

Dossier de premsa

mòni  
c  
a

# La irrupció

9 de juny – 21 d'agost de 2022



s  
à  
n  
t  
a

# Índex

**Presentació** pàg. 3

**Fitxa de l'exposició** pàg. 4

**Fitxa de les obres** pàg. 4

**Itineraris narratius** pàg. 56

**Activacions i activitats  
relacionades** pàg. 57

**Crèdits** pàg. 59

# Presentació

## La irrupció. 32 propostes artístiques en temps de col·lapses i pandèmies

La crisi ecològica, climàtica i social que ens travessa proveeix amb agitacions ecosistèmiques múltiples, com per exemple el moment pandèmic que encara estem vivint. No obstant això, encara que els desajustos es narrin com a interrupcions aïllades, pertanyen a un *continuum* de fenòmens acumulats. La pandèmia COVID-19 és un dels nombrosos símptomes del profund esgotament i d'una violència lenta desigualment distribuïda, derivats d'amagriments i macrooperacions industrials i institucionals extractives que han estat dutes a terme en nom del desenvolupamentisme i el progrés, en el marc de la modernitat colonial capitalista. Aquesta exposició proposa un conjunt de peces i projectes que, des de diferents posicions, indaguen en aquesta situació i les possibilitats de l'art (sempre limitades i parcials) per a repolititzar les imaginacions, els traumes, les pors i les urgències que ens interpel·lin i instiguin a *irrompre diferentment, respons(h)ablement* des de dins del col·lapse mediambiental i socioeconòmic a qual s'ha precipitat el planeta Terra. La selecció d'obres s'ha dut a terme en el marc d'una convocatòria pública elaborada conjuntament amb ISEA2022 Barcelona, la 27a edició del Simposi Internacional d'Art Electrònic, i el centre d'arts Santa Mònica. El seu desplegament a l'espai expositiu ha estat concebut com una invitació a qui ho visiti recorri l'exposició traçant la seva pròpia narrativa o seguint alguns dels itineraris específics proposats pels curadors i col·laboradors convidats.

**Marta Gracia Valladares, Jara Rocha i Enric Puig Punyet**

Taula curatorial de l'exposició



Generalitat  
de Catalunya

mòni  
santa  
cà

# La irrupció

9 de juny – 21 d'agost de 2022

## Artistes · Obres

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*

## Itineraris narratius creats per

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 projecte curat per

Marta Gracia Valladares, Jara Rocha i Enric Puig Punyet



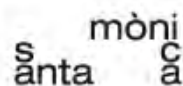
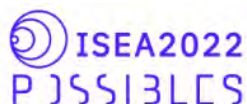
Generalitat  
de Catalunya

mòni  
santa  
cà

**Amb la col·laboració de**  
New Art Foundation

**.NewArt { foundation; }**

**Organitzat per**  
Santa Mònica, ICEC – Generalitat de Catalunya i ISEA2022 Barcelona



# Fitxa de les obres

## Spectral Landscapes

Erich Berger



**Obra:** A *Spectral Landscapes* s'investiga la radioactivitat i el paisatge. Es recullen dades mitjançant sensors i programari fets expressament amb aquesta finalitat, que permeten representar els camps de radiació gamma produïts per la desintegració de les mineralitzacions naturals d'urani i tori en forma de cossos que sobresurten de la roca base radioactiva, com a característiques intrincades però intrínseques del paisatge.

**Tipologia:** obres d'art

**Tema:** nuclear, contemporani, temps profund, treball de camp, radioactivitat, paisatge

**Lloc:** Santa Mònica

**Més informació:** <http://randomseed.org>

**Resum:** El meu treball artístic actual es desenvolupa sota el paraigua de *Spectral Landscapes*, en què investigo la radioactivitat i el paisatge. Des de la primavera del 2020, faig un intens treball de camp a Finlàndia. Exploro indrets amb una radioactivitat natural alta, originada per la descomposició de les mineralitzacions naturals d'urani i tori, alguns dels quals poden ser llocs d'explotació minera en el futur. Hi recullo dades mitjançant sensors i programari fets expressament amb aquesta finalitat, que em permeten representar els camps de radiació gamma en

forma de cossos que sobresurten de la roca base radioactiva, com a característiques intrincades però intrínseques del paisatge. Invisible però present, la constitució d'aquests cossos forma part dels processos innats del nostre planeta en el temps profund. S'ajusten a la deriva continental, l'acumulació biogènica d'oxigen a la nostra atmosfera, el plegament de les serralades i la seva meteorització, i segueixen les talles de les formes geofísiques que produeixen les característiques dels paisatges que observem al nostre voltant. Em refereixo a aquests cossos com a espectrals perquè la seva presència és fantasmal i només es poden detectar per mitjans extrasensorials, però a més també són espectrals perquè són camps de llum, de fotons, encara que situats en una part de l'espectre no visible per a l'ull humà. Paral·lelament, Finlàndia està construint Onkalo, el primer dipòsit geològic profund i permanent de combustible nuclear gastat. S'omplirà fins al 2120 i l'enginyeria afirma que Onkalo pot retenir els residus nuclears durant els propers cent mil anys, de manera que viatjaran cap a un futur profund encara per arribar. Dues històries connectades per la seva materialitat cobreixen tota l'escala del temps planetari. Què podem aprendre del temps profund per al present i per a un possible futur profund? Què passa amb la justícia intergeneracional? Hi ha una política d'escapes? I quines són les possibles estratègies artístiques per abordar aquestes qüestions?

**Biografia:** Erich Berger és artista, comissari i treballador cultural amb residència a Hèlsinki. El seu centre d'interès és la intersecció de l'art, la ciència i la tecnologia amb una visió crítica de com transformen la societat i el món en general. Al llarg de la seva trajectòria, ha explorat la materialitat de la informació, i la informació i la tecnologia com a material artístic. El seu interès pel temps profund i l'ecologia híbrida l'han portat a treballar amb processos geològics, fenòmens radiogènics i les seves implicacions sociopolítiques en l'aquí i l'ara. Berger es mou entre l'art visual i la ciència en un àmbit que també desenvolupa amb la seva tasca a la Bioart Society de Hèlsinki. La seva obra s'ha exposat àmpliament en museus, galeries i grans esdeveniments d'art mediàtic a Europa i a la resta del món.

## #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* és una instal·lació interactiva i immersiva sobre el canvi de paper de l'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

**Lloc:** Santa Mònica

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

**Resum:** *#See you at Home – The Domestic Spaces as Public Encounter* és una instal·lació interactiva i immersiva sobre el canvi de paper de l'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. El projecte consisteix en un recull de centenars de documents tridimensionals fets entre el 2020 i el 2021 a més de 40 països diferents durant els períodes més intensos d'autoaïllament i confinament domiciliari.

Després d'una convocatòria oberta, els vídeos recopilats es van convertir en objectes 3D mitjançant la tècnica de la fotogrametria. Aquests objectes imperfectes (imatges de núvols de punts amb buits i finals inacabats) són el contingut central de l'arxiu de l'obra, juntament amb declaracions personals, en forma d'àudios i textos, sobre el temps del confinament i el significat canviant dels espais privats.

*#See you at Home – The Domestic Spaces as Public Encounter* (SYAH per les sigles en anglès) és una instal·lació física que inclou objectes impresos en 3D, impressions de plòter a la paret i objectes interactius amb codis QR que condueixen a espais virtuals en 360 graus als quals els visitants poden accedir per mitjà de la funció de "finestra màgica" del seu telèfon. A més, l'obra inclou un treball anterior, amb el qual s'amplia: la instal·lació de realitat virtual *El més petit dels mons*. Amb aquest treball anterior, *#See you at Home – The Domestic Spaces as Public Encounter* ofereix un viatge dins d'un viatge que explora els espais privats mentre les seves possibles formes es desenvolupen i canvien, en un anar i venir entre la realitat i la virtualitat, que és alhora conceptual i vivencial.

**Biografia:** Uwe Brunner és un arquitecte austríac, dissenyador d'experiències, professor i investigador. Des del 2019 és professor de ./studio3, Institut d'Arquitectura Experimental de la Universitat d'Innsbruck. Actualment, cursa un doctorat i el seu treball de recerca se centra en l'assaig, les seves modalitats afectives i cognitives i el seu potencial per crear espais en entorns de realitat virtual. La seva recerca va més enllà de l'arquitectura i s'amplia amb una varietat de camps diferents com l'art dels mitjans, els estudis cinematogràfics, els estudis sobre jocs i la filosofia dels mitjans.

Bettina Katja Lange és una escenògrafa i artista de mitjans visuals alemanya, amb formació en teatre, òpera i cinema. Ha treballat a les principals companyies de producció com l'Òpera de Zuric, l'Òpera i el Ballet Nacionals d'Amsterdam, el Kammerspiele de Munic, el Wooster Group i el Performance Space Theatre de Nova York. El seu treball més recent consisteix en instal·lacions físiques i entorns virtuals, en què destaca especialment la força documental en formes teatrals i digitals no convencionals. La seva recerca actual, per a la qual ha obtingut una beca del Goethe Institute de Beijing, se centra en la correlació entre objectes ordinaris, espai privat, memòria i comportaments de comunicació; és a dir, la identitat social i la representació autobiogràfica del seu propietari.

Joan Soler-Adillon (doctor) és un artista català i professor associat de la Universitat Oberta de Catalunya (UOC) a Barcelona. Ha ocupat càrrecs

acadèmics a la Universitat Pompeu Fabra (UPF) de Barcelona i al Royal Holloway de la Universitat de Londres (Regne Unit). Tant la seva recerca 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 el documental interactius i la realitat virtual. Soler-Adillon ha treballat en nombrosos projectes —des d'un joc interactiu de cos sencer en un tobogan 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

**Desenvolupador VR:** Burkart Schwaighofer

**Tècnic creatiu:** Krisjanis Rijnieks

**Agraïments especials:** 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 estat produït en col·laboració amb el **Goethe-Institut China** i **ETH Zurich**

L'arxiu VR *The Smallest of Worlds - A Landscape of collected Privacy* es va desenvolupar durant el CPH:LAB, com a part del CPH:DOX Documentary Film Festival 2021 i finançat per Pixel, Bytes + Film 2021, BMKÖS (Ministeri Federal d'Art, Cultura, Servei Públic i Esports, Àustria), i Deutscher Künstlerbund, Neustart Kultur



## Anatomies of Intelligence

Joana Chicau, Jonathan Chaim Reus



**Obra:** *Anatomies of Intelligence* (Aol) és un projecte de recerca artística que han dut a terme Joana Chicau i Jonathan Reus, els quals treballen plegats per establir connexions entre formats i reculls de coneixements anatòmics i recerques sobre l'“anatomia” de l'aprenentatge computacional i els processos predictius, els conjunts de dades i els models d'aprenentatge automàtic.

**Tipologia:** *Performance*

**Tema:** *performance*, codificació en directe, sistemes de coneixement, aprenentatge automàtic, IA

**Lloc:** Santa Mònica

**Més informació:** <https://anatomiesofintelligence.github.io>

**Resum:** *Anatomies of Intelligence* és una *performance* en què creem una experiència complexa i íntima al voltant d'una demostració/dissecció d'un únic algorisme d'aprenentatge no supervisat, K-means. La *performance*, inspirada en el teatre anatòmic dels primers anys de la II-lustració, es desenvolupa en un sol entorn en què els dos artistes, asseguts al voltant d'una taula circular amb els seus ordinadors portàtils, envien ordres de JavaScript a un servidor que, al seu torn, les transmet a un “teatre” d'actuació audiovisual adaptat basat en l'explorador web accessible al públic global durant la *performance*.

Simultàniament, en persona s'utilitza la mateixa plataforma distribuïda com a material audiovisual central per crear una experiència immersiva per al públic *in situ* en què cada pas de l'algorisme s'alenteix, i es pot veure, escoltar i experimentar.

Alguns dels punts que focalitzem tenen a veure amb el coneixement tàcit i la confiança en els sentits a l'hora d'acumular coneixement sobre cossos i estructures semblants. El concepte d'*aesthesis* ens ha estat especialment útil per donar forma al nostre treball; l'*aesthesis* és un terme una mica obscur que apareix als diccionaris mèdics i filosòfics europeus del segle XVIII i que descriu "la facultat o capacitat de sensació" (1) en la pràctica científica. El nostre concepte d'*aesthesis* configura una metodologia per a aquest projecte que analitza el "poder sensorial" que mostren els algorismes d'aprenentatge automàtic, les seves representacions i els conjunts de dades d'entrenament.

La nostra recerca ha alimentat un conjunt de dades creixent i un Repository en línia (2) que recull terminologies i tècniques per a un examen crític de l'"anatomia" dels processos d'aprenentatge i predicció i models d'algorismes d'aprenentatge automàtic. La mateixa plataforma s'utilitza per fer una exploració sobre com poden enfrontar-se un recull com l'esmentat i un conjunt d'eines algorítmiques artesanals, mitjançant una pràctica de *performance* que combina codificació en directe, veu i reflexió meditativa, als cossos idealitzats de la intel·ligència artificial: les seves estructures representacionals i processos de creació de sentit.

