sobre nuestro día a día en casa entre la esfera privada y la pública y, por tanto, sobre nuestra relación con los espacios donde vivimos en general. El proyecto consiste en una recopilación de cientos de documentos tridimensionales realizados entre 2020 y 2021 en más de 40 países diferentes durante los períodos más intensos de autoaislamiento y confinamiento domiciliario.

Tras una convocatoria abierta, los vídeos recopilados se convirtieron en objetos 3D mediante la técnica de la fotogrametría. Estos objetos imperfectos (imágenes de nubes de puntos con vacíos y finales inacabados) son el contenido central del archivo de la obra, junto con declaraciones personales, en forma de audios y textos, sobre el tiempo del confinamiento y el significado cambiante de los espacios privados.

#See you at Home – The Domestic Spaces as Public Encounter (SYAH por la sigla en inglés) es una instalación física que incluye objetos impresos en 3D, impresiones de plóter en la pared y objetos interactivos con códigos QR que conducen a espacios virtuales en 360 grados a los que los visitantes pueden acceder por medio de la función de “ventana mágica” de su teléfono. Además, la obra incluye un trabajo anterior, con el que se amplía: la instalación de realidad virtual *El más pequeño de los mundos*. Junto con este trabajo anterior, *#Nos Vemos en Casa* nos ofrece un viaje dentro de un viaje que explora los espacios privados mientras sus posibles formas se desarrollan y cambian, en un ir y venir entre lo real y lo virtual, y que es a la vez conceptual y vivencial.

Biografía: Uwe Brunner es un arquitecto austríaco, diseñador de experiencias, profesor e investigador. Desde 2019 es profesor de *.studio3* en el Instituto de Arquitectura Experimental de la Universidad de Innsbruck. Actualmente, cursa un doctorado y su trabajo de investigación se centra en el ensayo, sus modalidades afectivas y cognitivas y su potencial para crear espacios en entornos de realidad virtual. Su investigación va más allá de la arquitectura y se amplía con una variedad de campos diferentes como el arte mediático, los estudios cinematográficos, los estudios sobre juegos y la filosofía de los medios de comunicación.

Bettina Katja Lange es una escenógrafa y artista de medios visuales alemana, con formación en teatro, ópera y cine. Ha trabajado en las principales compañías de producción como la Ópera de Zúrich, la Ópera y el Ballet Nacionales de Ámsterdam, el Kammerspiele de Múnich, el Wooster Group y el Performance Space Theatre de Nueva York. Su trabajo más reciente consiste en instalaciones físicas y entornos virtuales, en los que destaca especialmente la fuerza documental en formas teatrales y digitales no convencionales. Su investigación actual, para la que ha obtenido una beca del Goethe Institute de Pekín, se centra en la correlación entre objetos ordinarios, espacio privado, memoria y comportamientos de comunicación; es decir, la identidad social y la representación autobiográfica de su propietario.

Joan Soler-Adillon (doctor) és un artista català i professor associat de la Universitat Oberta de Catalunya (UOC) en Barcelona. Ha ocupat càrrecs acadèmics en la Universitat Pompeu Fabra (UPF) de Barcelona i en el Royal Holloway de la Universitat de Londres (Reino Unit). Tant la seva investigació com la seva pràctica se centren en els mitjans digitals interactius i la seva manifestació en l'art digital, especialment la instal·lació interactiva, un enfocament experimental del relat i documental interactius i la realitat virtual. Soler-Adillon ha treballat en nombrosos projectes —des d'un joc interactiu de cos sencer en un tobogà inflable fins a un documental experimental basat en realitat virtual— orientats al disseny de comportaments i la interactivitat, i al foment de la col·laboració i la participació del públic.

Col·laboradors:

Composició de so: Juan Carlos Duarte Regino

Desarrollador VR: Burkart Schwaighofer

Tècnic creatiu: Krisjanis Rijnieks

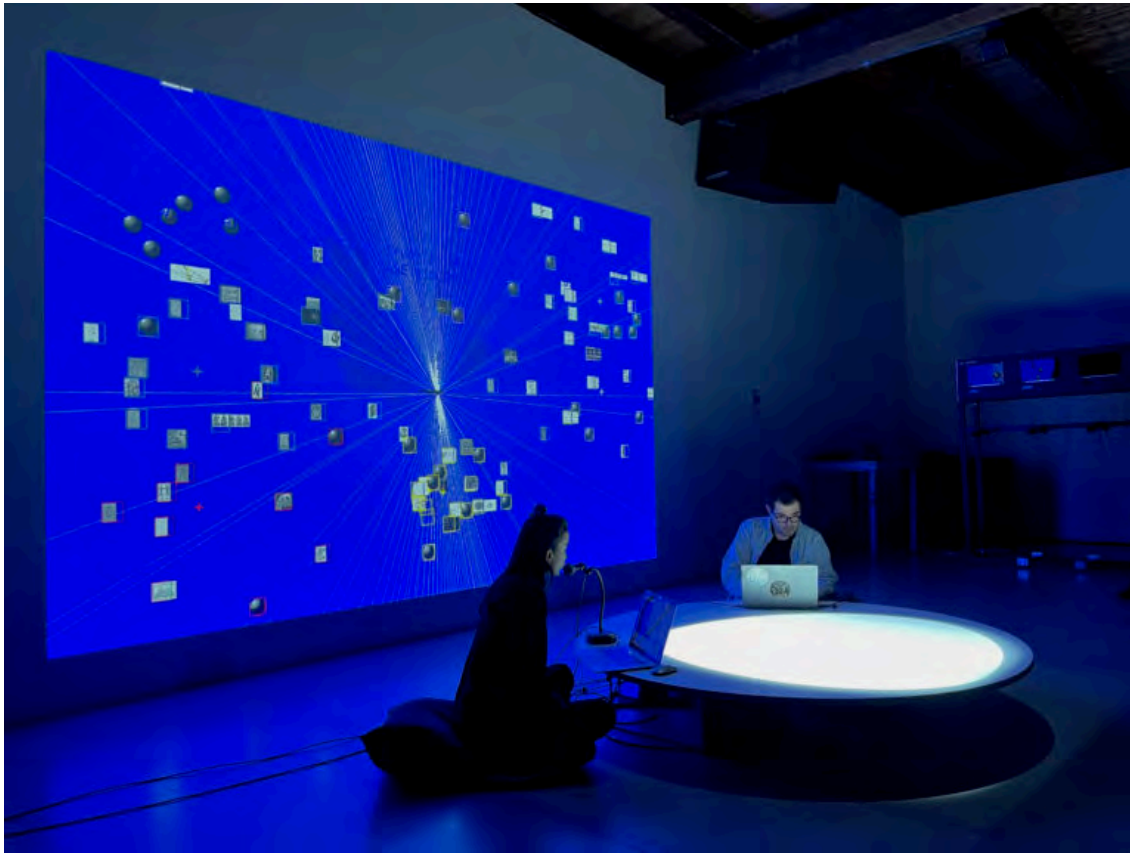
Agradecimientos especiales: Ulrich Schrauth, Fabien Siouffi, Gayatri Parameswaran, Mark Atkin, Eva Fischer, Yukuan Wang, Macario Ortega, Max Happ i Stefan Maier

#See You at Home - The Domestic Spaces as Public Encounter ha sigut produït en col·laboració amb el **Goethe-Institut China** i **ETH Zurich**

El arxíu VR *The Smallest of Worlds - A Landscape of collected Privacy* se desenvolupà durant el CPH:LAB, com a part del CPH:DOX Documentary Film Festival 2021 i finançat per Pixel, Bytes + Film 2021, BMKÖS (Ministerio Federal de Arte, Cultura, Servicio Público y Deportes, Austria), i Deutscher Künstlerbund, Neustart Kultur

Anatomies of Intelligence

Joana Chicau, Jonathan Reus



Obra: *Anatomies of Intelligence* (Aoi) es un proyecto de investigación artística que han llevado a cabo Joana Chicau y Jonathan Reus, quienes trabajan juntos para establecer conexiones entre formatos y recopilaciones de conocimientos anatómicos e investigaciones sobre la “anatomía” del aprendizaje computacional y los procesos predictivos, los conjuntos de datos y los modelos de aprendizaje automático.

Tipología: *performance*

Tema: *performance*, codificación en directo, sistemas de conocimiento, aprendizaje automático, IA

Lugar: Santa Mònica

Más información: <https://anatomiesofintelligence.github.io/%20>

Resumen: *Anatomies of Intelligence* es una *performance* en la que creamos una experiencia compleja e íntima en torno a una demostración/disección de un único algoritmo de aprendizaje no supervisado, K-means. La *performance*, inspirada en el teatro anatómico de los primeros años de la Ilustración, se desarrolla en un solo entorno en el que los dos artistas, sentados alrededor de una mesa circular con sus ordenadores portátiles, envían órdenes de JavaScript a un servidor que,

a su vez, las transmite a un “teatro” de actuación audiovisual adaptado basado en el explorador web accesible al público global durante la *performance*.

Simultáneamente, en persona, se utiliza la misma plataforma distribuida como material audiovisual central para crear una experiencia inmersiva para el público *in situ* en el que cada paso del algoritmo se ralentiza, y se puede ver, escuchar y experimentar.

Algunos de los puntos que focalizamos tienen que ver con el conocimiento tácito y la confianza en los sentidos a la hora de acumular conocimiento sobre cuerpos y estructuras similares. El concepto de *aesthesis* nos ha sido especialmente útil para modelar nuestro trabajo; *aesthesis* es un término algo oscuro que aparece en los diccionarios médicos y filosóficos europeos del siglo XVIII y que describe “la facultad o capacidad de sensación” (1) en la práctica científica. Nuestro concepto de *aesthesis* configura una metodología para este proyecto que analiza el “poder sensorial” que muestran los algoritmos de aprendizaje automático, sus representaciones y conjuntos de datos de entrenamiento.

Nuestra investigación ha alimentado un conjunto de datos creciente y un repositorio en línea (2) que recoge terminología y técnicas para un examen crítico de la “anatomía” de los procesos de aprendizaje y predicción y modelos de algoritmos de aprendizaje automático. La misma plataforma se utiliza para hacer una exploración sobre cómo pueden enfrentarse una recopilación como la mencionada y un conjunto de herramientas algorítmicas artesanales, mediante una práctica de *performance* que combina codificación en directo, voz y reflexión meditativa, a los cuerpos idealizados de la inteligencia artificial: sus estructuras representacionales y procesos de creación de sentido.

(1) Hendriksen, M. M. A., 2012, tesis doctoral, Universidad de Leiden.

(2) Enlace: <https://anatomiesofintelligence.github.io/catalogue.html>

Biografía: Joana Chicau [Portugal / Reino Unido] es diseñadora e investigadora, con formación en danza. En su práctica investiga la intersección del cuerpo con el entorno construido, diseñado y programado, con el objetivo de ampliar las formas en las que las ciencias digitales se presentan y se hacen accesibles al público. Ha organizado eventos, en los que también ha participado, con *performances* que abordan la codificación colaborativa multiubicación, la improvisación algorítmica, debates abiertos sobre igualdad de género y activismo. Sitio web: joanachicau.com

Jonathan Chaim Reus [Estados Unidos / Países Bajos] es un músico y artista que explora formas ampliadas de creación musical y actuación improvisada mediante un compromiso crítico y encarnado en los artefactos tecnológicos. Su práctica es transversal y está basada en la investigación, con procesos abiertos e iterativos de colaboración con profesionales de las artes, las ciencias y las humanidades. Su trabajo artístico utiliza cada vez más la *performance* para investigar las cualidades representacionales de sistemas informáticos, algoritmos e infraestructuras. Sitio web: jonathanreus.com

Unreal Window

Chaneë Choi



Obra: *Unreal Window* es una animación virtual en tiempo real inspirada en la experiencia del confinamiento y la comunicación virtual durante la pandemia de COVID-19. La animación es la grabación de un entorno de IA que existe continuamente creado mediante aprendizaje automático. El relato del vídeo ha sido producido con un sistema de aprendizaje automático que utilizaba el guion de *La ventana indiscreta* de Hitchcock y una grabación de la voz de James Stewart. *Unreal Window* aborda el sentido resbaladizo de la realidad en un mundo de consumo de medios, reuniones con Zoom y animación de IA.

Tipología: obras de arte

Tema: animación, aprendizaje automático, ventana indiscreta, IA, simulación de juegos

Lugar: Santa Mònica

Más información: <https://chaneec.com/>

Resumen: *Unreal Window* se inspiró en las reuniones con Zoom durante la pandemia de COVID-19, en la soledad producida por la sensación de estar controlados, en la dolorosa ausencia de relaciones que por educación nos vemos obligados a simular que no sentimos, en la desesperación y el terror escalofriante de no poder conectar con los demás físicamente, con su olor, su tacto, su calor, en la añoranza de lo que solo se puede compartir físicamente.

Me pregunto hasta cuándo podremos seguir por ese camino. Si esta situación se prolonga hasta que me muera, ¿qué significa para mi identidad? ¿Quién puedo ser yo en estas circunstancias? Pregunto: ¿dónde existo? Y si una parte de la respuesta es que existo en lo digital, entonces, ¿qué es lo que eso implica en relación con la IA?