(1) Hendriksen, M. M. A., 2012, tesi doctoral, Universitat de Leiden.

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

**Biografia:** Joana Chicau [Portugal / Regne Unit] és dissenyadora i investigadora, amb formació en dansa. En la seva pràctica investiga la intersecció del cos amb l'entorn construït, dissenyat i programat, amb l'objectiu d'ampliar les formes en què les ciències digitals es presenten i es fan accessibles al públic. Ha organitzat esdeveniments, en què també ha participat, amb *performances* que aborden la codificació col·laborativa multiubicació, la improvisació algorítmica, debats oberts sobre igualtat de gènere i activisme.

Més informació: [joanachicau.com](http://joanachicau.com)

Jonathan Chaim Reus [Estats Units / Països Baixos] és un músic i artista que explora formes ampliades de creació musical i actuació improvisada mitjançant un compromís crític i encarnat en els artefactes tecnològics. La seva pràctica és transversal i està basada en la recerca, amb processos oberts i iteratius de col·laboració amb professionals de les arts, les ciències i les humanitats. El seu treball artístic utilitza com més va més la *performance* per investigar les qualitats representacionals de sistemes informàtics, algorismes i infraestructures.

Més informació: [jonathanreus.com](http://jonathanreus.com)

## Unreal Window

### Chanee Choi



**Obra:** *Unreal Window* és una animació virtual en temps real inspirada en l'experiència del confinament i la comunicació virtual durant la pandèmia de la COVID-19. L'animació és l'enregistrament d'un entorn d'IA existent contínuament creat mitjançant aprenentatge automàtic. El relat del vídeo ha estat produït amb un sistema d'aprenentatge automàtic que utilitzava el guió de *La finestra indiscreta* de Hitchcock i una gravació de la veu de James Stewart. *Unreal Window* aborda el sentit relliscós de la realitat en un món de consum de mitjans, reunions amb Zoom i animació d'IA.

**Tipologia:** obres d'art

**Tema:** animació, aprenentatge automàtic, finestra indiscreta, IA, simulació de jocs

**Lloc:** Santa Mònica

**Més informació:** <https://chaneec.com>

**Resum:** *Unreal Window* es va inspirar en les reunions amb Zoom durant la pandèmia de la COVID-19, en la solitud produïda per la sensació d'estar controlats, en la dolorosa absència de relacions que per educació ens veiem obligats a fer veure que no sentim, en la desesperació i el terror esgarriós de no poder connectar amb els altres físicament, amb la seva olor, el seu tacte, la seva escalfor, en l'enyorança del que només es pot compartir físicament.

Em pregunto fins quan podrem anar per aquest camí. Si aquesta situació continua fins que em mori, què significa això per a la meua identitat? Qui puc ser jo en aquestes circumstàncies? Pregunto: "On existeixo?", i si una part de la resposta és que en el digital, aleshores, què implica això en relació amb la IA?

A *Unreal Window*, em manifesto de quinze a vint vegades en encarnacions de diferents edats i formes: un nadó, una nena, una adulta, una dona gran i un híbrid humà-ordinador, una dona amb una pantalla com a cap, sempre en una reunió amb Zoom. Totes les versions de mi segueixen aquest híbrid mentre fuig, intentant quedar-se en el marc de la càmera web, competint desesperadament per demostrar que existeixen. A més, fixant una càmera de vigilància a cada personatge, vaig crear un escenari en què tots s'espien constantment.

*Unreal Window* és un vídeo d'animació virtual en temps real dissenyat per a simulació de videojocs, però en aquest videojoc no hi ha jugador. Els sistemes de l'ordinador juguen entre si sense necessitat de cap altra intervenció.

Igual que I Ching, aquests personatges estan condemnats a mirar-se a l'atzar i a perseguir la càmera infinitament en l'autojoc de composició de màquines (NPC sigla en anglès de *non player character* o 'personatge sense jugador') configurat en un escenari de joc de persecució i fugida. Volia crear una situació sense final, tant com a reflex de la sensació de perpetuïtat d'aquesta pandèmia, com perquè el sistema d'aprenentatge automàtic desenvolupés l'acció de maneres que em poguessin sorprendre. Per exemple, si els personatges aprenen a perseguir i fugir utilitzant obstacles i eines, a quin tipus de relacions i entorns podria donar lloc?

Volia saber si, en un lloc on tot està fet amb intel·ligència artificial, sentiria que podia respirar. Aquest abisme té un fons o és un lliscar infinit?

Em pregunto si conversem de debò quan fem teletreball. Veig la persona amb qui parlo només dins d'un marc quadrat. De vegades dubto si estic parlant amb una persona real o no, i m'adono que, mentre parlo, miro tant l'altra persona com a mi mateixa. Vull expressar aquest vagareig entre la realitat i la irrealitat.

Em preocupa molt que la comunicació i les relacions entre les persones desapareguin si no hi ha presència física, i aquest món virtual persistirà, existirà en línia fins i tot quan les generacions vagin passant. He començat a pensar en el veritable significat del confinament.

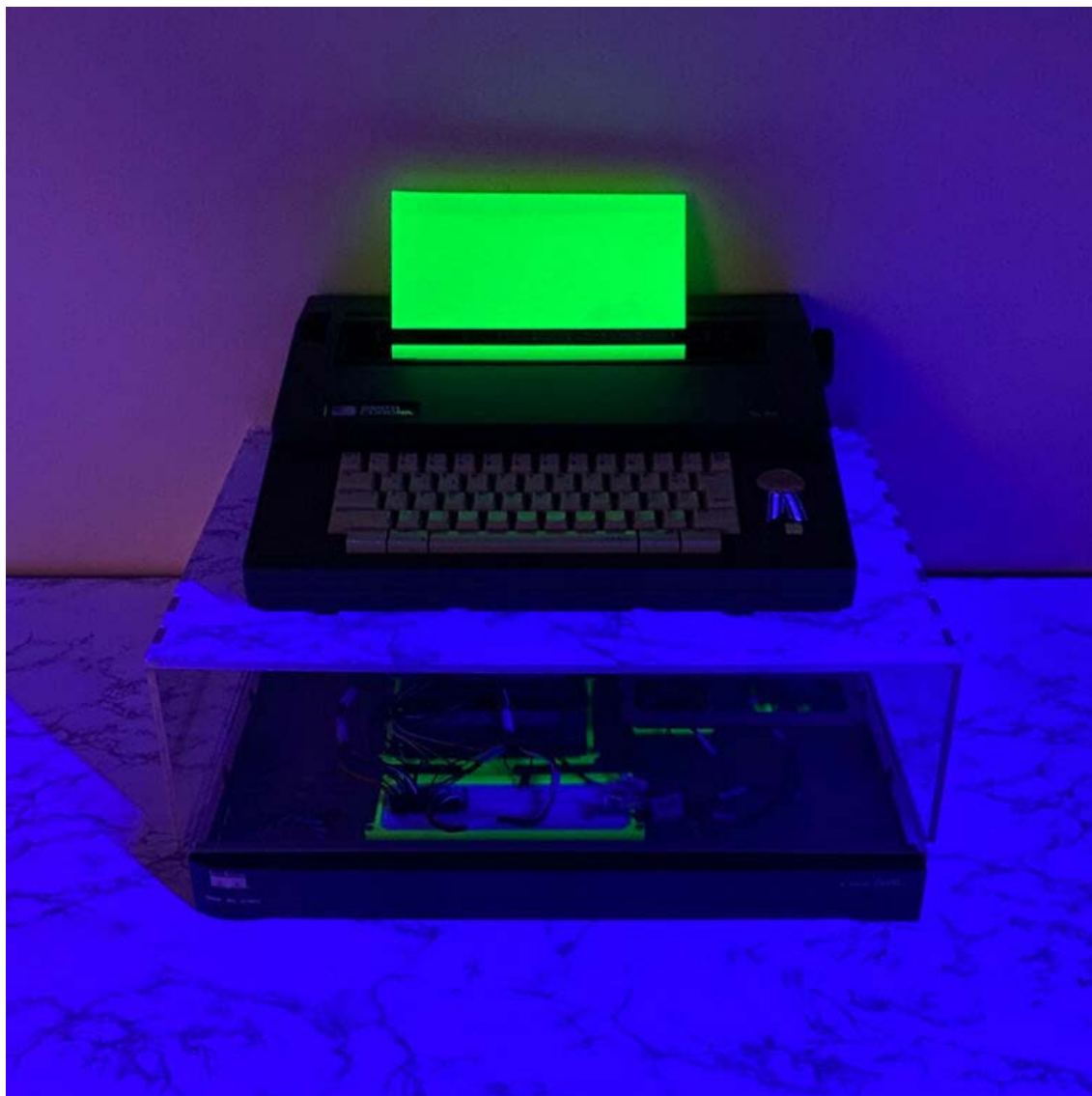
**Biografia:** Chanee Choi és una artista transdisciplinària. Ha desenvolupat una pràctica artística ritual basada en l'artesanía que transcendeix les arrels conservadores i aïlladores de l'artesanía tradicional de l'Àsia oriental centrant-se en una celebració de la teoria feminista i la tecnologia moderna. Dins d'aquest gènere híbrid, crea experiències immersives tant corporals com virtuals que exploren l'efecte de la immigració en temes d'identitat i els processos sinestèsics de l'espai corpori cognitiu.

Choi és originària de Corea del Sud i ara viu, treballa i estudia a Seattle, Washington. Va obtenir el seu grau de Disseny d'Artesania a la Universitat de Dones de Dongduk el 2013 i el màster de Belles Arts (MFA) d'Estudis de Fibres i Materials a l'Art Institute of Chicago el 2016. Actualment, Choi és candidata al programa de doctorat (ABD) d'Art i Tecnologia a DXARTS a la Universitat de Washington.

El seu treball ha estat difós a UW News, UW College of Arts & Sciences, GeekWire, International Examiner, Seattle Times, KUOW National Public Radio, KING-TV i WIRED magazine.

## Opportunity in Obsolescence

Erik Contreras



**Tipologia:** obres d'art

**Tema:** residus electrònics, dret a la reparació, comunitat *maker*, *hacking*, disseny industrial, nous mitjans

**Lloc:** Santa Mònica

**Més informació:** <http://www.erikcontreras.com>

**Resum:** atesos tots els problemes que envolten els productes d'alta tecnologia, com ara 1) l'obsolescència programada, 2) un cicle de vida lineal "del bressol a la tomba", 3) l'acumulació de residus electrònics (*e-waste*) i 4) la cultura del consumidor, és possible trobar solucions creatives per donar un nou ús o una nova finalitat a la nostra tecnologia obsoleta. Aquest potencial el trobem en aquest treball artístic en què es hackeja una màquina d'escriure perquè funcioni com a impressora USB utilitzant els principis de disseny destinats a combatre els

problemes esmentats anteriorment. Un d'aquests principis és l'ús de maquinari i programari de codi obert, a més de la incorporació d'un disseny adaptatiu per a actualitzacions futures.

**Biografia:** Erik Contreras és dissenyador i enginyer interdisciplinari amb formació en enginyeria mecànica i prototipatge ràpid. El seu treball se centra a allargar la vida útil de l'electrònica de consum i trobar usos alternatius per als productes de postconsum. La seva filosofia de disseny busca fomentar que els usuaris reparin, modifiquin i reutilitzin els productes de consum. Com a defensor del dret a reparar, vol desenvolupar productes i prototips que “donin la benvinguda a l'usuari final, dins i fora”.

Erik acostuma a utilitzar un enfocament pràctic en el seu treball/recerca i se'l pot trobar hackejant tecnologia obsoleta o peces personalitzades en 3D al taller de casa seva. A la zona coneguda com a Bay Area la tecnologia forma part de tots els aspectes de la vida i, com a conseqüència, s'hi produeix una gran acumulació de residus electrònics. Com que és molt fàcil accedir-hi, Contreras considera que el material és un “recurs natural no natural” quan es tracta de trobar peces i inspiració per als seus prototips.



futur en una obra que mira d'expressar amb paraules les amenaces indescriptibles que planen sobre l'existència, el temps i la pertinença. Les interrupcions del llenguatge, la desorientació espacial i la fragmentació dels mitjans empenyen els usuaris a reconfigurar la història i donar veu a les crisis actuals. Les observacions escrites i les imatges filmades localment en espais industrials, postindustrials i naturals s'introdueixen en el sistema per fusionar-se com a imatges d'altres costes i així barrejar històries, condicions i conseqüències, i també suggerir diferències locals. La música i el disseny sonor accentuen la col·lisió dels ritmes naturals i industrials i el poder de forces irracionals, cosa que evoca futurs imaginats mitjançant seqüències oníriques movent-se entre les realitats de la superfície i submergides i la sensibilitat. En comprimir i distorsionar les escales de temps que normalment confonen la imaginació humana i soscaven l'acció de les persones, l'obra obre possibilitats de reconeixement, expressió, connexió i acció.