En *La ventana irreal*, me manifiesto de quince a veinte veces en encarnaciones de diferentes edades y formas: un bebé, una niña, una adulta, una anciana y un híbrido humano-ordenador, una mujer con una pantalla por cabeza, siempre en una reunión con Zoom. Todas las versiones de mí siguen a este híbrido mientras huye, intentando quedarse en el marco de la *webcam*, compitiendo desesperadamente por demostrar que existen. Además, fijando una cámara de vigilancia a cada personaje, creé un escenario en el que todos se espían constantemente.

Unreal Window es un vídeo de animación virtual en tiempo real diseñado para simulación de videojuegos, pero en ese videojuego no hay jugador. Los sistemas del ordenador juegan entre sí sin necesidad de otra intervención.

Al igual que *I Ching*, estos personajes están condenados a mirarse al azar y a perseguir la cámara infinitamente en el autojuego de composición de máquinas (NPC, sigla en inglés de *non player character* o 'personaje sin jugador') configurado en un escenario de juego de persecución y fuga. Quería crear una situación sin final, tanto como reflejo de la sensación de perpetuidad de esta pandemia, como para que el sistema de aprendizaje automático desarrollara la acción adoptando formas que me pudieran sorprender. Por ejemplo, si los personajes aprenden a perseguir y huir utilizando obstáculos y herramientas, ¿a qué tipo de relaciones y entornos podría dar lugar?

Quería saber si, en un sitio donde todo está hecho con inteligencia artificial, sentiría que podía respirar. ¿Este abismo tiene un fondo o es un deslizarse sin fin?

Me pregunto si conversamos de verdad cuando teletrabajamos. Veo a la persona con la que hablo solo dentro de un marco cuadrado. A veces dudo de estar hablando con una persona real, y me doy cuenta de que, mientras hablo, miro tanto a la otra persona como a mí misma. Quiero expresar ese vagar entre la realidad y la irrealdad. Me preocupa mucho que la comunicación y las relaciones entre las personas desaparezcan si no hay presencia física, y este mundo virtual persistirá, existirá en línea incluso cuando las generaciones se vayan sucediendo. He empezado a pensar en el verdadero significado del confinamiento.

Biografía: Chanee Choi es una artista transdisciplinaria. Ha desarrollado una práctica artística ritual basada en la artesanía que trasciende las raíces conservadoras y aislantes de la artesanía tradicional de Asia oriental centrándose en una celebración de la teoría feminista y la tecnología moderna. Dentro de este género híbrido, crea experiencias inmersivas tanto corporales como virtuales que exploran el efecto de la inmigración en temas de identidad y los procesos sinestésicos del espacio corpóreo cognitivo.

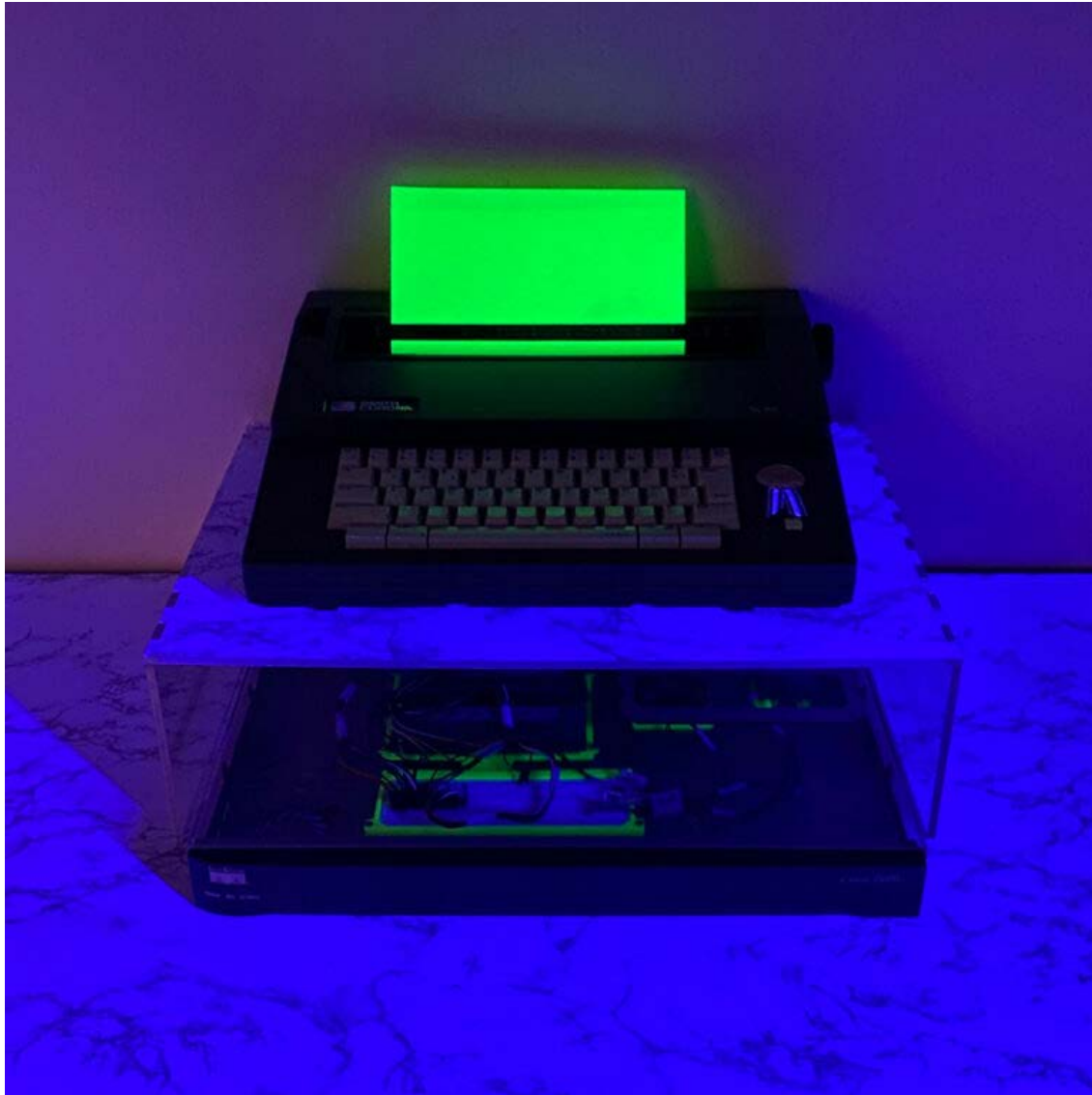
Choi es originaria de Corea del Sur y ahora vive, trabaja y estudia en Seattle, Washington. Obtuvo su grado de Diseño de Artesanía en la Universidad de Mujeres de Dongduk en 2013 y el máster de Bellas Artes (MFA) de Estudios de Fibras y Materiales en el Art Institute of Chicago en 2016. Actualmente, Choi es

candidata al programa de doctorado (ABD) de Arte y Tecnología en DXARTS en la Universidad de Washington.

Su trabajo ha sido difundido en UW News, UW College of Arts & Sciences, GeekWire, International Examiner, Seattle Times, KUOW National Public Radio, KING-TV y WIRED magazine.

Opportunity in Obsolescence

Erik Contreras



Tipología: obras de arte

Tema: residuos electrónicos, derecho a la reparación, comunidad *maker*, *hacking*, diseño industrial, nuevos medios

Lugar: Santa Mònica

Más información: <http://www.erikcontreras.com>

Resumen: dados todos los problemas que rodean a los productos de alta tecnología, como 1) la obsolescencia programada, 2) un ciclo de vida lineal “de la cuna a la tumba”, 3) la acumulación de residuos electrónicos (*e-waste*) y 4) la cultura del consumidor, es posible encontrar soluciones creativas para dar un nuevo uso o una nueva finalidad a nuestra tecnología obsoleta. Este potencial se encuentra en este trabajo artístico en el que se jaquea una máquina de escribir para que funcione como impresora USB utilizando los principios de

diseño destinados a combatir los problemas mencionados anteriormente. Uno de estos principios es el uso de hardware y software de código abierto, así como la incorporación de un diseño adaptativo para futuras actualizaciones.

Biografía: Erik Contreras es diseñador e ingeniero interdisciplinario con formación en ingeniería mecánica y prototipado rápido. Su trabajo se centra en alargar la vida útil de la electrónica de consumo y encontrar usos alternativos para los productos de posconsumo. Su filosofía de diseño busca fomentar que los usuarios reparen, modifiquen y reutilicen sus productos de consumo. Como defensor del derecho a reparar, quiere desarrollar productos y prototipos que “den la bienvenida al usuario final, dentro y fuera”.

Erik suele utilizar un enfoque práctico en su trabajo/investigación y se le puede encontrar jaqueando tecnología obsoleta o piezas personalizadas en 3D en el taller de su casa. En la zona conocida como Bay Area, la tecnología forma parte de todos los aspectos de la vida y, como consecuencia, se produce una gran acumulación de residuos electrónicos. Al ser muy fácil acceder a ellos, Contreras considera que el material es un “recurso natural no natural” cuando se trata de encontrar piezas e inspiración para sus prototipos.



It will happen here in Barcelona / Tindrà lloc aquí a Barcelona

Roderick Coover, Nick Montfort, Adam Vidiksis



Obra: mediante una espectacular confluencia de cine algorítmico, escritura generativa y sonido electrónico, *It will happen here in Barcelona / Tindrà lloc aquí a Barcelona* construye la sensibilidad y el reconocimiento del impacto que tiene la subida del nivel del mar sobre el lenguaje, el yo y los sentidos de lugar.

Tipología: obras de arte

Tema: algorítmico, generativo, cambio climático, no humano, instalación

Lugar: Santa Mònica

Más información: <http://itwillhappenhere.net/>

Resumen: *It will happen here in Barcelona / Tindrà lloc aquí a Barcelona* es una experiencia inmersiva que replantea cuestiones sobre el aumento del nivel del mar, la migración y la extinción, y en la que lugares conocidos —y los recuerdos y sueños que los acompañan— se transforman por la subida del agua; la obra da lugar a actos de reconocimiento, expresión y transformación. Los espectadores viajan por los terrenos pantanosos y los páramos industriales de nuestra cuenca hidrográfica local y de otros lugares del mundo configurados por la industrialización. Sonidos, imágenes y texto fluyen como agua, siguiendo un sistema basado en códigos informáticos que reúne materiales en experiencias en un cambio constante. Como las mareas del océano, el trabajo impulsado por código siempre está cambiando. Las imágenes de Roderick Coover, recogidas durante la última década a partir de viajes por distintas costas y sus alrededores, se combinan con grabaciones de campo, voces y música electrónica de Adam Vidiksis. Nick Montfort se basa en los registros de Coover para crear un texto poético en continua evolución.

Este extraordinario espectáculo revela fuerzas de corrientes, inundaciones y contaminación química. El visitante se sumerge en los imaginarios del presente y del futuro en una obra que trata de expresar con palabras las amenazas indescriptibles que se ciernen sobre la existencia, el tiempo y la pertenencia. Las interrupciones del lenguaje, la desorientación espacial y la fragmentación de los medios impulsan a los usuarios a reconfigurar la historia y dar voz a las crisis actuales. Las observaciones escritas y las imágenes filmadas localmente en espacios industriales, posindustriales y naturales se introducen en el sistema para fusionarse como imágenes de otras costas y así mezclar historias, condiciones y consecuencias, así como sugerir diferencias locales. La música y el diseño sonoro acentúan la colisión de los ritmos naturales e industriales y el poder de fuerzas irracionales, lo que evoca futuros imaginados mediante secuencias oníricas moviéndose entre las realidades superficiales y sumergidas y la sensibilidad. Al comprimir y distorsionar las escalas de tiempo que normalmente confunden la imaginación humana y socavan la acción de las personas, la obra abre posibilidades de reconocimiento, expresión, conexión y acción.

Biografía: Roderick Coover utiliza formas emergentes para abordar diferentes aspectos del calentamiento global, los derechos humanos, la memoria y el antropoceno. Sus obras han merecido importantes premios (Fulbright, Mellon, Whiting, Adam Mickiewicz, APS, CHS y LEF) y se presentan tanto en espacios artísticos como en espacios públicos, desde la Bienal de Venecia hasta la Bibliothèque Nationale de Francia. Algunas de las instalaciones recientes son *The Floods* (proyección generativa a gran escala), *Water on The Pier* (locativa, generativa), *The Key to Time* (cúpula), *Hearts and Minds: The Interrogations Project* (VR/CAVE) y *Toxi-City: A Climate Change Narrative* (combinatoria). Coover es profesor de cinematografía y artes multimedia en la Universidad Temple y vive en Estados Unidos y Francia.

Infodemic

Derek Curry, Jennifer Gradecki



Obra: *Infodemic* es un vídeo generado a través de redes neuronales que cuestiona los relatos mediados creados por influencers y celebridades de las redes sociales sobre el coronavirus. Los hablantes del vídeo —plásticos, en evolución e inestables—, evocan la mutación del coronavirus, la inestabilidad de la verdad y los límites del conocimiento.

Tipología: obras de arte

Tema: arte generativo, red neuronal, desinformación, COVID-19

Lugar: Santa Mònica

Resumen: *Infodemic* es un vídeo generado a través de redes neuronales que cuestiona los relatos mediados creados por influencers y celebridades de las redes sociales sobre el coronavirus. Los hablantes que aparecen en el vídeo son una amalgama de celebridades, influencers, políticos y magnates de la tecnología que han contribuido a la difusión de la desinformación sobre el coronavirus amplificando rumores, repitiendo relatos contrarios a los de los organismos sanitarios oficiales o desarrollando tecnologías que amplifican el contenido falso.

Las cabezas parlantes de *Infodemic* se han generado utilizando una red generativa antagónica condicional (cGAN por la sigla en inglés) que predice los píxeles de cada fotograma de un vídeo mediante un proceso algorítmico similar a los que utilizan los motores de búsqueda y las fuentes de noticias de las redes sociales. Los algoritmos de búsqueda y recomendación de contenido que prometían proporcionar acceso a más información y permitir al público tomar decisiones bien informadas, en realidad han hecho más difícil encontrar información rigurosa sobre temas importantes y con carga política. Existe una desconexión entre los “posibles” optimistas prometidos por la élite tecnocrática y los peligros que implica una estructura de poder que puede esconderse detrás

de algoritmos de propietat i eludir les crítiques degut a la limitada comprensió tecnològica del públic en general.

El cGAN en *Infodemic* se entrenó sobre un corpus de múltiples individus simultàneament. El resultat és una capçalera parlant que es transforma en diversos parlants o es converteix en un híbrid frankensteiniano de diferents persones que van contribuir a la Infodemic actual pronunciant paraules d'acadèmics, experts mèdics o periodistes que corrigien relats falsos o que expliquen com es crea i es propaga la desinformació. Els parlants del vídeo —plàstics, en evolució i inestables— evocen la mutació del coronavirus, la inestabilitat de la veritat i els límits del coneixement.

Biografia: Derek Curry (EE. UU.) és un artista i investigador, la seva obra crítica i aborda els espais d'intervenció en sistemes automatitzats de presa de decisions. El seu treball s'ha centrat en els sistemes automatitzats d'operacions bursàtils, la recopilació d'informació de fonts públiques (OSINT per la sigla en anglès) i els sistemes de classificació algorítmica. Les seves obres han replicat aspectes dels sistemes de vigilància de les xarxes socials i s'han comunicat amb robots de comerç algorítmic.

Jennifer Gradecki (EE.UU.) és una artista i teòrica que investiga sistemes sociotècnics secrets i especialitzats. La seva investigació artística s'ha centrat en les tècniques de ciències socials, instruments financers, tecnologies de vigilància de dades, anàlisis d'intel·ligència, intel·ligència artificial i desinformació en les xarxes socials.

Curry i Gradecki han presentat i exposat la seva obra en espais com Ars Electronica (Linz), NeMe (Xipre), Media Art History (Krems), ADAF (Atenes) i Centre Cultural d'Espanya (Mèxic). La seva investigació s'ha publicat a *Big Data & Society*, *Visual Resources* i *Leuven University Press*. El seu treball ha rebut finançament de Science Gallery Dublín, Science Gallery Detroit i NÉON Digital Arts Festival.

Tools for a Warming Planet

Sara Dean, Beth Ferguson, Marina Monsonís



Obra: *Tools for a Warming Planet* es una colección de herramientas actuales y especulativas para adaptarse a un mundo cambiante. Se necesitan nuevas herramientas para entender, responder, comunicar, construir y vivir juntos en el caos climático. Esta colección participativa nos presenta emocionantes posibilidades para nuevos futuros de diseñadores, artistas, activistas y científicos de todo el mundo.

Tipología: Obras de arte

Tema: clima, herramientas, medio ambiente, ecología, urgencia

Lugar: Santa Mònica

Más información: <https://www.warmingplanet.org/>

Resumen: Vivimos en un planeta en movimiento, con agua y tierra que se calientan, un clima caótico y futuros desconocidos. Nuestra adaptabilidad e ingenio son esenciales para nuestra supervivencia y la de nuestro planeta. Como

respuesta a esta situación, exploramos nuevas herramientas para comprender nuestro entorno actual y futuro, participar en él y dar una respuesta. Reuniendo a artistas, diseñadores, científicos y activistas, esta obra colectiva se centra en las *herramientas*, como llamada a la acción, al acceso y a la participación colectiva. Se necesitan nuevas herramientas para construir comunidades más adaptables y resilientes, así como para imaginar nuevas formas de vivir en un planeta frágil.

Tools for a Warming Planet se centra en la idea de herramientas —herramientas para recopilar, traducir, participar, conectar y cuidar— que hablan directamente de una época de flujo climático. La instalación, que muestra objetos físicos y digitales, así como relatos sobre el uso de estas herramientas por parte de los artistas participantes, es un archivo vivo de métodos de trabajo y convivencia. El proyecto se desarrolla durante la exposición, ya que permite a los asistentes y también a la comunidad global aportar herramientas para que la colección crezca.

El término *herramienta* se utiliza para enfocar la acción: desde la artesanía hasta el cuidado y reparación, los mapas de datos, los filtros digitales y el compromiso con la comunidad. Las nuevas herramientas planteadas en las obras representan nuevas posibilidades de trabajo y abren una conversación sobre nuestro papel como activadores culturales y sociales. *Tools for a Warming Planet* reúne voces globales en un diálogo visual entre lenguas y culturas que deben adaptarse, todas ellas, al cambio climático del planeta Tierra. Estas perspectivas globales permitirán tanto perspectivas localizadas como experiencias universales para avanzar en una conversación colectiva con infinitas posibilidades.

Biografía: Sara Dean es arquitecta y diseñadora en California. Con su trabajo investiga las oportunidades de las tecnologías digitales para que las ciudades se orienten hacia una mayor equidad y adaptabilidad, bajo la doble amenaza del antropoceno y el capitalismo. Esto incluye trabajos que responden al desastre climático, el activismo digital, la cartografía y el futuro de nuestras ciudades. Es defensora de los sistemas de conocimiento de código abierto.

Beth Ferguson es diseñadora y educadora ecológica en California. Combina el diseño industrial con el transporte sostenible, la ingeniería solar, la resiliencia ante el clima y la participación pública. Es directora de Adapting City Lab, en la Universidad de California en Davis, centro dedicado a la búsqueda de nuevos potenciales de carga solar, planificación del transporte urbano y formas de micromovilidad en las ciudades globales.

Marina Monsonís es una artista visual que trabaja con procesos híbridos de transformación microsocial inscritos en territorios, colectivos y comunidades y enfocados a las ciencias marinas, el diseño basado en el lugar, la gastronomía, los grafitis, la geografía radical, la etnografía crítica y las historias orales. Es directora del Kitchen Lab del Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona con sede en Barcelona.

Tally saves the Internet

Joelle Dietrick, Owen Mundy (Sneakaway Studio)



Obra: *Tally saves the Internet* es una extensión del navegador que transforma los datos que recogen los anunciantes en un juego multijugador. Una vez instalado el juego, la simpática Tally, una figura de color rosa con ojos que vive en la pantalla, nos avisa cuando las empresas traducen nuestras experiencias humanas en datos de comportamiento gratuitos.

Tipología: obras de arte

Tema: extensión de navegador, privacidad de datos, vigilancia de datos, nuevo arte mediático, arte interactivo

Lugar: Santa Mònica

Más información: <https://tallysavetheinternet.com/>

Resumen: *Tally saves the Internet* es una extensión del navegador que transforma los datos que recogen los anunciantes en un juego multijugador. Una vez instalado el juego, la simpática Tally, una figura de color rosa con ojos que vive en la pantalla, nos avisa cuando las empresas traducen nuestras experiencias humanas en datos de comportamiento gratuitos. Cuando Tally se encuentra con “productos monstruo” (rastreadores en línea y sus correspondientes categorías comercializadoras de productos), los podemos capturar en una batalla por turnos (al estilo de Pokémon) y transformar el juego en un bloqueador de rastreo progresivo, en el que gracias a esta experiencia lúdica nos ganamos el derecho a que nos dejen en paz.

Biografía: Joelle Dietrick y Owen Mundy (Sneakaway Studio) crean intervenciones en línea, animaciones y aplicaciones móviles para reimaginar un

futuro digital más sostenible y justo. Preocupados por las consecuencias no deseadas de los sistemas automatizados, sus creaciones rompen y reconfiguran estructuras existentes para crear conciencia de las partes oscuras de internet. Han seleccionado su trabajo Locust Projects en Miami, Universidad Drexel en Filadelfia, Art Center Nabi en Seúl, Transitio_MX en Ciudad de México, TINA B Festival en Praga y Venecia, la Universidad de Florida y la Universidad de Texas. Dietrick y Mundy han recibido apoyo de NEA, Mellon Foundation, Pollock-Krasner Foundation, UC Berkeley, DAAD y Fulbright.

Concerto para Piano e Pandemia

Nikolas Gomes

```

Shanghai's chaotic Covid lockdown puts other Chinese cities on edge
https://t.co/g9Z7DVs0e7
@Swen_2017 @cprba @SylvainBaillet niveau baisse du chômage, L'Allemagne a fait mieux, l'Espagne à fait
mieux, la p... https://t.co/gZWAfYxKTz
RT @Jim_Jordan: President Biden keeps in place mask mandates on airlines because of #COVID.

But will get rid of Title 42 in May, which ke...
RT @hellokpop: Get well soon to MONSTA X's main rapper, Joohoney!

#MONSTAX #JOOHONEY

https://t.co/cF8nroLep4
RT @apqv99: Estoy feliz que el tapabocas deja de ser obligatorio, pero POR FAVOR si están enfermos,
gripe, influenza, covid, USEN!!! No da...
RT @coronelsandromg: Felipe Neto reclama do tratamento de Covid-19 na França.
Receitaram Azitromicina.
Bolsonaro é Mito. Manda até na França...
Really need to break my peak covid era habit of wearing crocs when I need to do a quick errand in the
neighborhood... https://t.co/fTKGeByJBBy
@mamakil,,Leider hat dieser schon ganz unverbindlich in einem Covid-Patienten gesteckt!''
RT @IAPonomarenko: What a bitter twist of fate.
On this very day in 2020, I was in Hostomel taking pictures of the Antonov An-225 Mriya tak...
A ne pas rater!!!!!!
China is proving ground for what is to come in Western nations & the WORLD. #Shanghai residents
screaming on balcon... https://t.co/CvaYMVUsXX
RT @TheRickyDavila: Will we ever get to the bottom of Steven Mnuchin funneling $500B of PPP Covid re
lief loans, giving millions to himself,...
@eviltwingiraffe @PHLPublicHealth Philadelphia has its own leveled response system (linked), cases a
re already abov... https://t.co/MWt2MSWaB6

```

Obra: instalación de arte sonora inmersiva impulsada por minería de datos de Twitter y sonificación de datos

Tipología: obras de arte

Tema: COVID-19, minería de datos, arte sonoro, audio inmersivo, redes sociales

Lugar: Santa Mònica

Más información: <http://www.nikolasgomes.com.br>

Resumen: *Concerto para Piano e Pandemia* nos invita a sentir con nuestro cuerpo lo que la World Wide Web está sintiendo ahora mismo sobre la pandemia, a la vez que a reflexionar sobre cómo nos afecta la cantidad de datos que se nos presentan cada día. Un script en Python captura los tuits en tiempo real y transforma sus caracteres en notas musicales en sonido de piano. A medida que los miles, quizás millones, de tuits nos llegan al oído, se agolpan y se mezclan sónicamente, y crean un paisaje sonoro inmersivo que confunde nuestros sentidos.

En esta instalación, podemos dejar que el robot algorítmico no humano busque información sobre la COVID-19 en Twitter para ayudarnos a entenderla más de prisa que hasta ahora. Pero no solo hay que encontrar los datos. Una vez empleado este robot de búsqueda, debemos encontrar la manera de absorber el contenido de cada tuit que nos da información sobre el tema; debemos intentar entenderla. Y, si la vía cognitiva no es suficientemente rápida, podemos intentar absorberla por medio de los otros sentidos, por ejemplo escuchándola y sintiéndola físicamente. Entonces, nuestro cuerpo puede intentar entender la velocidad de la información entrante y ajustar el cerebro a ella, enfrentándose de una manera inconsciente a esta enfermedad, nueva y aterradora, que ha

afectado a toda nuestra manera de vivir y ha propagado el miedo entre las familias.