**Biografia:** Roderick Coover utilitza formes emergents per abordar aspectes de l'escalfament global, els drets humans, la memòria i l'antropocè. Les seves obres han merescut importants premis (Fulbright, Mellon, Whiting, Adam Mickiewicz, APS, CHS i LEF), i es presenten tant en espais artístics com en espais públics, des de la Biennial de Venècia fins a la Bibliothèque Nationale de França. Algunes de les instal·lacions recents són *The Floods* (projecció generativa a gran escala), *Water on The Pier* (locativa, generativa), *The Key to Time* (cúpula), *Hearts and Minds: The Interrogations Project* (VR/CAVE) i *Toxi-City: A Climate Change Narrative* (combinatòria). Coover és professor de cinematografia i arts multimèdia a la Universitat Temple i viu als Estats Units i França.

Adam Vidiksis és un músic que explora les estructures socials, la ciència i la intersecció de la humanitat amb les màquines que construïm. La música de Vidiksis ha guanyat nombrosos premis i beques, com ara el reconeixement de la Society of Composers, Inc., American Composers Forum, New Music USA, National Endowment for the Arts, Chamber Music America i ASCAP. Les seves obres estan disponibles a HoneyRock, EMPiRE, New Focus, PARMA i SEAMUS Records. Vidiksis és professor adjunt de tecnologia musical a la Universitat Temple i president de SPLICE Music. Actua amb SPLICE Ensemble, Transonic Orchestra, Ensemble N\_JP i dirigeix la Temple Composers Orchestra i BEEP.

Entre els llibres de poesia generats per ordinador de Nick Montfort hi ha *#!*, *Autopia*, *The Truelist* i *Hard West Turn*. Ha col·laborat en els projectes digitals *The Deletionist*, *Sea and Spar Between* i *Renderings*. Sis dels seus llibres, en col·laboració i individuals, han estat publicats per MIT Press, entre els quals *The Future*, *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction* i *The New Media Reader*. És professor de Mitjans Digitals al MIT, on dirigeix The Trope Tank, professor adjunt a la Universitat de Bergen i professor a l'Escola de Computació Poètica. Montfort viu a Nova York.

## Infodemic

Derek Curry, Jennifer Gradecki



**Obra:** *Infodemic* és un vídeo generat per xarxes neuronals que qüestiona els relats mediats creats per influenciadors i celebritats de les xarxes socials sobre el coronavirus. Els parlants del vídeo —plàstics, en evolució i inestables—, evocuen la mutació del coronavirus, la inestabilitat de la veritat i els límits del coneixement.

**Tipologia:** obres d'art

**Tema:** art generatiu, xarxa neuronal, desinformació, COVID-19

**Lloc:** Santa Mònica

**Resum:** *Infodemic* és un vídeo generat per xarxes neuronals que qüestiona els relats mediats creats per influenciadors i celebritats de les xarxes socials sobre el coronavirus. Els parlants que apareixen al vídeo són una amalgama de celebritats, influenciadors, polítics i magnats de la tecnologia que han contribuït a la difusió de la desinformació sobre el coronavirus amplificant-ne els rumors, repetint relats contraris als dels organismes sanitaris oficials o desenvolupant tecnologies que amplifiquen el contingut fals.

Els caps parlants d'*Infodemic* s'han generat emprant una xarxa generativa antagonica condicional (cGAN per la sigla en anglès) que prediu els píxels de cada fotograma d'un vídeo mitjançant un procés algorítmic semblant als que utilitzen els motors de cerca i les fonts de notícies de les xarxes socials. Els algorismes de cerca i recomanació de contingut que prometien proporcionar accés a més informació i permetre al públic prendre decisions ben informades, en realitat han fet més difícil trobar informació rigorosa sobre temes importants i amb càrrega política. Hi ha una desconexió entre els "possibles" optimistes promesos per l'elit tecnocràtica i els perills que implica una estructura de poder

que pot amagar-se darrere d'algorismes de propietat i eludir les crítiques a causa de la limitada comprensió tecnològica del públic en general.

El cGAN a *Infodemic* es va entrenar sobre un corpus de múltiples individus simultàniament. El resultat és un cap parlant que es transforma en diferents parlants o es converteix en un híbrid frankensteinià de diferents persones que van contribuir a la Infodemic actual pronunciant paraules d'acadèmics, experts mèdics o periodistes que corregeixen relats falsos o que expliquen com es crea i es propaga la desinformació. Els parlants del vídeo —plàstics, en evolució i inestables— evoquen la mutació del coronavirus, la inestabilitat de la veritat i els límits del coneixement.

**Biografia:** Derek Curry (EUA) és un artista i investigador, l'obra del qual critica 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 borsàries, la recollida 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 (EUA) és una artista i teòrica que investiga sistemes sociotècnics secrets i especialitzats. La seva recerca artística s'ha centrat en les tècniques de ciències socials, els instruments financers, les tecnologies de vigilància de dades, l'anàlisi d'intel·ligència, la intel·ligència artificial i la desinformació a 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 el Centro Cultural de España (Mèxic). La seva recerca s'ha publicat a *Big Data & Society*, *Visual Resources* i *Leuven University Press*. El seu treball ha estat finançat per Science Gallery Dublin, Science Gallery Detroit i NEoN Digital Arts Festival.

## Tools for a Warming Planet

Sara Dean, Beth Ferguson, Marina Monsonís



**Obra:** *Tools for a Warming Planet* és una col·lecció d'eines actuals i especulatives per adaptar-se a un món canviant. Calen noves eines per entendre, respondre, comunicar, construir i viure plegats en el caos climàtic. Aquesta col·lecció participativa ens presenta possibilitats emocionants per a nous futurs de dissenyadors, artistes, activistes i científics de tot el món.

**Tipologia:** Obres d'art

**Tema:** clima, eines, medi ambient, ecologia, urgència

**Lloc:** Santa Mònica

**Més informació:** <https://www.warmingplanet.org>

**Resum:** Vivim en un planeta en moviment, amb aigües i terres que s'escalfen, un clima caòtic i futurs desconeguts. La nostra adaptabilitat i enginy són essencials per a la nostra supervivència i la del nostre planeta. Com a resposta

a aquesta situació, explorem noves eines per comprendre el nostre entorn actual i futur, per participar-hi i respondre-hi. Reunint artistes, dissenyadors, científics i activistes, aquesta obra col·lectiva se centra en les *eines*, com a crida a l'acció, a l'accés i a la participació col·lectiva. Calen noves eines per construir comunitats més adaptables i resilients, així com per imaginar noves maneres de viure en un planeta fràgil.

*Tools for a Warming Planet* se centra en la idea d'eines —eines per recollir, traduir, participar, connectar i cuidar— que parlen directament d'una època de flux climàtic. La instal·lació, que mostra objectes físics i digitals, així com relats sobre l'ús d'aquestes eines per part dels artistes participants, és un arxiu viu de mètodes de treball i convivència. El projecte es desenvolupa durant l'exposició, ja que permet als assistents i també a la comunitat global aportar eines per fer créixer la col·lecció.

El terme *eina* s'utilitza per enfocar l'acció: des de l'artesania fins a la cura i la reparació, els mapes de dades, els filtres digitals i el compromís amb la comunitat. Les noves eines plantejades en les obres representen noves possibilitats de treball i obren una conversa sobre el nostre paper com a activadors culturals i socials. *Tools for a Warming Planet* reuneix veus globals en un diàleg visual entre llengües i cultures que s'han d'adaptar, totes elles, al canvi climàtic del planeta Terra. Aquestes perspectives globals permetran tant perspectives localitzades com experiències universals, per avançar en una conversa col·lectiva amb infinites possibilitats.

**Biografia:** Sara Dean és arquitecta i dissenyadora a Califòrnia. Amb el seu treball investiga les oportunitats de les tecnologies digitals perquè les ciutats s'orientin cap a una equitat i una adaptabilitat més grans, sota la doble amenaça de l'antropocè i el capitalisme. Això inclou treballs que responen al desastre climàtic, l'activisme digital, la cartografia i el futur de les nostres ciutats. És defensora dels sistemes de coneixement de codi obert.

Beth Ferguson és dissenyadora i educadora ecològica a Califòrnia. Combina el disseny industrial amb el transport sostenible, l'enginyeria solar, la resiliència davant del clima i la participació pública. És directora d'Adapting City Lab, a la Universitat de Califòrnia a Davis, centre que es dedica a la recerca de nous potencials de càrrega solar, planificació del transport urbà i formes de micromobilitat a les ciutats globals.

Marina Monsonís és una artista visual que treballa amb processos híbrids de transformació microsocial inscrits en territoris, col·lectius i comunitats i enfocats en les ciències marines, el disseny basat en el lloc, la gastronomia, els grafitis, la geografia radical, l'etnografia crítica i les històries orals. És directora del Kitchen Lab del Museu d'Art Contemporani de Barcelona amb seu a Barcelona.

## Tally Saves the Internet

Joelle Dietrick, Owen Mundy



**Obra:** *Tally Saves the Internet* és una extensió del navegador que transforma les dades que recullen els anunciants en un joc multijugador. Un cop instal·lat el joc, la simpàtica Tally, una figura de color rosa amb ulls que viu a la pantalla, ens avisa quan les empreses tradueixen les nostres experiències humanes en dades de comportament gratuïtes.

**Tipologia:** obres d'art

**Tema:** extensió de navegador, privacitat de dades, vigilància de dades, nou art de mitjans, art interactiu

**Lloc:** Santa Mònica

**Més informació:** <https://tallysavetheinternet.com>

**Resum:** *Tally saves the Internet* és una extensió del navegador que transforma les dades que recullen els anunciants en un joc multijugador. Un cop instal·lat el joc, la simpàtica Tally, una figura de color rosa amb ulls que viu a la pantalla, ens avisa quan les empreses tradueixen les nostres experiències humanes en dades de comportament gratuïtes. Quan Tally es troba amb "productes monstre" (rastrejadors en línia i les seves corresponents categories comercialitzadores de productes), els podem capturar en una batalla per torns (a l'estil de Pokémon) i transformar el joc en un bloquejador de rastreig progressiu, en què gràcies a aquesta experiència lúdica ens guanyem el dret que ens deixin en pau.

**Biografia:** Joelle Dietrick i Owen Mundy creen intervencions en línia, animacions i aplicacions mòbils per reimaginar un futur digital més sostenible i just.