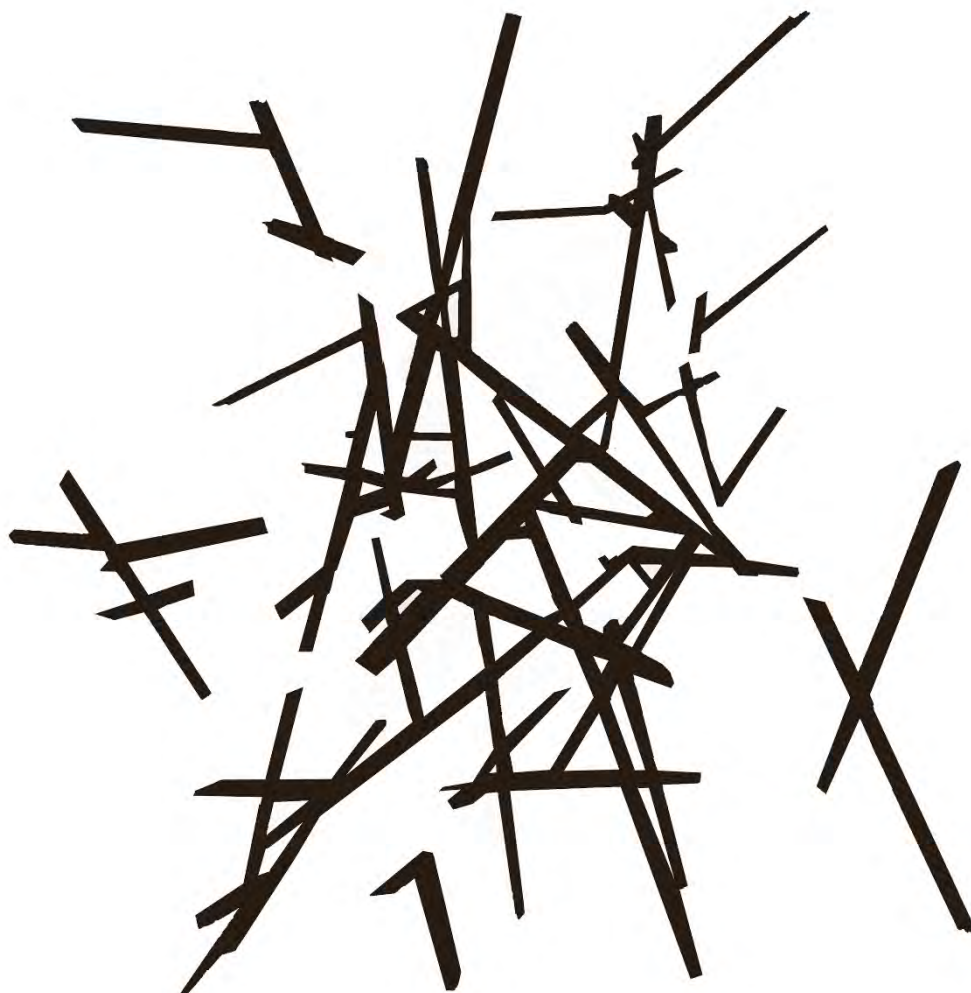
Dado que nuestros canales de distribución de información se congestionan y se mantienen congestionados por la afluencia de datos sobre la COVID-19, con esta obra espero encontrar y presentar al público una forma nueva de absorber información y adquirir conocimientos, empleando nuestros sentidos para oír los datos en lugar de intentar buscar en ellos sentido racionalmente.

Biografía: artista sonoro y músico que actualmente vive en Lisboa, donde cursa el máster de Producción y Tecnologías del Sonido en la Universidad Lusófona de Humanidades y Tecnologías. Mi trabajo se centra sobre todo en la intersección de la producción musical y el arte sonoro, tratando de forzar las fronteras entre estos dos campos. Como programador autodidacta y entusiasta del “hazlo tú mismo” (DIY por sus siglas en inglés), oriento mi investigación hacia el desarrollo de dispositivos audiovisuales interactivos capaces de presentar nuevas formas de interactuar con materiales sónicos, a través de los cuales espero acercar a las personas al arte basado en tecnología.



EoE Triptych #1

Andy Gracie



Obra: el proyecto de investigación en curso del que forma parte *EoE Triptych #1* se basa en obsesiones paralelas a la cosmología, el tiempo profundo y los escenarios posapocalípticos. Como reacción a la retórica contemporánea de la catástrofe —el fin de la humanidad o el escapismo posterrestre—, presenta el futuro inevitable y el apocalipsis ineludible del fin del universo.

Tipología: obras de arte

Tema: cosmología, finales, tiempo profundo, arte y ciencia (*sciart*)

Lugar: Santa Mònica

Más información: <http://hostprods.net>

Resumen: el sentido humano de permanencia y relevancia nos hace imaginar futuros en los que, habiendo encontrado maneras de dominar la naturaleza y conquistar el espacio, estamos presentes. Este proyecto argumenta que hay acontecimientos de los que no hay escapatoria y que todas las cronologías,

incluida la humana, terminarán con el desarrollo de relatos culturales y científicos en torno al fin del universo.

Allí donde imaginamos permanencia y continuidad, el universo se presenta como una entidad fluida en la que las estrellas nacen con luz propia y se queman, donde las galaxias chocan y donde, finalmente, toda la materia se disipará en un campo de radiación fría. La breve existencia de estrellas y planetas en la cronología del universo no es más que un fallo momentáneo en el proceso de transformación del Big Bang en la muerte caliente.

Un relato importante dentro de la obra es el del frágil equilibrio entre conocimiento y especulación. Así como nuestra comprensión del universo y nuestra capacidad de predicción son extraordinarias, todavía no estamos seguros de si los próximos mil billones de años serán como nos imaginamos. Todo lo que sabemos hasta ahora apunta a un final conocido como muerte caliente, un lento desvanecimiento del universo en un campo de radiación fría; pero, ¿cómo podemos saber si la energía oscura, la materia oscura y las fluctuaciones cuánticas cambiarán o no tales previsiones?

En nuestro intento por entender estos vastos procesos cósmicos, ¿dónde encontramos el espacio para examinar nuestra humanidad? ¿Cómo nos enfrentamos a la tristeza de imaginar un futuro que jamás experimentaremos? ¿Cómo atribuir significado y relevancia a algo tan fugaz e intangible?

El tríptico presenta el fin del universo en tres etapas: el fin del sistema solar, el fin de la galaxia y de todas las estrellas, y el fin del propio universo.

Biografía: mediante instalaciones, robótica, sonido, vídeo, efectos de luz y práctica biológica, Andy Gracie sitúa su trabajo en un punto de separación entre el arte y la ciencia, donde crea situaciones de intercambio que permiten desarrollar nuevas interpretaciones y sistemas de conocimiento. Gran parte de su obra tiene que ver con reacciones y participación frente al tiempo profundo, la escatología y la investigación espacial. Empleando la teoría y la práctica científicas, Gracie cuestiona nuestra relación con la exploración y la experimentación y a la vez pone de relieve la misma relación entre arte y ciencia, y cómo se asimilan culturalmente los nuevos conocimientos. Gran parte de su obra presenta una implicación constante con la semiótica, la teoría de la simulación y los escenarios apocalípticos o poshumanos.

La obra de Gracie se ha mostrado ampliamente a nivel internacional en exposiciones individuales y colectivas y se ha presentado en conferencias y seminarios de todo el mundo. Gracie también ha publicado varios artículos y ponencias.

Imaginary Sunset

Xuanyang Huang



Obra: una exploración de cómo las experiencias de la naturaleza y los recuerdos están mediados por la inteligencia artificial. Este vídeo consiste en una serie de imágenes animadas presentadas por un modelo de aprendizaje automático basado en un conjunto de datos que el artista recopiló a partir de fotografías de puestas de sol tomadas por personas de todo el mundo durante la pandemia.

Tipología: obras de arte

Tema: aprendizaje automático, memoria, pandemia, imágenes en movimiento

Lugar: Santa Mònica

Más información: <https://nolanh.net/>

Resumen: *Imaginary Sunset* es un vídeo generativo de IA que explora las experiencias de la naturaleza y la memoria colectiva por medio de la tecnología. Empleando un conjunto de datos que recopiló a partir de fotografías de puestas de sol en plataformas de redes sociales tomadas por personas de todo el mundo

durante el 2020, el algoritmo de aprendizaje automático genera una serie de nuevas imágenes de paisajes artificiales.

Se explora el potencial de la inteligencia artificial para cuestionar la dualidad –lo real y lo falso– en el trabajo y crea una experiencia que evoca los recuerdos relacionados con las restricciones provocadas por la pandemia. El paisaje de la puesta del sol es un objeto fotográfico cotidiano y común. Sin embargo, en el contexto del confinamiento por la pandemia global, adquiere un significado que trasciende las fronteras culturales y políticas, como símbolo de la humanidad que es testigo del tiempo.

Biografía: Xuanyang Huang se centra en el arte mediático, es investigador y educador, y vive en Cantón, China. Su práctica artística, que abarca desde la informática gráfica y la fotografía digital hasta el arte generativo y la *performance*, explora el potencial artístico de la inteligencia artificial, especialmente asociada a la memoria, y las formas híbridas y la narrativa en el arte audiovisual computacional.

Las obras de Huang se han visto y expuesto en Nueva York, Zurich, Hong Kong, Shanghai y otras ciudades y regiones. Es profesor y director de tesis en el Roy Ascott Technoetic Art Studio, Shanghai Institute of Visual Arts. Cursó un máster (MA) y un máster de Bellas Artes (MFA) de Medios Creativos en la Universidad de Hong Kong, y más adelante fue residente en el programa de Colaboración Transcultural de la Escuela Superior de las Artes de Zúrich (ZHdK).

Vibrant Landscapes

Colin Ives



Obra: El algoritmo de IA, entrenado en vídeo de paisajes, genera una secuencia completamente nueva. La trayectoria espacial de las imágenes fuente perturba los patrones de relación de “comprensión” de la IA. Los vídeos resultantes adquieren un sentido animado de desincronización y presentan una estrategia estética que revela la copresencia de duraciones, temporalidades y tempos múltiples.

Tipología: Obras de arte

Tema: #ECOART, #AI, #generative, #ArtandTech

Lugar: Santa Mònica

Más información: <http://www.coliives.com>

Resumen: Vivimos en un momento en el que para cualquier acción se produce un conjunto de cálculos predictivos. Quizá eso se hace más evidente cuando estamos en línea y, como resultado de la minería de datos, nos llegan anuncios muy personalizados. Sin embargo, el análisis predictivo impulsado por inteligencia artificial ya se está desplegando en todas las esferas de nuestra estructura social, desde la policía y la medicina hasta los modelos de cambio climático. La utilidad convincente de estas IA basta para avalar particularmente las lógicas de su práctica. La amplificación del valor de la funcionalidad explica su despliegue cada vez más amplio, incluso ante problemas conocidos, como la forma en que pueden contener o ampliar el sesgo cultural. En este contexto, utilizar la IA de forma no funcional es un acto de resistencia.

Los vídeos generados con IA de *Vibrant Landscapes* se basan en el movimiento a través de paisajes reales ecológicamente frágiles. La obra reconoce cómo nuestras tecnologías expansivas han desembocado en crisis; sin embargo, su objetivo es restaurador. El algoritmo de IA, entrenado en imágenes originales que grabé de estos paisajes, genera nuevas secuencias que predicen y añaden nuevos fotogramas. La trayectoria espacial de las imágenes fuente perturba el proceso de “comprensión” de los patrones de relación de la IA. Los vídeos resultantes adquieren un sentido animado de desincronización y presentan una estrategia estética que revela la copresencia de duraciones, temporalidades y tempos múltiples. La deriva representacional evoca convulsiones en el tiempo geológico, una remodelación en constante cambio; destrucción, renovación: dinamismo. Hemos intentado capturar el mundo natural, contener sus ríos vivos y detener sus fluctuaciones, pero aquí se encuentran a la deriva en las contingencias no resueltas de nuestro tiempo. Confort y crisis.

Biografía: Colin Ives es un artista mediático cuya práctica creativa tiene lugar dentro de un nexo de categorías culturales superpuestas, entre ellas el arte, la tecnología y la ecología. Nunca utiliza la tecnología como un fin en sí misma, ni como una herramienta no examinada, sino como una oportunidad para reflexionar, examinar y revelar subestructuras estéticas y culturales. Con una amplia gama de trabajos —instalaciones multimedia, escultura de vídeo cinética, objetos escultóricos y obras interactivas—, explora cómo nuestras herramientas digitales no solo están cambiando nuestras capacidades, sino también nuestra visión del mundo. Su grupo de investigación AI Creative Practice Research Group (AICP) creó *Aleph Earth*, un proyecto en colaboración con el cuarteto vocal nominado a los premios Grammy New York Polyphony. *Aleph Earth* se estrenó en el festival New Currents Media en 2020. Su proyecto actual, *Garden in the Machine*, se presentará en el festival New Currents de este año y un proyecto basado en IA, *Paisajes dinámicos*, se mostrará en el ISEA 2022 en Barcelona.

Other Days, Other Eyes

Shona Kitchen



Obra: *Other Days, Other Eyes* hace referencia a la evolución de las omnipresentes infraestructuras de grabación que nos rodean y reflexiona sobre la generación y transmisión de esta información, así como sobre la abundancia creciente de información cotidiana y banal que impregna nuestra sociedad.

Kitchen combina secuencias en directo filmadas con una cámara con curiosidades de la vida cotidiana, elementos de archivo y gotas de vidrio analógicas cargadas con el peso de contenido digital recopilado. Las gotas más pequeñas surgen de las paredes y evocan los aparatos diminutos de nueva creación que un día bien podrían convertirse en una cámara que especulara sobre la evolución de los organismos arquitectónicos vivos. La obra capta la coexistencia del ámbito físico y virtual, lo natural y lo artificial, la realidad, la imaginación y lo absurdo.