Preocupats per les conseqüències no desitjades dels sistemes automatitzats, les seves creacions trenquen i reconfiguren estructures existents per crear consciència de les parts fosques d'internet. Han seleccionat el seu treball Locust Projects a Miami, Universitat Drexel a Filadèlfia, Art Center Nabi a Seül, Transitio\_MX a Ciutat de Mèxic, TINA B Festival a Praga i Venècia, la Universitat de Florida i la Universitat de Texas. Dietrick i Mundy han rebut suport de NEA, Mellon Foundation, Pollock-Krasner Foundation, UC Berkeley, DAAD i 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/ftKGbYJBz
@momakil ,,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 relief loans, giving millions to himself,...
@eviltwingiraffe @PHLPublicHealth Philadelphia has its own leveled response system (linked), cases are already above... https://t.co/MWt2MSWaB6

```

**Autor:** Nikolas Gomes

**Obra:** instal·lació d'art sonora immersiva impulsada per mineria de dades de Twitter i sonificació de dades

**Tipologia:** obres d'art

**Tema:** COVID-19, mineria de dades, art sonor, àudio immersiu, xarxes socials

**Lloc:** Santa Mònica

**Més informació:** <http://www.nikolasgomes.com.br>

**Resum:** *Concerto para Piano e Pandemia* ens convida a sentir amb el nostre cos el que el World Wide Web està sentint ara mateix sobre la pandèmia, i alhora a reflexionar sobre com ens afecta la quantitat de dades que se'ns presenten cada dia. Un script en Python captura les piulades en temps real i en transforma els caràcters en notes musicals en so de piano. A mesura que els milers, potser milions, de piulades ens arriben a l'oïda, s'amunteguen i es barregen sònicament, i creen un paisatge sonor immersiu que embulla els nostres sentits.

En aquesta instal·lació, podem deixar que el robot algorítmic no humà cerqui informació sobre la COVID-19 a Twitter per ajudar-nos a entendre-la més de pressa que fins ara. Però no solament cal trobar les dades. Un cop emprat aquest robot de cerca, hem de trobar la manera d'absorbir el contingut de cada piulada que ens dona informació sobre el tema; hem d'intentar entendre-la. I, si la via cognitiva no és prou ràpida, podem intentar absorbir-la per mitjà dels altres sentits, per exemple escoltant-la i sentint-la físicament. Aleshores, el nostre cos pot intentar entendre la velocitat de la informació entrant i ajustar-hi el cervell, enfrontant-se d'una manera inconscient a aquesta malaltia, nova i aterridora, que ha afectat tota la nostra manera de viure i ha escampat la por entre les famílies.

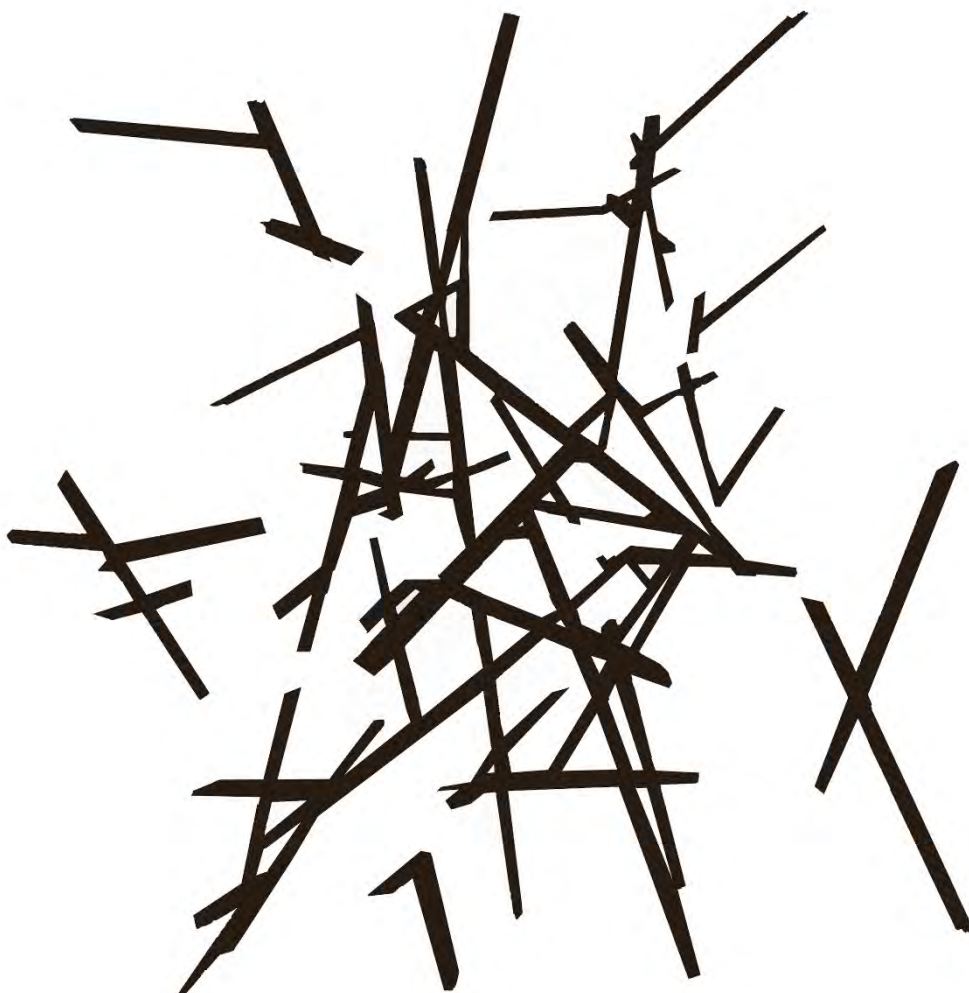
Atès que els nostres canals de distribució d'informació es congestionen i es mantenen congestionats per l'afluència de dades sobre la COVID-19, amb aquesta obra espero trobar i presentar al públic una manera nova d'absorbir informació i adquirir coneixements, emprant els nostres sentits per sentir les dades en lloc d'intentar buscar-hi sentit racionalment.

**Biografia:** artista sonor i músic actualment establert a Lisboa, on cursa un màster de Producció i Tecnologies del So a la Universitat Lusòfona d'Humanitats i Tecnologies. El meu treball se centra sobretot en la intersecció de la producció musical i l'art sonor, i tracta de forçar les fronteres entre aquests dos camps. Com a programador autodidacte i entusiasta del “fes-ho tu mateix” (DIY per les sigles en anglès), oriento la meua recerca cap al desenvolupament de dispositius audiovisuals interactius capaços de presentar noves maneres d'interactuar amb materials sònics, a través dels quals espero acostar la gent a l'art basat en tecnologia.



## EoE Triptych #1

Andy Gracie



**Obra:** el projecte de recerca en curs del qual forma part *EoE Triptych #1* es basa en obsessions paral·leles a la cosmologia, el temps profund i els escenaris postapocalíptics. Com a reacció a la retòrica contemporània de la catàstrofe — la fi de la humanitat o l'escapisme postterrestre—, presenta el futur inevitable i l'apocalipsi ineludible de la fi de l'univers.

**Tipologia:** obres d'art

**Tema:** cosmologia, finals, temps profund, art i ciència (*sciart*)

**Lloc:** Santa Mònica

**Més informació:** <http://hostprods.net>

**Resum:** el sentit humà de permanència i rellevància ens fa imaginar futurs en els quals, havent trobat maneres de dominar la natura i conquerir l'espai, estem presents. Aquest projecte argumenta que hi ha esdeveniments dels quals no hi

ha escapatòria i que totes les cronologies, inclosa la humana, s'acabaran amb el desenvolupament de relats culturals i científics al voltant de la fi de l'univers.

Allà on imaginem permanència i continuïtat, l'univers es presenta com una entitat fluida on les estrelles neixen amb llum pròpia i es cremen, on les galàxies xoquen i on, finalment, tota la matèria es dissiparà en un camp de radiació freda. La breu existència d'estrelles i planetes en la cronologia de l'univers no és més que una fallada momentània en el procés de transformació del big-bang a la mort calenta.

Un relat important dins de l'obra és el del fràgil equilibri entre coneixement i especulació. Així com la nostra comprensió de l'univers i la nostra capacitat de predicció són extraordinàries, encara no estem segurs de si els pròxims mil bilions d'anys seran com ens imaginem. Tot el que en sabem fins ara apunta a un final conegut com a mort calenta, un lent esvaïment de l'univers en un camp de radiació freda; però com podem saber si l'energia fosca, la matèria fosca i les fluctuacions quàntiques canviaran o no aquestes previsions?

En el nostre intent per entendre aquests vastos processos còsmics, on trobem l'espai per examinar la nostra humanitat? Com ens enfrontem a la tristesa d'imaginar un futur que mai experimentarem? Com podem atribuir significat i rellevància a una cosa tan fugaç i intangible?

El tríptic presenta la fi de l'univers en tres etapes: la fi del sistema solar, la fi de la galàxia i de totes les estrelles, i la fi del mateix univers.

**Biografia:** mitjançant instal·lacions, robòtica, so, vídeo, efectes de llum i pràctica biològica, Andy Gracie situa el seu treball en un punt de separació entre l'art i la ciència, on crea situacions d'intercanvi que permeten desenvolupar noves interpretacions i sistemes de coneixement. Gran part de la seva obra té a veure amb reaccions i participació davant del temps profund, l'escatologia i la recerca espacial. Emprant la teoria i la pràctica científiques, Gracie qüestiona la nostra relació amb l'exploració i l'experimentació i alhora posa en relleu la mateixa relació entre art i ciència, i com s'assimilen culturalment els nous coneixements. Gran part de la seva obra presenta una implicació constant amb la semiòtica, la teoria de la simulació i els escenaris apocalíptics o posthumans.

L'obra de Gracie s'ha mostrat àmpliament i internacionalment en exposicions individuals i col·lectives i s'ha presentat en conferències i seminaris d'arreu del món. Gracie també ha publicat diversos articles i ponències.

## Imaginary Sunset

Xuanyang Huang



**Obra:** una exploració de com les experiències de la natura i els records estan mediats per la intel·ligència artificial. Aquest vídeo consisteix en una sèrie d'imatges animades presentades per un model d'aprenentatge automàtic basat en un conjunt de dades que l'artista va recollir a partir de fotografies de postes de sol fetes per persones d'arreu del món durant la pandèmia.

**Tipologia:** obres d'art

**Tema:** aprenentatge automàtic, memòria, pandèmia, imatges en moviment

**Lloc:** Santa Mònica

**Més informació:** <https://nolanh.net>

**Resum:** *Imaginary Sunset* és un vídeo generatiu d'IA que explora les experiències de la natura i la memòria col·lectiva per mitjà de la tecnologia. Emprant un conjunt de dades que va recopilar a partir de fotografies de la posta de sol en plataformes de xarxes socials fetes per persones d'arreu del món

durant el 2020, l'algorisme d'aprenentatge automàtic genera una sèrie de noves imatges de paisatges artificials.

S'explora el potencial de la intel·ligència artificial per qüestionar la dualitat — realitat i falsedat— en el treball i crea una experiència que evoca els records relacionats amb les restriccions provocades per la pandèmia. El paisatge de la posta de sol és un objecte fotogràfic quotidià i comú. Tanmateix, en el context del confinament per la pandèmia global, adquireix un significat que transcendeix les fronteres culturals i polítiques, com un símbol de la humanitat que és testimoni del temps.

**Biografia:** Xuanyang Huang se centra en l'art multimèdia, és investigador i educador, i viu a Canton, Xina. La seva pràctica artística, que va des de la informàtica gràfica i la fotografia digital fins a l'art generatiu i la *performance*, explora el potencial artístic de la intel·ligència artificial, especialment associada a la memòria, i les formes híbrides i la narrativa en l'art audiovisual computacional.

Les obres de Huang s'han vist i exposat a Nova York, Zuric, Hong Kong, Xangai i altres ciutats i regions. És professor i director de tesis al Roy Ascott Technoetic Art Studio, Shanghai Institute of Visual Arts. Va cursar un màster (MA) i un màster de Belles Arts (MFA) de Mitjans Creatius a la Universitat de Hong Kong, i més endavant va ser resident en el programa de Col·laboració Transcultural de l'Escola Superior de les Arts de Zuric (ZHdK).

## Vibrant Landscapes

Colin Ives



**Obra:** L'algoritme d'IA, entrenat en vídeo de paisatges, genera una seqüència completament nova. La trajectòria espacial de les imatges font pertorba els patrons de relació de "comprensió" de la IA. Els vídeos resultants prenen un sentit animat de dessincronització i presenten una estratègia estètica que revela la copresència de durades, temporalitats i tempos múltiples.

**Tipologia:** Obres d'art

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

**Lloc:** Santa Mònica

**Més informació:** <http://www.coliives.com>

**Resum:** Vivim en un moment en què per a tota acció es produeix un conjunt de càlculs predictius. Potser aquest fet es fa més evident quan estem en línia i, com a resultat de la mineria de dades, ens arriben anuncis molt personalitzats. Tanmateix, l'anàlisi predictiva impulsada per intel·ligència artificial ja s'està desplegant en totes les esferes de la nostra estructura social, des de la policia i la medicina fins als models de canvi climàtic. La utilitat convincent d'aquestes IA basta per avalar particularment les lògiques de la seva pràctica. L'amplificació del valor de la funcionalitat n'explica el desplegament cada vegada més ampli, fins i tot davant de problemes coneguts, com ara la manera en què poden contenir o ampliar el biaix cultural. En aquest context, utilitzar la IA d'una manera no funcional és un acte de resistència.

Els vídeos generats amb IA de *Vibrant Landscapes* es basen en el moviment a través de paisatges reals ecològicament fràgils. L'obra reconeix com les nostres tecnologies expansives han desembocat en crisis; tanmateix, el seu objectiu és restaurador. L'algoritme d'IA, entrenat en imatges originals que vaig gravar