Este proyecto surge del trabajo de investigación IMAGEOBJECTLANDSCAPEEVENT llevado a cabo por el equipo Kitchen-Hooker, que llevan mucho tiempo trabajando juntos. Gran parte del trabajo de Kitchen se inspira en los escritos de J. G. Ballard. En este caso, se trata de un relato corto titulado *Sound-Sweep*, del cual un fragmento dice: “los estratos sónicos de la vida urbana cotidiana [...] son tan omnipresentes que están literalmente incrustados en paredes y superficies”. En el libro de Ballard, un escáner de sonidos es el equivalente de un barrendero que recoge la abundancia de sonidos cotidianos absorbidos por la arquitectura.

El título del proyecto está tomado de otro escritor de ciencia ficción de los años setenta, Bob Shaw.

Esta obra se ha llevado a cabo en colaboración con el artista de vidrio Evan Voelbel.

Tipología: Obras de arte

Lugar: Santa Mònica

Con la colaboración de: New Art Foundation

Más información: <http://www.shonakitchen.com>

Biografía: Shona Kitchen (Ceres, 1968) és una artista, dissenyadora y educadora reconecida internacionalmente que viu en Providence (Rhode Island). Desde que terminó sus estudios en el Royal College of Art con un máster en arquitectura, ha dividido su tiempo entre la práctica creativa y la enseñanza. Su práctica suele ser colaborativa, basada en la investigación y específica del lugar. Por medio de elementos digitales, analógicos y biológicos, su obra ofrece un espacio en el que conviven de forma lúdica el ámbito físico y virtual, lo natural y lo artificial, la realidad y la imaginación. En todos sus trabajos, explora las consecuencias psicológicas, sociales y medioambientales de los avances y fracasos de la tecnología. Colabora a menudo con científicos, ingenieros, escritores y desarrolladores de software. Su obra se ha expuesto en diferentes lugares, como el Victoria and Albert Museum, el Kelvingrove Museum, el Vitra Museum, el Montalvo Arts Center, el Center for Contemporary Arts de Varsovia, el Zero1 San Jose y el Simposio Internacional de Arte Electrónico, entre otros.



Generalitat
de Catalunya

mòni
santa c

Muted

Lauren Lee McCarthy



Obra: Cuando, de repente, en marzo del 2020 el mundo se paró, todo se interrumpió y nos pusimos en modo de emergencia, que se prolongó durante años. Compartí ese tiempo con otras personas por medio de una serie de cinco *performances* basadas en el uso de la tecnología: *Fecha posterior*, *He oído que HABLAR ES PELIGROSO*, *¿Qué quieres que te diga?*, *Vengo a pasar la noche* y *Buenas noches*. En este ciclo de *performances* se reflexiona sobre temas de desconexión, peligro, comunicación y presencia. Se experimenta con diferentes maneras de vivir a las que se puede acceder desde realidades a distancia.

Tipología: obras de arte

Tema: TK

Lugar: Santa Mònica

Más información: <https://lauren-mccarthy.com>

Resumen: Cuando el mundo se apagó durante la noche del pasado marzo, los proyectos se interrumpieron, todo quedó en pausa y mi trabajo pasó a un modo más responsivo. Respondía a lo que ocurría a mi alrededor, a lo que sentía, y de hecho solo intentaba encontrar un camino para transitar por todo aquello. Esta experiencia dio lugar a una serie de cinco *performances* basadas en el uso de tecnología: *Fecha posterior*, *He oído que HABLAR ES PELIGROSO*, *¿Qué quieres que te diga?*, *Vengo a pasar la noche* y *Buenas noches*, en las que se reflexiona sobre temas de desconexión, peligro, comunicación y presencia. Se experimenta con diferentes modos de vida a los que se puede acceder desde realidades a distancia.

Fecha posterior fue una *performance* de los primeros momentos de la pandemia en la que organicé chats individuales de texto con diferentes personas para imaginar planes futuros que solo podrían hacerse realidad “más adelante”. En *He oído que HABLAR ES PELIGROSO*, me presentaba en la puerta de las casas de amigos y les ofrecía un monólogo por mensajes de texto que les mostraba en la pantalla del teléfono y con conversión de texto a voz. A continuación, invitaba a los participantes a visitar una URL para continuar una conversación de texto y en persona sobre el peligro, la seguridad y el futuro incierto. En *¿Qué quieres que te diga?*, un trabajo basado en web, un clon digital de mi voz pregunta a los visitantes de la obra: “¿Qué quieres que te diga?”. Sea cual sea la respuesta, les devuelvo sus propias palabras con mi voz. Entonces se les vuelve a preguntar: “¿Qué quieres que te diga?”. En *Vengo a pasar la noche* me presentaba en el patio de un amigo con un saco de dormir, le enviaba un mensaje de texto que decía “hola” y pasaba la noche en el patio de su casa, sin entrar nunca en contacto físico con la persona. En *Buenas noches*, una obra de arte NFT, escribo “buenas noches” todos los días a una destinataria escogida antes de que se acueste, mientras viva.

Biografía: Lauren Lee McCarthy es una artista de Los Ángeles que examina las relaciones sociales en medio de la vigilancia, la automatización y la vida algorítmica. Es la creadora de p5.js, una plataforma de codificación creativa de código abierto que prioriza la inclusión y el acceso, que forma parte de Processing Foundation. Ha recibido becas y residencias de Creative Capital, United States Artists, Sundance New Frontier, Eyebeam, Pioneer Works, Autodesk y Ars Electronica. Su obra *SOMEONE* fue galardonada con el Ars Electronica Golden Nica y el Japan Media Arts Social Impact Award, y *LAUREN* recibió el premio IDFA DocLab a la no ficción inmersiva. La obra de Lauren se ha expuesto internacionalmente (Barbican Centre, Ars Electronica, Fotomuseum Winterthur, Haus der elektronischen Künste, SIGGRAPH, Onassis Cultural Center, IDFA, Science Gallery Dublin y Museo de Arte de Seúl). McCarthy es profesora asociada en el Departamento de Artes Mediáticas de la Universidad de California en Los Ángeles.

Can the mind exist without a body?

Irma Marco



Obra: bandera de gran formato instalada en el espacio público, que muestra el mensaje de Yiannis Laouris: “Can the mind exist without a body?”, extraída de *The Onlife Manifesto*, coordinado por Luciano Floridi, en el que se abordan las transformaciones de la era de la hiperconectividad digital, como la necesidad de rediseñar los conceptos de vida humana y no humana.

Tipología: obras de arte

Tema: #internetflags / *The Onlife Manifesto* / hiperconectividad digital / Yiannis Laouris / arte público

Lugar: Santa Mònica

Más información: <https://www.irmamarco.com/>

Resumen: *Can the mind exist without a body?* es una bandera de gran formato instalada en el espacio público. Muestra una pregunta de Yiannis Laouris

extraída de un capítulo de *The Onlife Manifesto*, coordinado por Luciano Floridi, en el que se abordan las transformaciones de la era de la hiperconectividad digital, como la necesidad de rediseñar los conceptos de vida humana y no humana.

Este trabajo se contextualiza a la vez en un proyecto de arte público más amplio y en una investigación de doctorado llamada #internetflags, que exploran varios aspectos de la vida en una sociedad hiperconectada y basada en internet. Creemos que este proyecto también puede ser una respuesta a la necesidad de nuevas estructuras de ubicación para mostrar propuestas artísticas y fomentar la interacción social y el pensamiento crítico desde la perspectiva del arte.

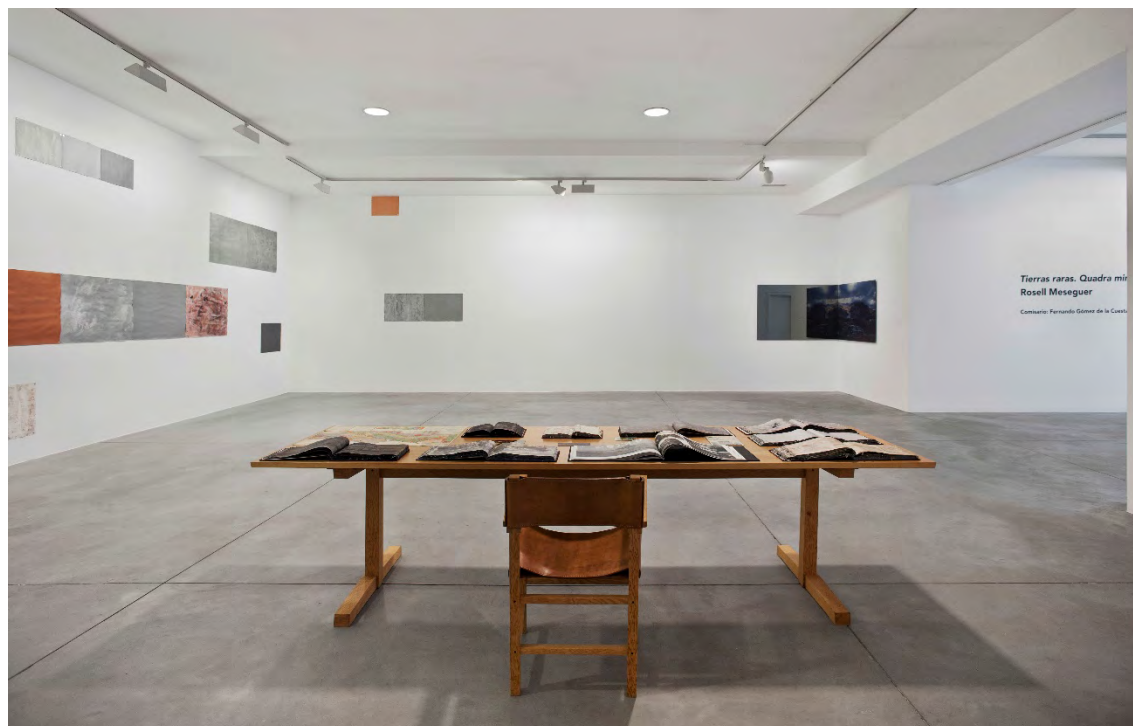
El enfoque conceptual de #internetflags se basa en tres ejes. La existencia permanente de dispositivos de comunicación digital portátiles, cercanos a la idea de prótesis en el contexto de una sociedad hiperconectada, y cómo se interpretan sus efectos desde el arte contemporáneo; los problemas derivados del uso masivo de internet junto al desconocimiento de su estructura física interna, así como de sus implicaciones políticas y ambientales; y también el contexto pandémico actual en el que las relaciones sociales se hacen virtuales, el espacio público se difumina y el contacto físico se restringe.

Biografía: Irma Marco es artista, investigadora y profesora. Máster en Bellas Artes por la Universidad Politécnica de Valencia (UPV), actualmente cursa el doctorado de Estudios Avanzados en Producciones Artísticas en la Universidad de Barcelona y es residente en la Fábrica de Creación Fabra i Coats. También es profesora colaboradora de la Universitat Oberta de Catalunya (UOC) y profesora de instituciones como el MACBA y la Escola Massana.

Marco trabaja a partir de elementos preexistentes (sonidos, textos o contextos particulares) buscando nuevos significados en materiales que ya tienen un pasado. Se interesa por la pluralidad con la que se relatan y registran los eventos, y se basa en el ruido, la apropiación, la colaboración y el intercambio como estrategias para abrir un espacio de posibilidades desde el que crear significado. Su práctica engloba la experimentación sonora, la instalación, acciones e intervenciones en espacios físicos, así como en entornos virtuales y publicaciones.

Quadra Minerale – Rare Earths

Rosell Mesequer



Obra: A partir de la guerra, profundament vinculada a la colonització mineral, *Quadra Minerale – Rare Earths* ha querido ampliar la lectura geopolítica sobre el tema y los problemas que de él se derivan.

Tipologia: Obras de arte

Tema: vademécum, tabla periódica de los elementos, extracción y uso de minerales, tecnología, medio ambiente

Lugar: Santa Mònica

Resumen: QUADRA MINERALE – TIERRAS RARAS 2017-2019

Partiendo de la guerra, profundamente vinculada a la colonización mineral, *Quadra Minerale – Rare Earths* ha querido ampliar la lectura geopolítica sobre el tema y los problemas que de él se derivan —tecnología, economía y sociedad— con una publicación, una instalación del proceso creativo, un políptico pictórico y obras diversas.

ゴジラ/god'zila/

Jane Chang Mi



Obra: ゴジラ/god'zila/ (2020) es un vídeo monocal de 96 minutos con sonido que agrupa las 29 películas simultáneamente, pero después de eliminar todas las escenas de monstruos y humanos.