d'aquests paisatges, genera noves seqüències que prediuen i afegeixen nous fotogrames. La trajectòria espacial de les imatges font pertorba el procés de “comprensió” dels patrons de relació de la IA. Els vídeos resultants prenen un sentit animat de dessincronització i presenten una estratègia estètica que revela la copresència de durades, temporalitats i tempos múltiples. La deriva representacional evoca convulsions en el temps geològic, una remodelació en canvi constant; destrucció, renovació: dinamisme. Hem intentat capturar el món natural, contenir-ne els rius vius i aturar-ne les fluctuacions, però aquí es troben a la deriva en les contingències no resoltes del nostre temps. Confort i crisi.

**Biografia:** Colin Ives és un artista multimèdia la pràctica creativa del qual té lloc dins d'un nexa de categories culturals superposades, entre les quals l'art, la tecnologia i l'ecologia. No utilitza mai la tecnologia com un fi en si mateixa, ni com una eina no examinada, sinó com una oportunitat per reflexionar, examinar i revelar subestructures estètiques i culturals. Amb una àmplia gamma de treballs —instal·lacions multimèdia, escultura de vídeo cinètica, objectes escultòrics i obres interactives—, explora com les nostres eines digitals no solament estan canviant les nostres capacitats, sinó també la nostra visió del món. El seu grup de recerca AI Creative Practice Research Group (AICP), va crear *Aleph Earth*, un projecte en col·laboració amb el quartet vocal nominat als premis Grammy New York Polyphony. *Aleph Earth* es va estrenar al festival New Currents Media el 2020. El seu projecte actual, *Garden in the Machine*, es presentarà al festival New Currents d'aquest any, i un projecte basat en IA, *Paisatges dinàmics*, es mostrarà a l'ISEA 2022 a Barcelona.

## Other Days, Other Eyes

### Shona Kitchen



**Obra:** *Other Days, Other Eyes* (2019) fa referència a l'evolució de les omnipresents infraestructures de gravació que ens envolten i reflexiona sobre la generació i la transmissió d'aquesta informació, com també sobre l'abundància creixent d'informació quotidiana i banal que impregna la nostra societat.

Kitchen combina seqüències en directe filmades amb una càmera amb curiositats de la vida quotidiana, elements d'arxiu i gotes de vidre analògiques carregades amb el pes de contingut digital recopilat. Les gotes més petites sorgeixen de les parets i evoquen els aparells diminuts de nova creació que un dia bé es podrien convertir en una càmera que especulés sobre l'evolució dels organismes arquitectònics vius. L'obra capta la coexistència de l'àmbit físic i el virtual, el que és natural i el que és artificial, la realitat, la imaginació i l'absurd.

Aquest projecte sorgeix del treball de recerca IMAGEOBJECTLANDSCAPEEVENT dut a terme per l'equip Kitchen-Hooker, que fa molt de temps que treballen plegats. Gran part del treball de Kitchen s'inspira en els escrits de J. G. Ballard. En aquest cas, es tracta d'un relat curt titulat *Sound-Sweep*, un fragment del qual diu: "els estrats sònics de la vida urbana quotidiana [...] són tan omnipresents que estan literalment encastats a les parets i les superfícies." En el llibre de Ballard, un escàner de sons és l'equivalent d'un escombriaire que recull l'abundància de sons quotidians absorbits per l'arquitectura.

El títol del projecte està manllevat d'un altre escriptor de ciència-ficció dels anys setanta, Bob Shaw.

Aquesta obra s'ha dut a terme en col·laboració amb l'artista de vidre Evan Voelbel.

**Tipologia:** Obres d'art

**Lloc:** Santa Mònica

**Amb la col·laboració de:** New Art Foundation

**Més informació:** <http://www.shonakitchen.com>

**Biografia:** Shona Kitchen (Ceres, 1968) és una artista, dissenyadora i educadora reconeguda internacionalment que viu a Providence (Rhode Island). Des que va acabar els estudis al Royal College of Art amb un màster en arquitectura, ha dividit el seu temps entre la pràctica creativa i l'ensenyament. La seva pràctica sol ser col·laborativa, basada en la recerca i específica del lloc. Per mitjà d'elements digitals, analògics i biològics, la seva obra ofereix un espai en què conviuen de manera lúdica l'àmbit físic i virtual, el que és natural i el que és artificial, la realitat i la imaginació. En tots els seus treballs, explora les conseqüències psicològiques, socials i mediambientals dels avenços i els fracassos de la tecnologia. Col·labora sovint amb científics, enginyers, escriptors i desenvolupadors de programari. La seva obra s'ha exposat en diferents llocs, com el Victoria and Albert Museum, el Kelvingrove Museum, el Vitra Museum, el Montalvo Arts Center, el Center for Contemporary Arts de Varsòvia, el Zero1 San Jose i el Simposi Internacional d'Art Electrònic, entre d'altres.



## Muted

Lauren Lee McCarthy



**Obra:** Quan, de sobte, el març del 2020 el món es va aturar, tot es va interrompre i ens vam posar en mode d'emergència, i va durar anys. Vaig viure aquell temps amb altres persones per mitjà d'una sèrie de cinc *performances* basades en l'ús de la tecnologia: *Data posterior*, *He sentit que PARLAR ÉS PERILLÓS*, *Què vols que et digui?*, *Vinc a passar la nit* i *Bona nit*. En aquest cicle de *performances* es reflexiona sobre temes de desconexió, perill, comunicació i presència. S'hi experimenta amb diferents maneres de viure a les quals es pot accedir des de realitats a distància.

**Tipologia:** obres d'art

**Tema:** TK

**Lloc:** Santa Mònica

**Més informació:** <https://lauren-mccarthy.com>

**Resum:** Quan el món es va apagar durant la nit del març passat, els projectes es van interrompre, tot va quedar en pausa i el meu treball va passar a un mode més responsiu. Responia al que passava al meu voltant, al que sentia, i de fet només intentava trobar un camí per transitar per tot allò. Aquesta experiència va donar lloc a una sèrie de cinc *performances* basades en l'ús de tecnologia: *Data posterior*, *He sentit que PARLAR ÉS PERILLÓS*, *Què vols que et digui?*, *Vinc a passar la nit* i *Bona nit*, en les quals es reflexiona sobre temes de desconexió, perill, comunicació i presència. S'hi experimenta amb diferents maneres de vida a les quals es pot accedir des de realitats a distància.

*Data posterior* va ser una *performace* dels primers moments de la pandèmia en què vaig organitzar xats individuals de text amb diferents persones per imaginar plans futurs que només podrien fer-se realitat "més endavant". A *He sentit que PARLAR ÉS PERILLÓS*, em presentava a la porta de casa d'amics i els ofería un monòleg per missatges de text que els mostrava a la pantalla del telèfon i amb conversió de text a veu. A continuació, convidava els participants a visitar un URL per continuar una conversa de text i en persona sobre el perill, la seguretat i el futur incert. A *Què vols que et digui?*, un treball basat en web, un clon digital de la meua veu pregunta als visitants de l'obra: "Què vols que et digui?" Sigui quina sigui la resposta, la meua veu els retorna les seves pròpies paraules amb la meua veu. Aleshores se'ls torna a preguntar: "Què vols que et digui?". A *Vinc a passar la nit* em presentava al pati d'un amic amb un sac de dormir, li enviava un missatge de text que deia "hola" i passava la nit al pati de casa seva, sense entrar mai en contacte físic amb la persona. A *Bona nit*, una obra d'art NFT, escric "bona nit" cada dia a una destinatària escollida abans que se'n vagi a dormir mentre visqui.

**Biografia:** Lauren Lee McCarthy és una artista de Los Angeles que examina les relacions socials enmig de la vigilància, l'automatització i la vida algorítmica. És la creadora de p5.js, una plataforma de codificació creativa de codi obert que prioritza la inclusió i l'accés, que forma part de Processing Foundation. Ha rebut beques i residències de Creative Capital, United States Artists, Sundance New Frontier, Eyebeam, Pioneer Works, Autodesk i Ars Electronica. La seva obra *SOMEONE* va ser guardonada amb l'Ars Electronica Golden Nica i el Japan Media Arts Social Impact Award, i *LAUREN* va rebre el premi IDFA DocLab a la no-ficció immersiva. L'obra de Lauren s'ha exposat internacionalment (Barbican Centre, Ars Electronica, Fotomuseum Winterthur, Haus der elektronischen Künste, SIGGRAPH, Onassis Cultural Center, IDFA, Science Gallery Dublin i Museu d'Art de Seül). McCarthy és professora associada al Departament d'Arts Multimèdia de la Universitat de Califòrnia a Los Angeles.

## Can the Mind Exist without a Body?

Irma Marco



**Obra:** bandera de gran format instal·lada a l'espai públic, que mostra el missatge de Yiannis Laouris: "Can the mind exist without a body?", extreta de *The Onlife Manifesto*, coordinat per Luciano Floridi, en què s'aborden les transformacions de l'era de la hiperconnectivitat digital, com ara la necessitat de redissenyar els conceptes de vida humana i no humana.

**Tipologia:** obres d'art

**Tema:** #internetflags, *The Onlife Manifesto*, hiperconnectivitat digital, Yiannis Laouris, art públic

**Lloc:** Santa Mònica

**Més informació:** <https://www.irmamarco.com>

**Resum:** *Can the mind exist without a body?* és una bandera de gran format instal·lada a l'espai públic. Mostra una pregunta de Yiannis Laouris extreta d'un capítol de *The Onlife Manifesto*, coordinat per Luciano Floridi, en què s'aborden les transformacions de l'era de la hiperconnectivitat digital, com ara la necessitat de redissenyar els conceptes de vida humana i no humana.

Aquest treball es contextualitza alhora en un projecte d'art públic més ampli i en una recerca de doctorat anomenada #internetflags, que exploren diversos aspectes de la vida en una societat hiperconnectada i basada en internet. Creiem que aquest projecte també pot ser una resposta a la necessitat de noves estructures d'ubicació per mostrar propostes artístiques i fomentar la interacció social i el pensament crític des de la perspectiva de l'art.

L'enfocament conceptual de #internetflags es basa en tres eixos. L'existència permanent de dispositius de comunicació digital portàtils, propers a la idea de pròtesi en el context d'una societat hiperconnectada, i com se n'interpreten els efectes des de l'art contemporani; els problemes derivats de l'ús massiu d'internet juntament amb el desconeixement de la seva estructura física interna, així com de les seves implicacions polítiques i ambientals; i també el context pandèmic actual en què les relacions socials es fan virtuals, l'espai públic es difumina i el contacte físic es restringeix.

**Biografia:** Irma Marco és artista, investigadora i professora. Màster en Belles Arts per la Universitat Politècnica de València (UPV), actualment cursa el doctorat d'Estudis Avançats en Produccions Artístiques a la Universitat de Barcelona és resident a la Fàbrica de Creació Fabra i Coats. També és professora col·laboradora a la Universitat Oberta de Catalunya (UOC) i professora a institucions com el MACBA i l'Escola Massana.

Marco treballa a partir d'elements preexistents (sons, textos o contextos particulars) buscant nous significats en materials que ja tenen un passat. S'interessa per la pluralitat amb què es relaten i s'enregistren els esdeveniments, i es basa en el soroll, l'apropiació, la col·laboració i l'intercanvi com a estratègies per obrir un espai de possibilitats des del qual crear significat. La seva pràctica engloba l'experimentació sonora, la instal·lació, accions i intervencions en espais físics, i també en entorns virtuals i publicacions.

## Quadra Minerale – Rare Earths

Rosell Meseguer



**Obra:** A partir de la guerra, profundament vinculada a la colonització mineral, *Quadra Minerale – Rare Earths* ha volgut ampliar la lectura geopolítica sobre el tema i els problemes que se'n deriven.

**Tipologia:** Obres d'art

**Tema:** vademècum, taula periòdica dels elements, extracció i ús de minerals, tecnologia, medi ambient

**Lloc:** Santa Mònica

**Resum:** QUADRA MINERALE – TERRES RARES 2017-2019

Partint de la guerra, profundament vinculada a la colonització mineral, *Quadra Minerale – Rare Earths* ha volgut ampliar la lectura geopolítica sobre el tema i els problemes que se'n deriven —tecnologia, economia i societat— amb una publicació, una instal·lació del procés creatiu, un políptic pictòric i obres diverses.

ゴジラ/*god'zɪlə*/

Jane Chang Mi



**Obra:** ゴジラ/*god'zɪlə*/ (2020) és un vídeo monocal de 96 minuts amb so que agrupa les 29 pel·lícules simultàniament, però havent-ne eliminat totes les escenes de monstres i humans.

**Tipologia:** Obres d'art

**Tema:** nuclear, Àsia i Pacífic, exèrcit estatunidenc, medi ambient, monstres

**Lloc:** Santa Mònica

**Més informació:** <http://www.janecmi.com>

**Resum:** L'1 de març del 1954, el *Daigo Fukuryū Maru* (Drac Afortunat 5), un vaixell de pesca japonès, va ser contaminat per les radiacions nuclears emeses durant les proves dutes a terme pels Estats Units amb l'aparell termonuclear Castle Bravo a l'atol de Bikini. La primera pel·lícula ゴジラ es va estrenar el novembre del 1954, com a resposta directa a aquest incident així com als bombardejos d'Hiroshima i Nagasaki. Els *kaiju* (monstres) són una metàfora de les armes nuclears, la militarització nord-americana del Pacífic i el desastre ambiental. En total, Toho Co., Ltd. va fer 29 pel·lícules japoneses. ゴジラ/*god'zɪlə*/ (2020) és un vídeo monocal de 96 minuts de durada amb so que agrupa les 29 pel·lícules simultàniament, però havent-ne eliminat totes les escenes de monstres i humans. Aquesta eliminació reflecteix la política i les accions dels Estats Units com a nació colona i colonitzadora, que deixa una estesa de destrucció al seu pas. Les transparències reflecteixen la vida mitjana dels isòtops radioactius i el trauma del llegat nuclear dels Estats Units. Nosaltres som els monstres i els monstres som nosaltres.

**Biografia:** Com a artista i enginyera oceànica, Jane Chang Mi duu a terme recerques interdisciplinàries per avaluar l'entorn oceànic postcolonial. Mi estudia els relats associats al paisatge submarí considerant el passat, el present i el futur. Sovint se centra en l'ocupació i la militarització de l'oceà Pacífic pels Estats Units. Concretament, la seva pràctica focalitza temes del “militurisme” —la creació i la protecció de les economies basades en el turisme per part de forces militars o paramilitars— i de la colonització científica. Aquest interès neix de la seva trajectòria en l'enginyera oceànica, un camp que està indissolublement vinculat al complex militar nord-americà. Del 9 de juny al 21 d'agost.



## How to Make an Ocean

Kasia Molga



**Obra:** Kasia Molga volia saber com podia utilitzar els seus residus corporals per cuidar el medi ambient, que hem destruït. Cada ampolla conté les seves llàgrimes i algues del mar del Nord acompanyades d'una data, el motiu del plor i el nom de les algues introduïdes a l'ampolla.

**Tipologia:** obres d'art

**Tema:** llàgrimes, oceans, dol, vida, simbiosi

**Lloc:** Santa Mònica

**Resum:** Cada ampolla conté llàgrimes de Kasia i algues del mar del Nord acompanyades d'una data, el motiu pel qual ha plorat i el nom de les algues introduïdes a l'ampolla. Hi ha un registre de la seva dieta durant el període de la recerca, acompanyat d'un registre de presència d'elements químics (N, P, K) importants per a un bon creixement de les algues. Aquests elements es poden regular amb la dieta. L'artista volia saber com podia utilitzar els seus residus corporals per cuidar el medi ambient, que hem destruït. La pregunta principal que es va plantejar va ser: "Puc cuidar la meua salut física i mental per ser 'útil' a

altres formes de vida? La salut ambiental pot ser un indicador de la nostra pròpia salut?”

Des de l'hivern del 2019 fins fa poc, Kasia ha anat recollint les seves llàgrimes, primer les dels plors per la pèrdua de tres éssers estimats la tardor del 2019. Després, en començar la COVID-19, es va “entrenar” per plorar i així alleujar la seva ansietat. Això la va portar a explorar la composició química de les llàgrimes humanes per veure com podrien constituir un ecosistema marí petit i saludable. Utilitzar les seves pròpies llàgrimes per acollir una vida marina es va convertir en una forma de catarsi i una manera constructiva d'afrontar tant la pèrdua personal com l'ambiental.

**Biografia:** Kasia Molga s'ha negat a ser etiquetada. Dissenyadora fusionista, artista, ecologista, codificadora creativa, el seu motor és la curiositat per saber com el disseny, la ciència i la tecnologia s'entrecreuen i com l'art pot revelar històries inscrites en aquestes interseccions. La seva obra se centra principalment en la sempre canviant relació i percepció de l'entorn natural per part dels, més aviat que companys humans, terrícoles. Durant més de dues dècades, Kasia ha buscat maneres de transmetre la noció de col·laboració amb la natura.

Kasia és fundadora i directora de Studio Molga Ltd, on, a més de la seva pràctica artística, dirigeix un equip de tecnòlegs i arquitectes creatius que duen a terme encàrrecs i projectes educatius amb un compromís social.

La seva obra s'exposa arreu del món. Alguns dels llocs més destacats són els següents: Centre Pompidou, Tate Modern, V&A Museum, Ars Electronica, Meta.Morf (Noruega), Translife Media Arts Triennial (Beijing, Xina), MIS (São Paulo, Brasil), Dutch Design Week (Països Baixos). Ha obtingut nombrosos premis, beques i residències internacionals, com ara la STARTS EU Residency.

## Still Life (Tornadoes) & Still Life (Swell)

Marina Núñez



**Obra:** Les obres *Still Life (Tornadoes)* & *Still Life (Swell)* (2021) són una reformulació de les natures mortes neobarroques en diversos vídeos, que constitueixen una al·legoria tant de les qüestions relacionades amb l'existència humana com de la seva relació amb la natura. La seva tonalitat pictòrica és extremament sofisticada i ofereix un plantejament hiperrealista fascinant que presenta a l'espectador detalls concrets, com el moviment d'un tros de tela o el vessament d'un líquid d'un got produït per una turbulència inexplicable. El dramatisme i la bellesa s'entrellacen en aquestes obres, que permeten percebre la maduresa d'aquesta artista.

**Tipologia:** Obres d'art

**Lloc:** Santa Mònica

**Amb la col·laboració de:** New Art Foundation

**Més informació:** <http://www.marinanunez.net/naturaleza-muerta>

**Biografia:** Marina Núñez (Palència, 1966) és una artista multidisciplinària que treballa amb diferents formats, com la pintura, el vídeo i les noves tecnologies. És llicenciada en Belles Arts per la Universitat de Salamanca i doctora en Belles Arts per la Universitat de Castella-la Manxa. Actualment, combina la seva carrera artística amb la docència a la Universitat de Vigo.

En les seves obres recents, Marina Núñez ens convida a reflexionar sobre com la nostra subjectivitat i les nostres vides es veuen afectades per les interferències cada cop més freqüents entre el que és humà i el que és tecnològic. Per la seva manera d'anticipar-se a moltes de les reflexions filosòfiques més importants dels

nostres dies, la seva obra ha tingut una gran influència en els debats contemporanis.

Una constant de la seva obra és la representació d'éssers aberrants, diferents, que existeixen al marge del cànon. Els cossos anòmals que poblen les seves pintures, imatges o vídeos ens parlen d'una identitat metamòrfica, híbrida i múltiple.

Recrea una subjectivitat inestable i impura per a la qual l'alteritat no és quelcom aliè, sinó un element constituent de l'ésser humà. Així, les dones histèriques, les meduses, les mòmies, els monstres o els cíborgs que apareixen en els seus treballs, tot i que pertanyen al territori dels pàries, no semblen distants, sinó que poden afectar-nos i identificar-se amb nosaltres. I les seves imatges es perceben com miralls lleugerament deformats que ens suggereixen que la bogeria o la monstruositat són simplement una qüestió de grau.

La seva obra forma part de les col·leccions del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía de Madrid, l'Artium de Vitòria, el MUSAC de Lleó, el Patio Herreriano de Valladolid, el TEA de Tenerife, la Fundació "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 Mint Museum of Art de Charlotte (Carolina del Nord), el Katzen Arts Center, l'American University Museum de Washington D. C., i el Fonds régional d'art contemporain de Còrcega.