Tipología: Obras de arte

Tema: nuclear, Asia y Pacífico, ejército estadounidense, medio ambiente, monstruos

Lugar: Santa Mònica

Más información: <http://www.janecmi.com>

Resumen: El 1 de marzo de 1954, el *Daigo Fukuryū Maru* (Dragón Afortunado 5), un barco de pesca japonés, fue contaminado por las radiaciones nucleares emitidas durante las pruebas llevadas a cabo por Estados Unidos con el aparato termonuclear Castle Bravo en el atolón de Bikini. La primera película ゴジラ se estrenó en noviembre de 1954, como respuesta directa a este incidente, así como a los bombardeos de Hiroshima y Nagasaki. Los *kaiju* (monstruos) son una metáfora de las armas nucleares, la militarización estadounidense del Pacífico y el desastre ambiental. En total, Toho Co., Ltd. hizo 29 películas japonesas. ゴジラ/god'zila/ (2020) es un vídeo monocal de 96 minutos de duración con sonido que agrupa las 29 películas simultáneamente, pero después de eliminar todas las escenas de monstruos y humanos. Esta eliminación refleja la política y las acciones de Estados Unidos como nación colona y colonizadora, que deja una estela de destrucción a su paso. Las transparencias reflejan la vida media de los isótopos radiactivos y el trauma del legado nuclear de Estados Unidos. Nosotros somos los monstruos y los monstruos somos nosotros.

Biografía: Como artista e ingeniera oceánica, Jane Chang Mi lleva a cabo investigaciones interdisciplinarias para evaluar el entorno oceánico poscolonial.

Mi estudia los relatos asociados al paisaje submarino considerando el pasado, el presente y el futuro. A menudo se centra en el empleo y la militarización del océano Pacífico por Estados Unidos. Concretamente, su práctica focaliza temas del “militurismo” —creación y protección de las economías basadas en el turismo por parte de fuerzas militares o paramilitares— y de la colonización científica. Este interés nace de su trayectoria en la ingeniería oceánica, un campo que está indisolublemente vinculado al complejo militar estadounidense. Del 9 de junio al 21 de agosto.



How to make an ocean

Kasia Molga



Obra: la artista quería saber cómo podía utilizar sus residuos corporales para cuidar el medio ambiente, que hemos destruido. Cada botella contiene sus lágrimas y algas del mar del Norte acompañadas de una fecha, el motivo del llanto y el nombre de las algas introducidas en la botella.

Tipología: obras de arte

Tema: lágrimas, océanos, luto, vida, simbiosis

Lugar: Santa Mònica

Más información: https://www.studiomolga.com/art_HTMAO.html

Resumen: cada botella contiene lágrimas de Kasia y algas del mar del Norte acompañadas de una fecha, el motivo por el que ha llorado y el nombre de las algas introducidas en la botella. Existe un registro de su dieta durante el periodo de la investigación, acompañado de un registro de presencia de elementos químicos (N, P, K) importantes para un buen crecimiento de las algas. Estos elementos pueden regularse con la dieta. La artista quería saber cómo podía utilizar sus residuos corporales para cuidar el medio ambiente, que hemos destruido. La pregunta principal que se planteó fue: “¿Puedo cuidar mi salud

física y mental para ser 'útil' a otras formas de vida? ¿La salud ambiental puede ser un indicador de nuestra propia salud?"

Desde el invierno de 2019 hasta hace poco, Kasia ha ido recogiendo sus lágrimas, primero las causadas por la pérdida de tres seres queridos en otoño de 2019. Después, al empezar la COVID-19, se entrenó para llorar y así aliviar su ansiedad. Esto la llevó a explorar la composición química de las lágrimas humanas para ver cómo podrían constituir un ecosistema marino pequeño y saludable. Utilizar sus propias lágrimas para acoger una vida marina se convirtió en una forma de catarsis y un modo constructivo de afrontar tanto la pérdida personal como la ambiental.

Biografía: Kasia Molga se ha negado a ser etiquetada. Diseñadora fusionista, artista, ecologista, codificadora creativa, su motor es la curiosidad por saber cómo el diseño, la ciencia y la tecnología se entrecruzan y cómo el arte puede revelar historias inscritas en estas intersecciones. Su obra se centra principalmente en la siempre cambiante relación y percepción del entorno natural por parte de los, más que compañeros humanos, terrícolas. Durante más de dos décadas, Kasia ha buscado formas de transmitir la noción de colaboración con la naturaleza.

Kasia es fundadora y directora de Studio Molga Ltd., donde, además de su práctica artística, dirige a un equipo de tecnólogos y arquitectos creativos que realizan encargos y proyectos educativos con un compromiso social.

Su obra se expone en todo el mundo. Algunos de los sitios más destacados son los siguientes: Centro Pompidou, Tate Modern, V&A Museum, Ars Electronica, Meta.Morf (Noruega), Translife Media Arts Triennial (Pekín, China), MIS (São Paulo, Brasil), Dutch Design Week (Países Bajos). Ha obtenido numerosos premios, becas y residencias internacionales, como la STARTS EU Residency.

Still Life Tornadoes & Still Life Swell

Marina Núñez



Obra: Las obras *Still Life Tornadoes* y *Still Life Swell* son una reformulación de las naturalezas muertas neobarrocas en varios vídeos, que constituyen una alegoría tanto de las cuestiones relacionadas con la existencia humana como de su relación con la naturaleza. Su tonalidad pictórica es extremadamente sofisticada y ofrece un planteamiento hiperrealista fascinante que presenta al espectador detalles concretos, como el movimiento de un pedazo de tela o el derramamiento de un líquido de un vaso producido por una turbulencia inexplicable. El dramatismo y la belleza se entrelazan en estas obras, que permiten percibir la madurez de la artista.

Tipología: Obras de arte

Lugar: Santa Mònica

Con la colaboración de: New Art Foundation

Más información: <http://www.marinanunez.net/naturaleza-muerta>

Biografía: Marina Núñez (Palència, 1966) es una artista multidisciplinar que trabaja con distintos formatos, como la pintura, el vídeo y las nuevas tecnologías. Es licenciada en Bellas Artes por la Universidad de Salamanca y doctora en Bellas Artes por la Universidad de Castilla-La Mancha. Actualmente, combina su carrera artística con la docencia en la Universidad de Vigo.

En sus recientes obras, Marina Núñez nos invita a reflexionar sobre cómo nuestra subjetividad y nuestras vidas se ven afectadas por las interferencias cada vez más frecuentes entre lo humano y lo tecnológico. Por su forma de

anticiparse a muchas de las reflexiones filosóficas más importantes de nuestros días, su obra ha tenido una gran influencia en los debates contemporáneos.

Una constante de su obra es la representación de seres aberrantes, distintos, que existen al margen del canon. Los cuerpos anómalos que pueblan sus pinturas, imágenes o vídeos nos hablan de una identidad metamórfica, híbrida y múltiple.

Recrea una subjetividad inestable e impura para la que la alteridad no es algo ajeno, sino un elemento constituyente del ser humano. Así, las mujeres histéricas, las medusas, las momias, los monstruos o los ciborgs que aparecen en sus trabajos, aunque pertenecen al territorio de los parias, no parecen distantes, sino que pueden afectarnos e identificarse con nosotros. Y sus imágenes se perciben como espejos ligeramente deformados que nos sugieren que la locura o la monstruosidad son simplemente una cuestión de grado.

Su obra forma parte de las colecciones del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía de Madrid, el Artium de Vitoria, el MUSAC de León, el Patio Herreriano de Valladolid, el TEA de Tenerife, la Fundación "la Caixa", la Fundación Botín, la Corcoran Gallery of Art de Washington D. C., el National Museum of Women in the Arts de Washington D. C., el Minte Museum of Art de Charlotte (Carolina del Norte), el Katzen Arts Center, el American University Museum de Washington D. C., y el Fonds régional d'art contemporain de Córcega.



Privacy-GrDN.info

S4RA



Obra: emulaci3n h3brida que aborda la predicci3n y se alimenta de su propia codificaci3n como estructura vertebradora de una semi3tica < contenedor > / .

Tipolog3a: obras de arte

Tema: datos, IA, vigilancia

Lugar: Santa M3nica

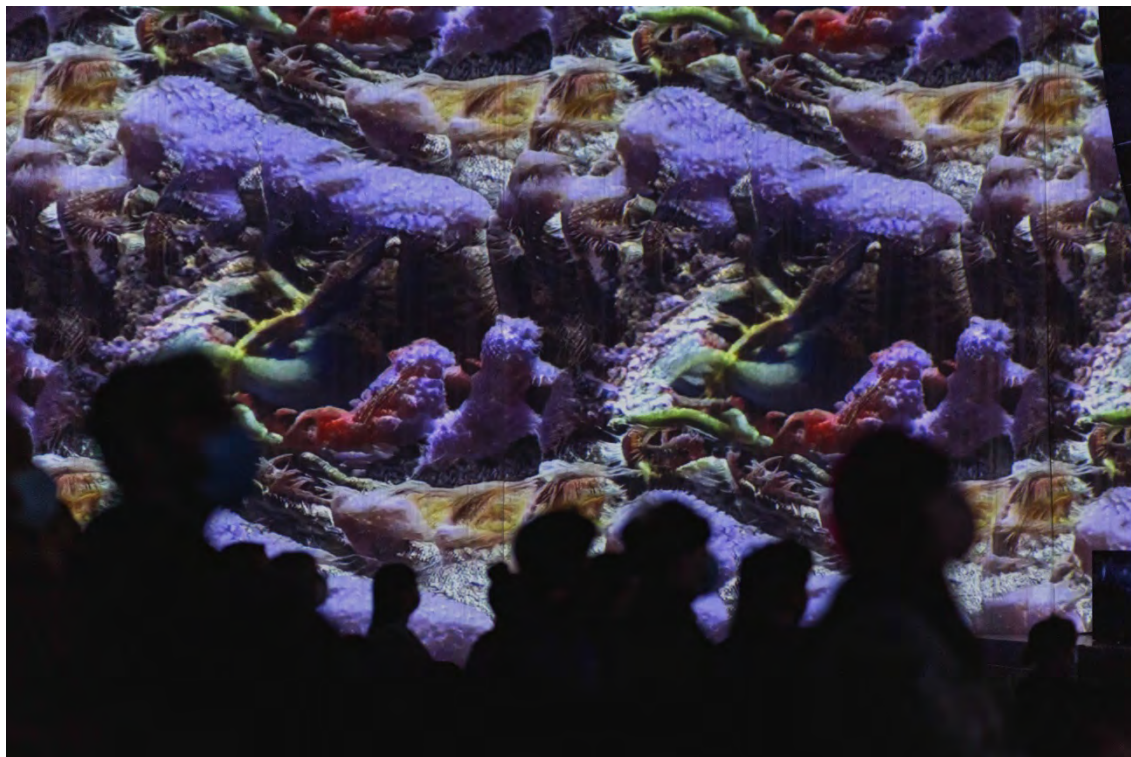
M3s informaci3n: <https://s-ara.net/>

Resumen: al situar la automatizaci3n dentro de este simulado jard3n ocioso surge la complejidad de lo que significa ser humano en esta era electr3nica. El aprendizaje, el ocio y el trabajo comparten el mismo marco intercambiable en esta din3mica de la posverdad en la que las operaciones se dise1an de un modo ambiguo para alabar y glorificar el extenuante camino del sistema laboral contempor3neo. Emulaci3n h3brida que aborda la predicci3n y se alimenta de su propia codificaci3n como estructura vertebradora de una semi3tica < contenedor > / .

Biograf3a: S4RA es artista digital no binario y queer que pas3 interminables horas luchando contra monstruos y deambulando por laberintos. Por eso, lo natural era evolucionar a trav3s de un proceso experimental y exploratorio de la cultura visual del juego y los GIF animados populares. S4RA tambi3n bebe de las plataformas de redes sociales para incorporar animaciones en las profundidades de los juegos de rol de g3nero y en las tramas pol3ticas. Sigue jugando con videojuegos de la vieja escuela.

AquA(I)formings – Interweaving the Subaqueous

Robertina Šebjanič, Sofia Crespo, Feileacan McCormick



Obra: Utilizando la narrativa poética y con el apoyo de la tecnología de inteligencia artificial (IA), *AquA(I)formings – Interweaving the Subaqueous* aborda el desarrollo de relaciones empáticas entre especies con entidades más que humanas. La obra explora los cambios en el medio marino provocados por la presencia humana e intenta imaginar cómo las nuevas condiciones (aumento del nivel del mar y de la temperatura del agua, nueva composición química...) se reflejan en sus habitantes.

Tipología: Obras de arte

Tema: teledetección - detección acuática, ecología marina, mercantilización del agua, IA y recogida de datos, humano y más que humano

Lugar: Santa Mònica

Resumen: El proyecto *AquA(I)formings – Interweaving the Subaqueous* aborda la posibilidad de una relación humana empática con entidades más que humanas, basándose en la noción de Donna Haraway de “pensamiento tentacular” como la capacidad de percibir el mundo a través de la empatía con entidades más que humanas.

El proyecto explora los cambios en el medio marino provocados por la presencia humana e intenta imaginar cómo las nuevas condiciones (aumento del nivel del

mar y de la temperatura del agua, nueva composición química, etc.) afectan a sus habitantes. Los mares y océanos registran cambios ambientales como recuerdos, ya sea en organismos individuales o como cambios diferentes en las estructuras de los ecosistemas.

Aqua(l)formings – Interweaving the Subaqueous es una instalación multicapa que explora la “detección acuática”. Lo físico (escultura del biomaterial) y lo digital (modelos de IA de audio y vídeo que interactúan con datos sensoriales) forman una experiencia tangible de las condiciones cambiantes en los entornos costeros.

Los artistas trazan los “filamentos” de la nacra (*Pinna nobilis*), un habitante del mar que siempre ha despertado la curiosidad de científicos y otros expertos en entornos marinos, que utilizan como sinónimo visual de las entidades más que humanas. Sin embargo, hoy la nacra ha sucumbido a las enfermedades causadas por los cambios ambientales en el Mediterráneo. El uso de tecnologías de IA ayuda a visualizar el pasado y el futuro de la nacra y los extensos prados de una planta submarina llamada *Posidonia oceanica*, en el norte del mar Adriático.

Con la presentación de su historia, los artistas ayudan a iniciar una investigación para explorar el uso y la mejora de nuevos materiales biológicos que no amenacen la existencia o el hábitat de determinados organismos.

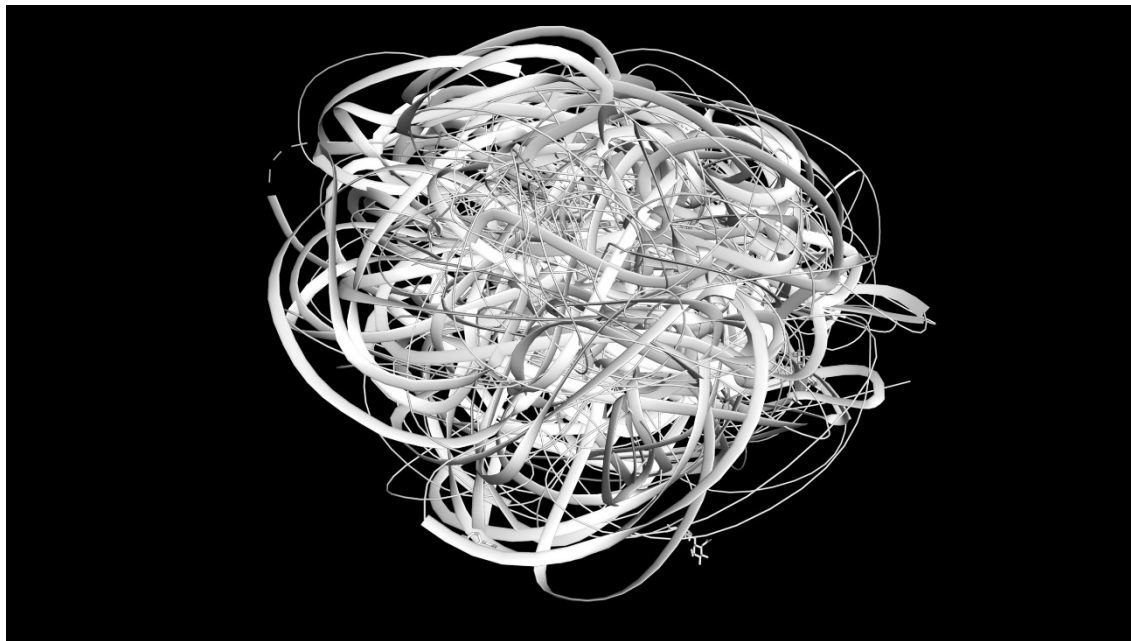
Biografía: Robertina Šebjanič es una artista cuya obra explora las realidades culturales, geopolíticas y ecológicas de los ambientes acuáticos y el impacto de la humanidad en otros organismos. Aborda las cuestiones filosóficas en la intersección del arte, la tecnología y la ciencia. En su análisis del antropoceno y su marco teórico, la artista utiliza los términos 'aquatoceno' y 'aquaforming' para referirse al impacto humano sobre los medios acuáticos. Sus obras han merecido premios y nominaciones a Prix Ars Electronica, Starts Prize y Falling Walls.

Sofía Crespo (Entangled Others) es una artista que centra su trabajo en la vida artificial. Lo que impulsa su práctica es un gran interés por las tecnologías de inspiración biológica, como las redes neuronales. Su interés principal es la forma en que la vida orgánica utiliza mecanismos artificiales para simularse a sí misma y evolucionar. Su obra se ha expuesto y ha ganado varios premios. <https://entangledothers.studio>

Feileacan McCormick (Entangled Others) es un artista generativo, investigador y ex arquitecto. Su práctica se centra en la ecología, la naturaleza y las artes generativas, con un enfoque orientado a dar nuevas formas de presencia y vida no humanas en el espacio digital.

Syndemic Sublime

Laura Splan



Obra: *Syndemic Sublime* es una serie de animaciones generadas por ordenador basadas en datos creados con software de visualización molecular y datos de la COVID-19. Las animaciones entrelazan modelos de SARS-CoV-2 con estructuras tanto humanas como no humanas, incluidos anticuerpos y receptores celulares. El movimiento generativo se crea utilizando datos de la COVID-19 para interrumpir los residuos de aminoácidos a lo largo de las estructuras.

Tipología: obras de arte

Tema: ciencia y arte (*sciart*), animación basada en datos, visualización molecular, biología, relaciones entre especies

Lugar: Santa Mònica

Más información: <http://laurasplan.com>

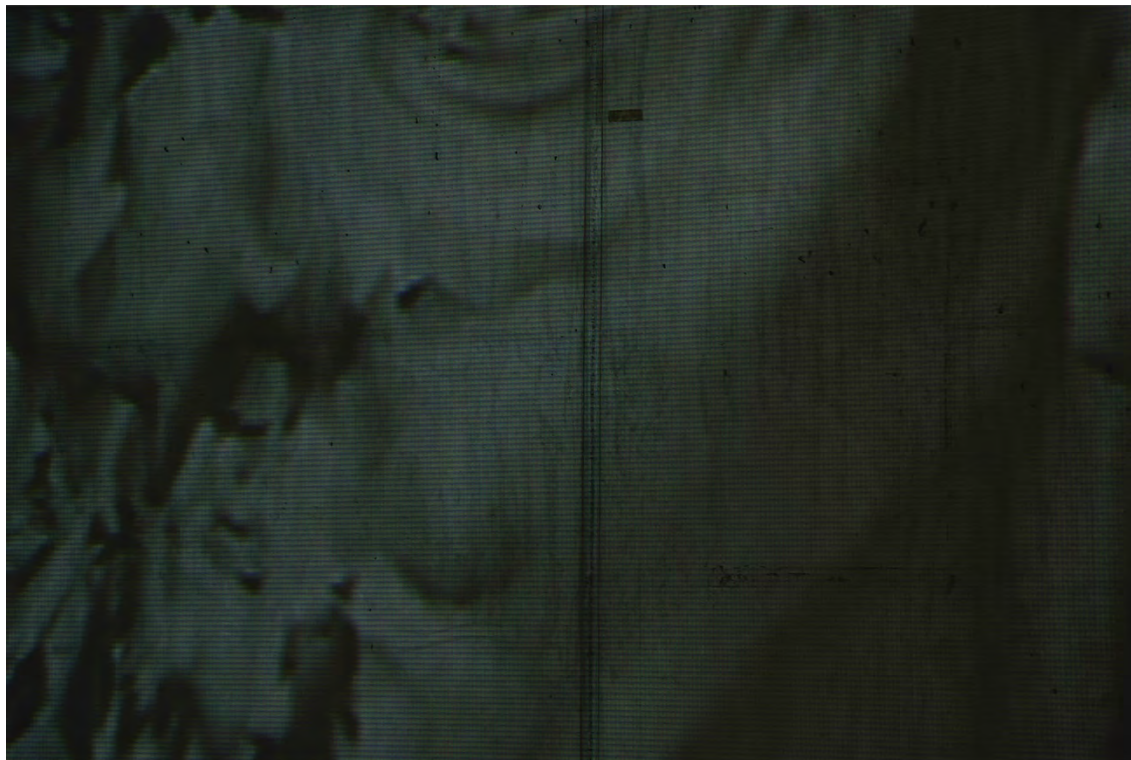
Resumen: *Syndemic Sublime* es una serie de animaciones en curso generadas por ordenador y basadas en datos creados mediante bibliotecas de datos de COVID-19 y software de visualización molecular. Las animaciones entrelazan modelos moleculares de SARS-CoV-2 con estructuras de proteínas humanas y no humanas, como anticuerpos y receptores celulares. El movimiento generativo se crea utilizando datos de muertes por COVID-19 para interrumpir los 20 residuos de aminoácidos a lo largo de las estructuras de proteínas. Las interrupciones resultantes crean cuadros fascinantes que a veces son espásticos y en ocasiones sublimes. Cada animación tiene una forma inicial y final única, puesto que se transforma lentamente desde su forma biológica plegada o "conformación" hasta su forma tecnológicamente distorsionada. La calidad generativa del proceso permite transformaciones imprevisibles y únicas dentro de cada animación porque el software crea imágenes inesperadas. El despliegue y la colisión de las proteínas se traducen tanto en perturbaciones como en movimientos relajantes. Las animaciones de la serie combinan modelos de

proteïnes del coronavirus con proteïnes de lamas, alpacas, gatos, perros, pangolines, murciélagos y humanos que evocan el aumento de interacciones entre especies en el paisaje biotecnológico contemporáneo. Desde enfermedades zoonóticas y desarrollo de vacunas transgénicas hasta el uso de animales como fábricas vivas para producir productos biológicos; nuestra comprensión de lo que significa ser “humano” en el “mundo natural” es cada vez más compleja. Las animaciones, lentas y tranquilas, crean espacios liminares para la reflexión, el dolor y la fascinación ante las fuerzas moleculares invisibles del mundo biológico que afectan profundamente a nuestra vida cotidiana.

Biografía: Laura Splan es una artista transdisciplinaria que trabaja en las intersecciones de la ciencia, la tecnología y la cultura. Le han encargado obras The Centers for Disease Control Foundation y Triennale Brugge, han sido expuestas en el Museum of Arts & Design y en el Beall Center for Art + Technology, y están representadas en las colecciones de Thoma Art Foundation y Chan Zuckerberg Initiative. Su trabajo ha aparecido en artículos publicados en *The New York Times*, *Discover*, *designboom*, *CLOT* y *Frieze*. *The Routledge Companion To Biology In Art & Architecture* es una de las publicaciones que incluye su obra. Splan ha recibido financiación para su investigación de The Jerome Foundation y sus residencias han obtenido el apoyo de The Knight Foundation y The Institute for Electronic Arts. Ha sido profesora en la Universidad de Stanford y, con su investigación como miembro de la incubadora de ciencias creativas NEW INC del New Museum, ha participado en colaboraciones con científicos para explorar las relaciones entre especies.

Waiting for other

Nooroa Tapuni



Obra: *Waiting for Other* explora el autorretrato como si fuese otro, como un antepasado, a través de una serie de GIF interrelacionados. El trabajo secuencía las partes del cuerpo en relación con la cosmología indígena del Pacífico para reorientar el yo y el antepasado. Es un proyecto acumulativo que se construye y amplía en el tiempo. Esta exposición es su presentación inaugural.

Tipología: obras de arte

Tema: interfaz digital, conocimiento indígena, interconexión, arte de internet de arqueología genética

Lugar: Santa Mònica

Resumen: Las culturas indígenas del Pacífico creen que el mundo material y el mundo inmaterial están conectados y que contienen el presente, nuestro pasado y nuestro futuro. Centrada en esta forma de entender el mundo, multicapa y multidimensional, la genealogía (*akapapa*, *whakapapa*) manifiesta interconexión y continuidad mediante estrategias recursivas inherentes.

A través de la lente de la arqueología genética (Refiti, 2008), la manifestación de nuestro antepasado se hace presente a través del cuerpo. Aquí la noción del yo, en singular, se posiciona en relación con el yo como otro, como un antepasado, como múltiple. Es decir, la noción de yo se entiende como la relación que une a nuestros antepasados a través de la materia arqueológica genética, que manifiesta el pasado en el presente.

Es a partir de esta forma de entender el yo cuando comienza la consideración temática de este trabajo. El proyecto explora hasta qué punto la interconexión y la continuidad, desde una lente indígena del Pacífico, pueden explorarse con medios digitales.

El proyecto tiene un enfoque bifurcado. Con el primero se secuencian las partes del cuerpo en relación con los orígenes cosmológicos indígenas del Pacífico. Esta secuencia animada es una reorientación del yo y del antepasado. Con el segundo, se analiza la relación entre la piel del cuerpo y la piel de la imagen digital. En esta exploración son cruciales las nociones de *tu ke* (estar en diferencia), como en el estereotipo negativo aplicado a la piel negra, y de *te'ta'i*, (estar como si fuera otro, como un antepasado). Este doble enfoque pone en cuestión lo que los antepasados manifiestan a través de la piel del cuerpo y la piel de la imagen digital, y lo que de la interfaz digital aparece en nosotros.