## privacy-GrDN.info

### S4RA



**Obra:** emulació híbrida que aborda la predicció i s'alimenta de la seva pròpia codificació com a estructura vertebradora d'una semiòtica < contenidor > / .

**Tipologia:** obres d'art

**Tema:** dades, IA, vigilància

**Lloc:** Santa Mònica

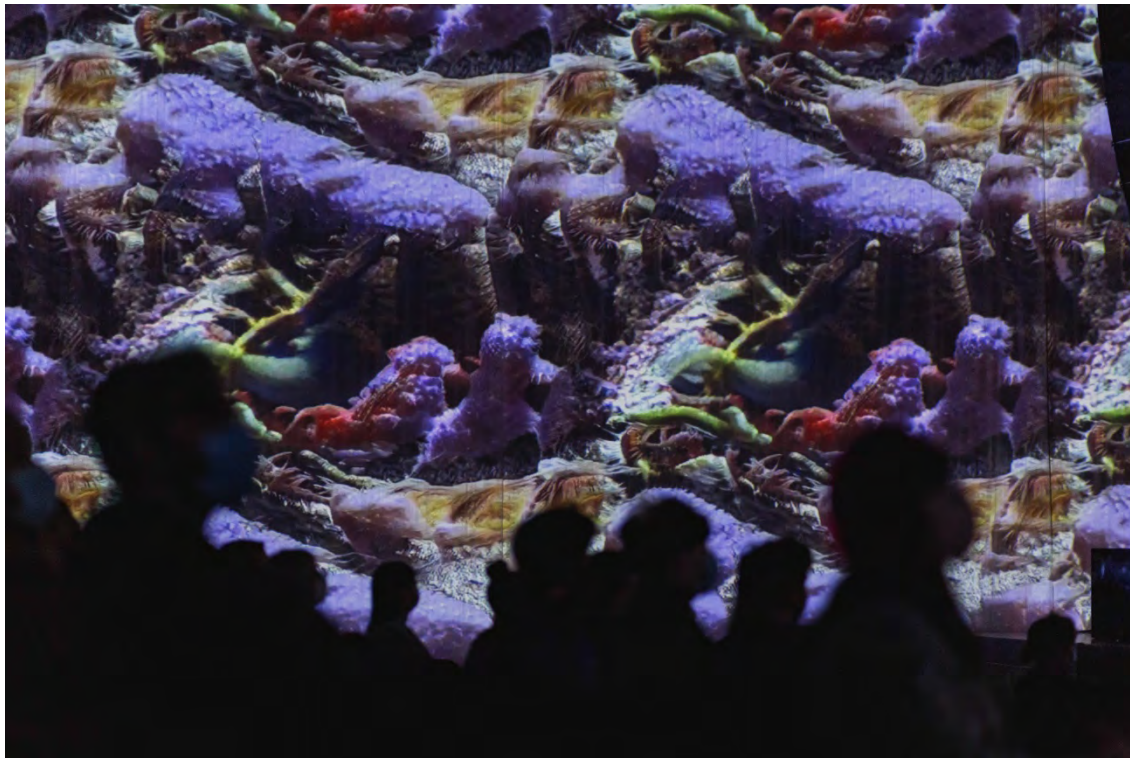
**Més informació:** <https://s-ara.net>

**Resum:** en situar l'automatització dins d'aquest jardí ociós simulat sorgeix la complexitat del que significa ser humà en aquesta era electrònica. L'aprenentatge, el lleure i el treball comparteixen el mateix marc intercanviable en aquesta dinàmica de la postveritat en què les operacions es dissenyen d'una manera ambigua per lloar i glorificar l'extenuant camí del sistema laboral contemporani. Emulació híbrida que aborda la predicció i s'alimenta de la seva pròpia codificació com a estructura vertebradora d'una semiòtica < contenidor > / .

**Biografia:** S4RA és un artista digital no binari i queer que va passar interminables hores lluitant contra monstres i caminant per laberints. És per això que l'evolució natural era a través d'un procés experimental i exploratori de la cultura visual del joc i els gifs populars. S4RA també beu de les plataformes de xarxes socials per incorporar animacions en les profunditats dels jocs de rol de gènere i en les trames polítiques. Encara juga a videojocs de la vella escola.

## AquA(I)formings – Interweaving the Subaqueous

Robertina Šebjanič, Sofia Crespo, Feileacan McCormick



**Obra:** Utilitzant la narrativa poètica i amb el suport de la tecnologia d'intel·ligència artificial (IA), *AquA(I)formings – Interweaving the Subaqueous* aborda el desenvolupament de relacions empàtiques entre espècies amb entitats més que humanes. L'obra explora els canvis en el medi marí provocats per la presència humana i prova d'imaginar com les noves condicions (augment del nivell del mar i de la temperatura de l'aigua, nova composició química...) es reflecteixen en els seus habitants.

**Tipologia:** Obres d'art

**Tema:** teledetecció, detecció aquàtica, ecologia marina, mercantilització de l'aigua, IA i recollida de dades, humà i més que humà

**Lloc:** Santa Mònica

**Resum:** El projecte *AquA(I)formings – Interweaving the Subaqueous* aborda la possibilitat d'una relació humana empàtica amb entitats més que humanes, basant-se en la noció de *pensament tentacular*, de Donna Haraway, com a capacitat de percebre el món mitjançant l'empatia amb entitats més que humanes.

El projecte explora els canvis en el medi marí provocats per la presència humana i prova d'imaginar com les noves condicions (augment del nivell del mar i de la temperatura de l'aigua, nova composició química, etc.) afecten els habitants. Els

mar i els oceans registren canvis ambientals com a records, en organismes individuals o com a canvis diversos en les estructures dels ecosistemes.

*Aqua(I)formings – Interweaving the Subaqueous* és una instal·lació multicapa que explora la *detecció aquàtica*. El físic (escultura del biomaterial) i el digital (models d'IA d'àudio i vídeo que interactuen amb dades sensorials) formen una experiència tangible de les condicions canviants als medis costaners.

Els artistes tracen els *filaments* de la nacra (*Pinna nobilis*), un habitant del mar que sempre ha despertat la curiositat de científics i altres experts del medi marí, que l'utilitzen com a sinònim visual de les entitats més que humanes. Avui, però, la nacra ha sucumbit a les malalties causades pels canvis ambientals al Mediterrani. L'ús de tecnologies d'IA ajuda a visualitzar el passat i el futur de la nacra i els extensos prats d'una planta submarina anomenada *Posidonia oceanica*, al nord del mar Adriàtic.

Amb la presentació de la seva història, els artistes ajuden a posar en marxa una recerca per explorar l'ús i la millora de nous materials biològics que no amenacin l'existència o l'hàbitat de determinats organismes.

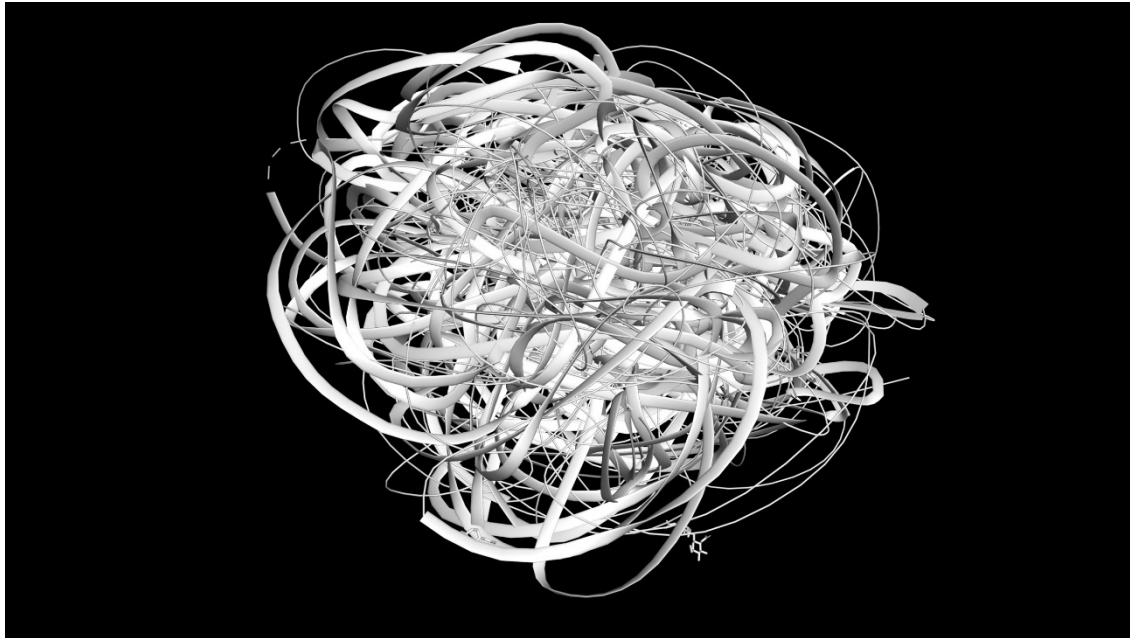
**Biografia:** Robertina Šebjanič és una artista que, amb la seva obra, explora les realitats culturals, geopolítiques i ecològiques dels ambients aquàtics, i l'impacte de la humanitat en altres organismes. Aborda les qüestions filosòfiques en la intersecció de l'art, la tecnologia i la ciència. En la seva anàlisi de l'antropocè i el seu marc teòric, l'artista utilitza els termes “aquatocè” i “aquaforming” per referir-se a l'impacte humà sobre els medis aquàtics. Les seves obres han merescut premis i nominacions a Prix Ars Electronica, Starts Prize i Falling Walls.

Sofía Crespo (Entangled Others) és una artista que centra el seu treball en la vida artificial. El que impulsa la seva pràctica és un gran interès per les tecnologies d'inspiració biològica, com les xarxes neuronals. El seu interès principal és la forma en què la vida orgànica utilitza mecanismes artificials per a simular-se a si mateixa i evolucionar. La seva obra s'ha exposat i ha guanyat diversos premis. <https://entangledothers.studio>

Feileacan McCormick (Entangled Others) és un artista generatiu, investigador i ex arquitecte. La seva pràctica se centra en l'ecologia, la naturalesa i les arts generatives, amb un enfocament orientat a donar noves formes de presència i vida no humanes en l'espai digital.

## Syndemic Sublime

Laura Splan



**Obra:** *Syndemic Sublime* és una sèrie d'animacions generades per ordinador basades en dades creades amb programari de visualització molecular i dades de la COVID-19. Les animacions entrellacen models de SARS-CoV-2 amb estructures tant humanes com no humanes, inclosos anticossos i receptors cel·lulars. El moviment generatiu es crea utilitzant dades de la COVID-19 per interrompre els residus d'aminoàcids al llarg de les estructures.

**Tipologia:** obres d'art

**Tema:** ciència i art (*sciant*), animació basada en dades, visualització molecular, biologia, relacions entre espècies

**Lloc:** Santa Mònica

**Més informació:** <http://laurasplan.com>

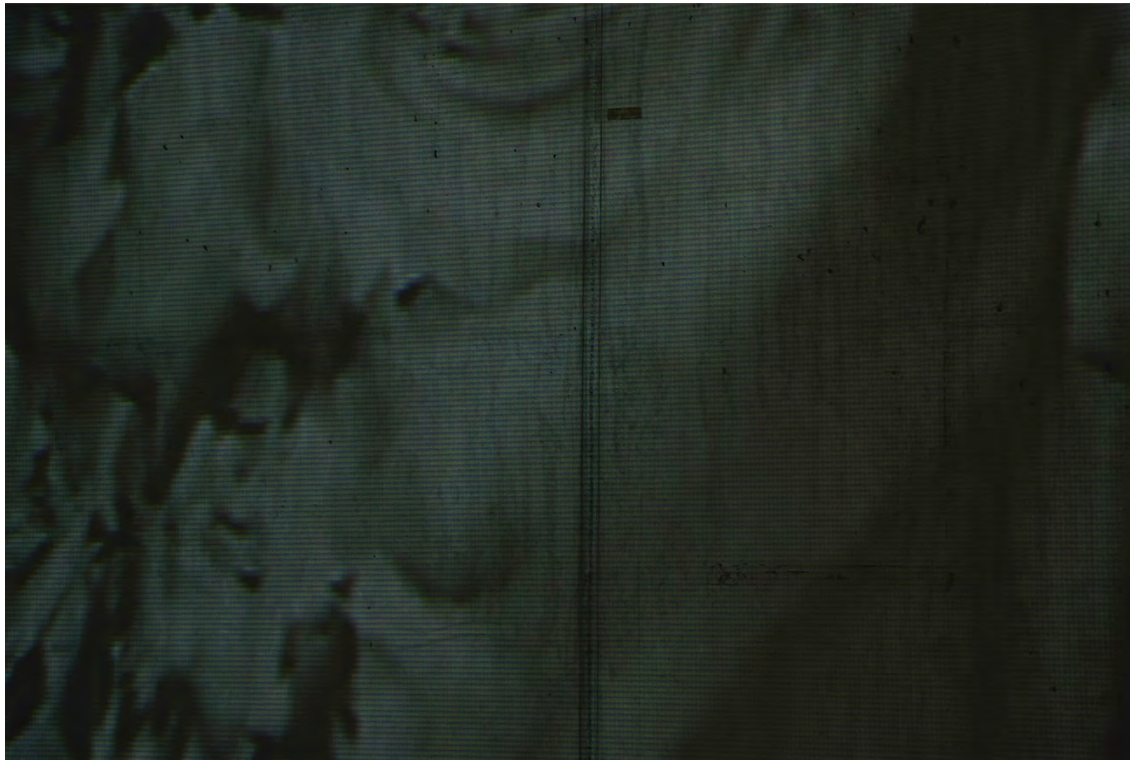
**Resum:** *Syndemic Sublime* és una sèrie d'animacions en curs generades per ordinador i basades en dades creades mitjançant biblioteques de dades de COVID-19 i programari de visualització molecular. Les animacions entrellacen models moleculars de SARS-CoV-2 amb estructures de proteïnes humanes i no humanes, com ara anticossos i receptors cel·lulars. El moviment generatiu es crea utilitzant dades de morts per COVID-19 per interrompre els 20 residus d'aminoàcids al llarg de les estructures de proteïnes. Les interrupcions resultants creen quadres fascinants que de vegades són espàstics i de vegades sublimes. Cada animació té una forma inicial i final única, ja que es transforma lentament des de la seva forma biològica plegada o "conformació" fins a la seva forma tecnològicament distorsionada. La qualitat generativa del procés permet transformacions imprevisibles i úniques dins de cada animació perquè el

programari crea imatges inesperades. El desplegament i la col·lisió de les proteïnes es tradueixen tant en pertorbacions com en moviments relaxants. Les animacions de la sèrie combinen models de proteïnes del coronavirus amb proteïnes de flames, alpaques, gats, gossos, pangolins, ratpenats i humans que evocuen l'augment d'interaccions entre espècies en el paisatge biotecnològic contemporani. Des de malalties zoonòtiques i desenvolupament de vacunes transgèniques fins a l'ús d'animals com a fàbriques vives per produir productes biològics; la nostra comprensió del que significa ser "humà" al "món natural" és com més va més complexa. Les animacions, lentes i tranquil·les, creen espais liminars per a la reflexió, el dolor i la fascinació davant les forces moleculars invisibles del món biològic que afecten profundament la nostra vida quotidiana.

**Biografia:** Laura Splan és una artista transdisciplinària que treballa a les interseccions de la ciència, la tecnologia i la cultura. Li han encarregat obres The Centers for Disease Control Foundation i la Triennale Brugge, han estat exposades al Museum of Arts & Design i al Beall Center for Art + Technology, i estan representades a les col·leccions de la Thoma Art Foundation i la Chan Zuckerberg Initiative. El seu treball ha aparegut en articles publicats a *The New York Times*, *Discover*, *designboom*, *CLOT* i *Frieze*. *The Routledge Companion To Biology In Art & Architecture* és una de les publicacions que inclou la seva obra. Splan ha rebut finançament per a la seva recerca de The Jerome Foundation i les seves residències han obtingut el suport de The Knight Foundation i The Institute for Electronic Arts. Ha estat professora a la Universitat de Stanford i, amb la seva recerca com a membre de la incubadora de ciències creatives NEW INC del New Museum, ha participat en col·laboracions amb científics per explorar les relacions entre espècies.

## Waiting for Other

Nooroa Tapuni



**Obra:** *Waiting for Other* explora l'autoretrat com si fos un altre, com un avantpassat, a través d'una sèrie de GIF interrelacionats. El treball fa una seqüència de les parts del cos en relació amb la cosmologia indígena del Pacífic per reorientar el "jo" i l'avantpassat. És un projecte acumulatiu que es construeix i s'amplia en el temps. Aquesta exposició és la presentació inaugural.

**Tipologia:** obres d'art

**Tema:** interfície digital, coneixement indígena, interconnexió, art d'internet de arqueologia genètica

**Lloc:** Santa Mònica

**Resum:** Les cultures indígenes del Pacífic creuen que el món material i el món immaterial estan connectats i que contenen el present, el nostre passat i el nostre futur. Centrada en aquesta manera d'entendre el món, multicapa i multidimensional, la genealogia (*akapapa*, *whakapapa*) manifesta interconnexió i continuïtat mitjançant estratègies recursives inherents.

A través de lent de la arqueologia genètica (Refiti, 2008), la manifestació del nostre avantpassat es fa present a través del cos. Aquí la noció de jo, en singular, es posiciona en relació amb el jo com si fos un altre, com un avantpassat, com a múltiple. És a dir, la noció de jo s'entén com la relació que uneix els nostres avantpassats a través de la matèria arqueològica genètica, que manifesta el passat en el present.

És a partir d'aquesta manera d'entendre el jo que comença la consideració temàtica d'aquest treball. El projecte explora fins a quin punt la interconnexió i la continuïtat, des d'una lent indígena del Pacífic, es poden explorar amb mitjans digitals.

El projecte té un enfocament bifurcat. Amb el primer es fa una seqüència de les parts del cos en relació amb els orígens cosmològics indígenes del Pacífic. Aquesta seqüència animada és una reorientació del jo i de l'avantpassat. Amb el segon s'analitza la relació entre la pell del cos i la pell de la imatge digital. En aquesta exploració són crucials les nocions de *tu ke* (estar en diferència), com en l'estereotip negatiu aplicat a la pell negra, i de *te'ta'i*, (estar com si fos un altre, com un avantpassat). Aquest doble enfocament posa en qüestió el que els avantpassats manifesten a través de la pell del cos i la pell de la imatge digital, i el que de la interfície digital apareix en nosaltres.

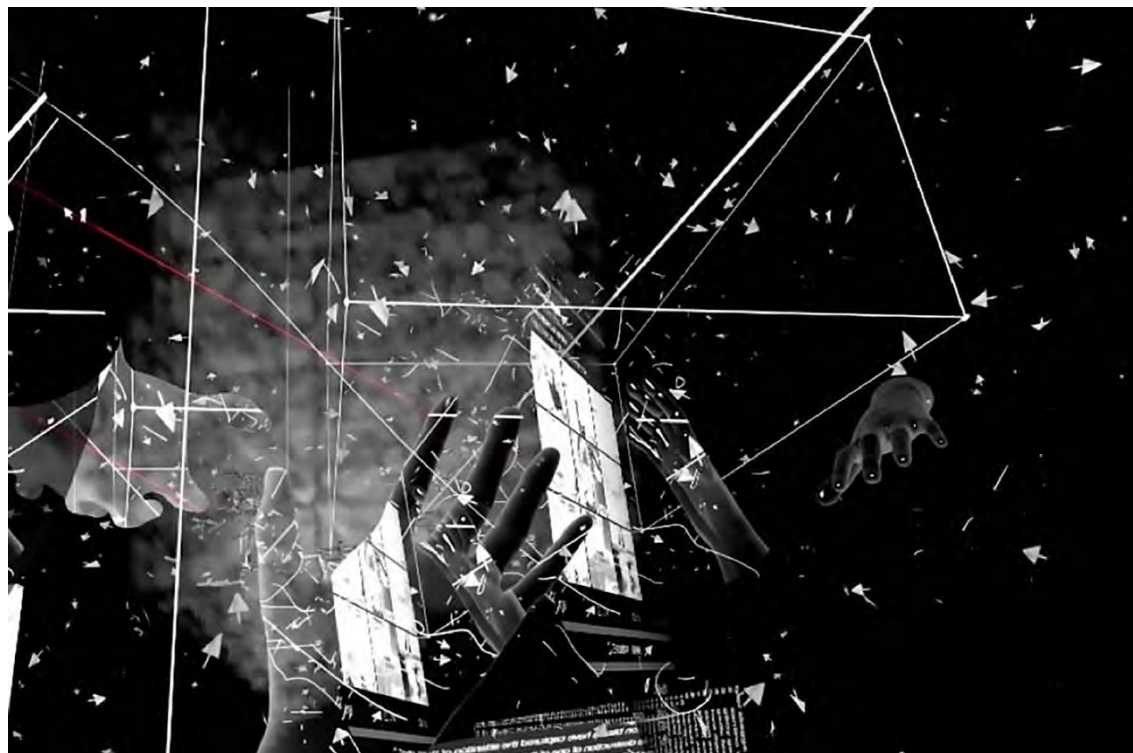
#### Referència:

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

**Biografia:** Artista interdisciplinària, Nooroa Tapuni busca derivar una correlació entre conjunts de coneixements aparentment dispars per desplegar les relacions de poder. Els seus projectes anteriors plantejaven una comprensió autòctona de la interconnexió com un sistema cibernètic, una relació de comunicació i control, mitjançant la pràctica d'art digital interactiu. Aquesta era una manera d'explorar fins a quin punt el material digital pot ser la interfície per a la comprensió intuïtiva i el coneixement indígena. Un dels seus interessos actuals és l'ambigüitat de la comunicació per mitjà de material de transcodificació.

## Repository

Weidi Zhang



**Obra:** *Repository* és una experiència de realitat virtual que planteja l'autoria i l'oblit de les dades. Construeix un món de publicacions a Twitter en moviment fusionant l'estructura d'una granja de servidors amb una tritadora de paper, on els records col·lectius es desconstrueixen en lletres i personatges flotants per compondre una narració en evolució.

**Tipologia:** obres d'art

**Tema:** art de realitat virtual, visualització de dades

**Lloc:** Santa Mònica

**Més informació:** <http://www.zhangweidi.com>

**Resum:** les nostres petjades digitals en el vast univers de dades es poden duplicar, transferir i mutar. Eliminar és molt més difícil que introduir un tros de paper en una tritadora, un invent de fa més de cent anys. Fotos, vídeos, etiquetes geogràfiques o simples textos que viuen a les plataformes de les xarxes socials com a presència virtual de records humans digitalitzats enforteixen el poder de la computació i l'anàlisi amb màquines alhora que ens prenen el control.

Quan intentem conservar o esborrar les nostres pròpies històries en el paisatge digital, encara en tenim l'autoria? Les nostres històries estan en un permanent canvi de significat i representació?

*Repository* és una experiència de realitat virtual creada al voltant de la qüestió de l'autoria i l'oblit de les dades. Construeix un món de dades en moviment fusionant l'estructura d'una granja de servidors (un lloc on s'emmagatzemen dades físicament) amb una trituradora de paper (una màquina que desconstrueix dades). *Repository* és la transformació gradual d'un banc surrealista que emmagatzema records de manera segura en un espai ple de trossos flotants de lletres i caràcters mitjançant l'acoblament i la fragmentació de diferents converses extretes de publicacions de Twitter el 2019. La seva narració no lineal, el so experimental interactiu i l'estètica surrealista proporcionen una conceptualització d'un model alternatiu d'interacció humà-màquina, i qüestionen si tenim dret a ser oblidats i alhora si el tenim a ser recordats.

**Biografia:** Weidi Zhang és una artista i investigadora dedicada a l'art multimèdia que viu a Los Angeles. Actualment, la seva recerca i pràctiques artístiques se centren a investigar un assemblatge especulatiu: visualització interactiva basada en imatges i dades d'una realitat humà-màquina en el context de la visualització de dades, el disseny de sistemes d'intel·ligència responsiva i els mitjans immersius. Les seves obres han estat presentades arreu del món: SIGGRAPH Art Gallery Best In Show, ISEA, Times Art Museum (Xina), Japan Media Arts Festival, Lumen Prize (Regne Unit), SIGGRAPH ASIA, IEEE VISAP, Planetarium 1 (Rússia), Zeiss-Planetarium (Geòrgia), Society for Arts and Technology (Canadà) i altres. Actualment, és candidata al doctorat d'Arts i Tecnologia de Mitjans de Comunicació i investigadora graduada al Laboratori de Visualització Experimental. Imparteix classes a la Universitat de Califòrnia, Santa Barbara, i a la Universitat Estatal d'Ohio. Ha cursat un màster de Belles Arts d'Art i Tecnologia a l'Institut de les Arts de Califòrnia i un grau de Fotografia i Multimèdia a la Universitat de Washington, Seattle.

# Itineraris narratius

Al llarg del temps que dura l'exposició *La Irrupció. 32 propostes artístiques en temps de col·lapses i pandèmies*, s'aniran desplegant successivament en l'espai expositiu una sèrie d'itineraris narratius traçats pels curadors i alguns col·laboradors convidats. Cadascun d'aquests recorreguts plateja una mirada concreta sobre les peces i les possibles relacions entre elles, sempre a partir del diàleg amb aquella expressada per les pròpies artistes a través de la seva obra. Les propostes giren al voltant de diverses qüestions relacionades amb el tema central de l'exposició, des de les pors que organitzen les nostres vides a la gestió de catàstrofes o la necessitat d'utopies. El programa vol oferir als visitants un conjunt de possibles lectures de l'exposició que pugui sumar-se a la seva pròpia. Els itineraris narratius s'aniran desvetllant successivament els divendres indicats i es posaran a disposició del visitant al web [santamonica.cat](http://santamonica.cat) i als espais expositius mentres duri l'exposició.

Programa d'itineraris narratius a càrrec de:

- *Sobre monstres, fantasmes, zombies i altres éssers terrorífics*  
**Paula Bruna i Marta Gracia**  
A partir del 09.06.2022
- *Espai temps (des)estimats*  
**Daphne Dragona i Jara Rocha**  
A partir del 09.06.2022
- *Una Mirada contracatastròfica*  
**Joan Yago i Enric Puig**  
A partir del 09.06.2022
- **Paz Peña O**  
A partir del 01.07.2022
- **Israel Rodríguez Giral**  
A partir del 08.07.2022
- **Ian Alan Paul**  
A partir del 15.07.2022
- **Grup Contraimaginaris postpandèmics**  
A partir del 22.07.2022

Més informació: <https://artssantamonica.gencat.cat/ca/detall/Programa-ditineraris-narratius>



# Activacions i activitats relacionades

***Pantalla parpella 1. Conversa sobre tecnologia i percepció*** / Jose Iglesias G<sup>a</sup>-Arenal i Laura Arensburg  
Activitat posposada

***Carn viva 1.1. Taller d'aprenentatges corporals***  
07.06 / 11h

***La irrupció. Inauguració de l'exposició***  
09.06 / 19h

***Performance Anatomies of Intelligence.*** / Joana Chicau i Jonathan Reus  
10.06 / 19h

***Taller Anatomies of Intelligence. (Embodied) space and (Euclidean) distance.*** / Joana Chicau i Jonathan Reus  
11.06 / 11h

***Activació de Tools for a Warming Planet*** / Marina Monsonís, Sara Dean, Beth Ferguson  
12.06 / 13h

***Carn viva 1.2. Taller d'aprenentatges corporals***  
14.06 / 11h

***Pantalla parpella 2. Conferència sobre tecnologia i percepció: Percepció digital i datadiversitat.*** / Alejandra López  
14.06 / 18.30h

***Concert Retablo para un concierto monstruoso.*** / Isabel do Diego  
16.06 / 19h

***Gentrifi-què contraimaginaris postpandèmics 2. Joc sobre la gestió política de la pandèmia***  
17.06 / 17h

***Pantalla parpella 3. After Glow Reality. Performance sobre tecnologia i percepció*** / c41582028 i Sau-Ching Wong  
18.06 / 18h

***Carn viva 1.3. Taller d'aprenentatges corporals***  
21.06 / 11h



**Carn viva 1.4. Taller d'aprenentatges corporals**

28.06 / 11h

***Dimarts de vídeo: Diaris salvatges de l'extracció. CuPorn i PetroPorn. I***

**Lucía Egaña i Énxela Louzao**

14.07 / 19h

***Rutes rares. El traçat de la tecnologia. Taller sobre processos***

**extractivistes**

14.07 / 18h

***Gentrifi-què contraimagaris postpandèmics 3. Joc sobre la gestió***

**política de la pandèmia**

15.07 / 17h

Més informació:

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



Generalitat  
de Catalunya

mòni  
santa c  
à

# Crèdits

## **SANTA MÒNICA**

**Direcció** Enric Puig Punyet

**Coordinació** Roger Vinent Arnau

**Edicions** Cinta Massip

**Direcció tècnica** Marina Rubio Marco

**Activitats** Eva Ruiz

**Administració** Cristina Güell

**Secretari de direcció** Andreu Carreras i Novich

**Comunicació** Clara Bofill Pumarola

**Difusió** Juanjo Gutiérrez

**Web** Luis Villalón

**Disseny expositiu** Francsec Isern i Paula Font

**Disseny de full de sala** Carlos Clemente Gil  
amb la col·laboració de Laia Guarro i els artistes residents de l'àmbit del  
disseny editorial experimental, la digitalització, la circulació i la comunicació.

**Fotografies** Jordi Play

## **MÒNIQUES (ARTISTES RESIDENTS)**

Laura Arensburg  
Elena Blesa  
Natalia Carminati  
Azahara Cerezo  
Carlos Clemente  
Cristina Cordero  
Jordi Ferreiro  
Sonia G. Villar  
Estefanía Martín  
Marc Padró  
Clara Piazuelo  
Ángela Precht  
Diana Ragel  
Sílvia 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

## **MUNTATGE**

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

## **ASSESSORAMENT ART ELECTRÒNIC**

Luis Miguel Colaço Rocha da Silva

## **IMPRESSIÓ**

Uan Tu Tri s.l.

## **NETEJA**

L.D., SAU

Julia Barrueto

Tania Ginés

Lali Ventaja

Lídia Toala

Rosa Bajaña

Olga Carrión



Maria Olga Bustos  
Elizabet Tipán  
Gloria Canelo  
Sergio Sánchez Blesa

### **SEGURETAT**

IMAN SEGURIDAD, SA  
Maria Isabel Bermejo Celdrán  
Juan Carlos Alba Collado  
Daniel Sanchez Sánchez  
Mileidys Landestoy  
Fabian Arnaldo Jaeggi

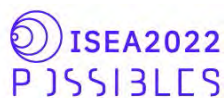
### **MATENIMENT**

FERROVIAL  
Juan Vizuite  
José María de Santos

### **AMB LA COL·LABORACIÓ DE**

**.NewArt { foundation; }**

### **ORGANITZAT PER**



## **Santa Mònica**

### **Contactes de Comunicació i Premsa**

[info.santamonica@gencat.cat](mailto:info.santamonica@gencat.cat)

Coordinació de comunicació i premsa

**Clara Bofill Pumarola**

[cbofillp@gencat.cat](mailto:cbofillp@gencat.cat)

Tel.: (+34) 935 547 861

Web i difusió

**Luis Villalón**

[lvillalon@gencat.cat](mailto:lvillalon@gencat.cat)

**Juanjo Gutiérrez**

[jgutierrezq@gencat.cat](mailto:jgutierrezq@gencat.cat)

Tel.: (+34) 933 162 857

Santa Mònica  
La Rambla, 7  
08002 Barcelona  
T 935 671 110  
[info.santamonica@gencat.cat](mailto:info.santamonica@gencat.cat)

Entrada lliure  
Horari: de dimarts a diumenges i festius d'11 h a 20.30 h;  
Dilluns tancat, excepte festius



[santamonica.cat](http://santamonica.cat)



**Generalitat  
de Catalunya**

santa mònica