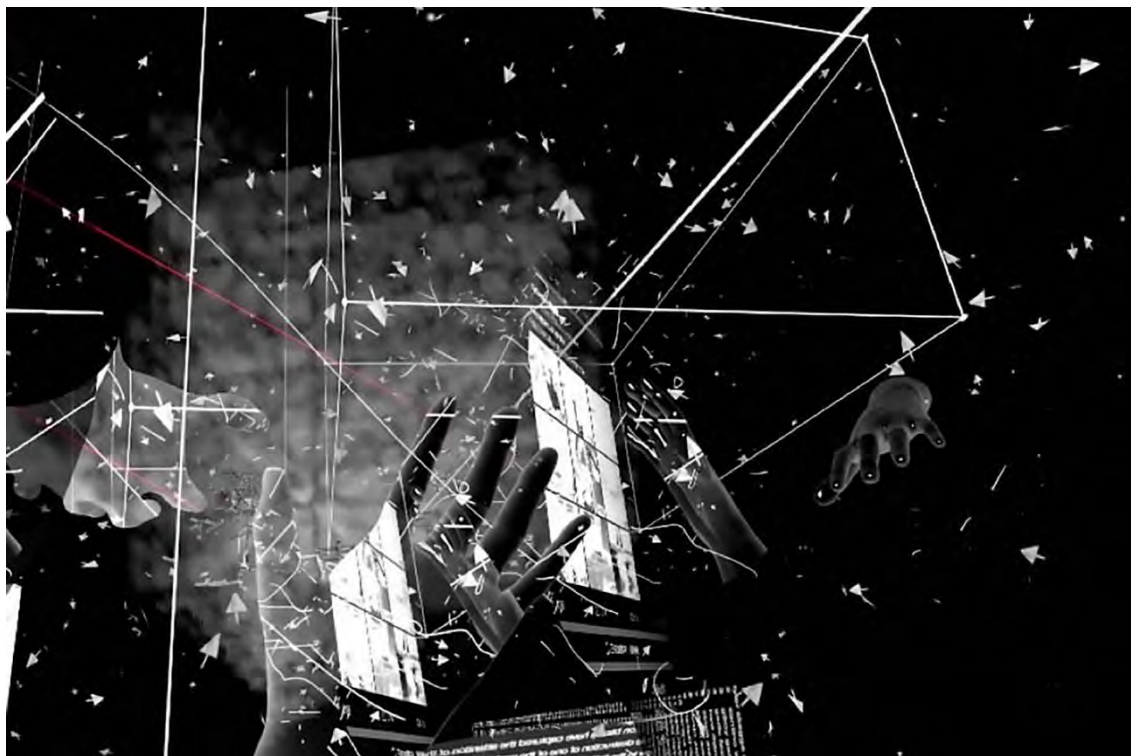
Referencia:

A. L. Refite (2008). "The forked centre: duality & privacy in polynesian spaces & architecture". *Alternative: An International Journal of Indigenous Scholarship*, 4(1), 97-106.

Biografía: Artista interdisciplinaria, Nooroa Tapuni busca derivar una correlación entre conjuntos de conocimientos aparentemente dispares para desplegar las relaciones de poder. Sus anteriores proyectos planteaban una comprensión autóctona de la interconexión como un sistema cibernético, una relación de comunicación y control, mediante la práctica de arte digital interactivo. Esta era una manera de explorar hasta qué punto el material digital puede ser la interfaz para la comprensión intuitiva y el conocimiento indígena. Uno de sus intereses actuales es la ambigüedad de la comunicación por medio de material de transcodificación.

Repositorio

Weidi Zhang



Obra: *Repositorio* es una experiencia de realidad virtual que plantea la autoría y el olvido de los datos. Construye un mundo de publicaciones en Twitter en movimiento fusionando la estructura de una granja de servidores con una trituradora de papel, donde los recuerdos colectivos se deconstruyen en letras y personajes flotantes para componer una narración en evolución.

Tipología: obras de arte

Tema: arte de realidad virtual, visualización de datos

Lugar: Santa Mònica

Más información: <http://www.zhangweidi.com>

Resumen: nuestras huellas digitales en el vasto universo de los datos se pueden duplicar, transferir y mutar. Eliminar es mucho más difícil que introducir un pedazo de papel en una trituradora, un invento que tiene más de cien años. Fotos, vídeos, etiquetas geográficas o simples textos que viven en las plataformas de las redes sociales, como presencia virtual de recuerdos humanos digitalizados, fortalecen el poder de la computación y el análisis con máquinas a la vez que nos toman el control.

Cuando intentamos conservar o borrar nuestras propias historias en el paisaje digital, ¿aún tenemos la autoría? ¿Están nuestras historias en un permanente cambio de significado y representación?

Repositorio es una experiencia de realidad virtual creada en torno a la cuestión de la autoría y el olvido de datos. Construye un mundo de datos en movimiento fusionando la estructura de una granja de servidores (un sitio donde se almacenan datos físicamente) con una trituradora de papel (una máquina que deconstruye datos). *Repositorio* es la transformación paulatina de un banco surrealista que almacena recuerdos de forma segura en un espacio lleno de trozos flotantes de letras y caracteres mediante el ensamblaje y la fragmentación de diferentes conversaciones tomadas de publicaciones de Twitter en 2019. Su narración no lineal, el sonido experimental interactivo y la estética surrealista proporcionan una conceptualización de un modelo alternativo de interacción humano-máquina, y cuestionan si tenemos derecho a ser olvidados y al mismo tiempo si lo tenemos a ser recordados.

Biografía: Weidi Zhang es una artista e investigadora dedicada al arte mediático que reside en Los Ángeles. Actualmente, su investigación y prácticas artísticas se centran en investigar un ensamblaje especulativo: visualización interactiva basada en imágenes y datos de una realidad humano-máquina en el contexto de la visualización de datos, el diseño de sistemas de inteligencia responsiva y los medios inmersivos. Sus obras han sido presentadas en todo el mundo: SIGGRAPH Art Gallery Best In Show, ISEA, Times Art Museum (China), Japan Media Arts Festival, Lumen Prize (Reino Unido), SIGGRAPH ASIA, IEEE VISAP, Planetarium 1 (Rusia), Zeiss-Planetarium (Georgia), Society for Arts and Technology (Canadá) y otros. Actualmente, es candidata al doctorado de Artes y Tecnología de Medios de Comunicación e investigadora graduada en el Laboratorio de Visualización Experimental. Imparte clases en la Universidad de California, Santa Bárbara, y en la Universidad Estatal de Ohio. Ha cursado un máster de Bellas Artes de Arte y Tecnología en el Instituto de las Artes de California y un grado de Fotografía y Multimedia en la Universidad de Washington, Seattle.

Itinerarios narrativos

A lo largo del tiempo que dura la exposición *La Irrupción. 32 propuestas artísticas en tiempos de colapsos y pandemias*, se irán desplegando sucesivamente en el espacio expositivo una serie de itinerarios narrativos trazados por las curadoras y algunas colaboradoras invitadas. Cada uno de estos recorridos plantea una mirada concreta sobre las piezas y posibles relaciones entre ellas, siempre a partir del diálogo con aquella expresada por las propias artistas a través de su obra. Las propuestas giran en torno a diversas cuestiones relacionadas con el tema central de la exposición, desde los miedos que organizan nuestras vidas a la gestión de catástrofes o la necesidad de utopías. El programa quiere ofrecer a los visitantes un conjunto de posibles lecturas de la exposición que pueda sumarse a la suya propia. Los itinerarios narrativos se irán desvelando sucesivamente los viernes indicados y se pondrán a disposición del visitante en la web santamonica.cat y en los espacios expositivos mientras dure la exposición.

Programa de itinerarios narrativos a cargo de:

- *Sobre monstruos, fantasmas, zombis y otros seres terroríficos*
Paula Bruna y Marta Gracia
A partir del 09.06.2022
- *Espacio y tiempo (des)estimados*
Daphne Dragona y Jara Rocha
A partir del 09.06.2022
- *Una Mirada contracatastrófica*
Joan Yago y Enric Puig
A partir del 09.06.2022
- **Paz Peña O**
A partir del 01.07.2022
- **Israel Rodríguez Giralt**
A partir del 08.07.2022
- **Ian Alan Paul**
A partir del 15.07.2022
- **Grupo Contraimaginarios postpandémicos**
A partir del 22.07.2022

Más información: <https://artssantamonica.gencat.cat/es/detall/Programa-ditineraris-narratius>



Activaciones y Actividades relacionadas

Pantalla párpado 1. Jose Iglesias G^a-Arenal y Laura Arensburg

Conversación sobre tecnología y percepción

03.06 / 18.30h / Actividad cancelada

Carne viva 1.1

Taller de aprendizajes corporales

07.06 / 11h

La irrupción

Inauguración de la exposición

09.06 / 19h

Anatomías de Inteligencia. Joana Chicau y Jonathan Reus

Performance

10.06 / 19h

Anatomías de Inteligencia. (Embodied) space and (Euclidean) distance. Joana Chicau y Jonathan Reus

Taller

11.06 / 11h

Carne viva 1.2

Taller de aprendizajes corporales

14.06 / 11h

Pantalla párpado 2. Percepción digital y datadiversidad. Alejandra López

Conferencia sobre tecnología y percepción

14.06 / 18.30h

Retablo para un concierto monstruoso. Isabel do Diego

Concierto

16.06 / 19h

Gentrifi-qué contraimaginarios postpandémicos 2

Juego sobre la gestión política de la pandemia

17.06 / 17h

Pantalla párpado 3. After Glow Reality. c41582028 y Sau-Ching Wong

Performance sobre tecnología y percepción

18.06 / 18h



Carne viva 1.3

Taller de aprendizajes corporales

21.06 / 11h

Carne viva 1.4

Taller de aprendizajes corporales

28.06 / 11h

Martes de vídeo

Diarios salvajes de la extracción. CuPorn y PetroPorn. Lucía Egaña y Énxela Louzao

14.07 / 19h

Rutas raras. El trazado de la tecnología

Taller sobre procesos extractivistas

14.07 / 18h

Gentrifi-qué contraimaginarios postpandémicos 3

Juego sobre la gestión política de la pandemia

15.07 / 17h

Más información:

<https://artssantamonica.gencat.cat/es/detall/La-irrupcio>



**Generalitat
de Catalunya**

mòni
santa c
à

Créditos

SANTA MÒNICA

Direcció Enric Puig Punyet

Coordinació Roger Vinent Arnau

Edicions Cinta Massip

Direcció t cnica Marina Rubio Marco

Activitats Eva Ruiz

Administraci  Cristina G ell

Secretario de direcci  Andreu Carreras i Novich

Comunicaci  Clara Bofill Pumarola

Difusi  Juanjo Guti rrez

Web Luis Villal n

Dise o expositivo Francsec Isern y Paula Font

Fotograf as Jordi Play

M NIQUES (ARTISTAS RESIDENTES)

Laura Arensburg
Elena Blesa
Natalia Carminati
Azahara Cerezo
Carlos Clemente
Cristina Cordero
Jordi Ferreiro
Sonia G. Villar
Estefan a Mart n
Marc Padr 
Clara Piazuelo
 ngela Precht
Diana Ragel
S lvia Renda
Alba Rihe
Christina Schultz
Marta Solans
Ezequiel Soriano
Irena Visa
Carolina Zerpa



PERSONAL DE SALA

MAGMACULTURA, SL

Ainhoa Arroyo Tomás

Elizabeth Bertolín Mercado

Sílvia Camacho Riart

Oscar Canal Vicente

Alba Coll Zapata

Raül González Carrasco

Roser Martín Ausió

Héctor Martos Avellaneda

Àngel Monlleó Marsal

Josep Francesc Valero Garcia

MONTAJE

Grop exposicions i museografia, s.l.

Raul Baeza

Mariano Berdejo

Luis Bisbe

Ferran CostaFco. Javier Hernández

Luis José Hernández

Ernest Montllor

Favio Monza

Xesco Muñoz

Danilo Romero Cuffia

Jordi Segura

Pau Segura

Luís Sanchon

Begoña Terradas

Carlos Portillo

LIMPIEZA

L.D., SAU

Julia Barrueto

Tania Ginés

Lali Ventaja

Lidia Toala

Rosa Bajaña

Olga Carrión

Maria Olga Bustos

Elizabet Tipán

Gloria Canelo

Sergio Sánchez Blesa

SEGURIDAD

IMAN SEGURIDAD, SA

Maria Isabel Bermejo Celdrán

Juan Carlos Alba Collado



**Generalitat
de Catalunya**

mòni
santa c
à

Daniel Sanchez Sánchez
Mileidys Landestoy
Fabian Arnaldo Jaeggi

MANTENIMIENTO

FERROVIAL

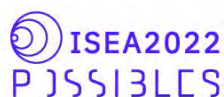
Juan Vizuete

José María de Santos

CON LA COLABORACIÓN DE

.NewArt { foundation; }

ORGANIZADO POR



Santa Mònica

Contactos de Comunicación y Prensa

info.santamonica@gencat.cat

Coordinación de comunicación y prensa

Clara Bofill Pumarola

cbofillp@gencat.cat

Tel.: (+34) 935 547 861

Web y difusión

Luis Villalón

lvillalon@gencat.cat

Juanjo Gutiérrez

jgutierrezg@gencat.cat

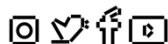
Tel.: (+34) 933 162 857

Santa Mònica
La Rambla, 7
08002 Barcelona
T 935 671 110

Entrada libre

Horario: de martes a sábado de 11 h a 20.30 h

Lunes cerrado, excepto festivos



artssantamonica.gencat.cat



**Generalitat
de Catalunya**

**mòni
c
santa
a**