ARS ELECTRONICA 2021
Festival for Art, Technology & Society

A New Digital Deal. How the digital world could work

Del 8 al 12 de setembre, a Linz (Àustria) i un centenar de localitzacions internacionals
https://ars.electronica.art

ARS ELECTRONICA 2021
Festival for Art, Technology & Society
Garden BARCELONA

Temps Híbrids – Interdependència

Del 8 al 12 de setembre

Dossier de premsa

institut ramon llull · Hac le · Universitat Oberta de Catalunya · HANGAR.ORG · NEWARTFOUNDATION · .BEEP { collection;} · ESPRONCEDA INSTITUTE of ART & CULTURE

Ajuntament de Barcelona · Canòdrom ATENEU D'INNOVACIÓ DIGITAL I DEMOCRÀTICA · Generalitat de Catalunya Departament de Cultura

ARS ELECTRONICA 2021
Festival for Art, Technology & Society

A New Digital Deal. How the digital world could work

Del 8 al 12 de setembre, a Linz (Àustria) i un centenar de localitzacions internacionals
https://ars.electronica.art

ARS ELECTRONICA 2021
Festival for Art, Technology & Society

Garden BARCELONA

Temps Híbrids – Interdependència

Dates:
Del 8 al 12 de setembre
Presentació i Inauguració 8 de setembre a les 10:45 hores

Seus:
Canòdrom Ateneu d'Innovació Digital i Democràtica (c/ Concepció Arenal, 165)
Espronceda Institute of Art & Culture (c/ Espronceda, 326, Nau 4 i 5)

Web: https://arselectronicagardenbarcelona.org/ca/

Artistes i col·lectius participants:
Anaisa Franco
Andy Gracie
Anirudhan Iyengar
Antoni Abad
Clea T. Waite
Dominic Schwab
Estampa
Esther Rodríguez-Barbero
Helvijs Savickis
Jared Christopher Kelley
Julia Obleitner
Lucia Redondo
Mathieu Preux
Max Orozco
Mila Moleman
Mohsen Hazrati
Nuño de la Serna Vicente
Óscar Martín
Pheel Concepts
Remix El Barrio
Sammie de Vries
Solimán López
Stefan Tiefengraber
Zalán Szakács

Comissaris:
Pau Alsina (UOC)
Carolina Jiménez (Hangar)
Maria Lladó (Institut Ramon Llull)
Alejandro Martín (Espronceda)
Vicente Matallana (BEEP Collection)
Lluís Nacenta (Hangar)
Irma Vilà (UOC)

Organitzadors:
Institut Ramon Llull
Hac Te – Hub d'Art, Ciència i Tecnologia
UOC – Universitat Oberta de Catalunya
Hangar – Centre de Producció i Investigació d'Arts Visuals
NewArtFoundation
.BEEP { collection;}
Espronceda – Institute of Art & Culture
Ajuntament de Barcelona

Col·laboradors:
La Caldera – Centre de Creació de Dansa
Institut d'Arquitectura Avançada de Catalunya (IAAC)
LaAgencia
Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya

Contacte de premsa:
pressgardenbarcelona@gmail.com
jordi.trilla@weareboth.com

ÍNDEX

ARS ELECTRONICA GARDEN BARCELONA 4
Introducció 4
Marc conceptual 5
Highlights 6

VERSIÓ VIRTUAL D'ARS ELECTRONICA I DEL GARDEN BARCELONA 7

PROGRAMACIÓ CANÒDROM 8
Exposició 8
Artistes i Obres 9
Activitats 15

PROGRAMACIÓ ESPRONCEDA 18
Exposició 18
Artistes i Obres 19
Activitats 24

PROGRAMACIÓ CENTRES COL·LABORADORS 26

ARS ELECTRONICA GARDEN BARCELONA

Introducció

Per segon any consecutiu Barcelona és una de les principals seus internacionals d'Ars Electronica, el festival dedicat a les interconnexions entre art, tecnologia i societat més importants del món, que celebra la seva 42a edició a Linz i gairebé a cent ciutats més al voltant del món.

El festival, que al 2020 es va enfrontar a la pandèmia replantejant-se el seu format a partir de les característiques peculiars del món digital, ha estrenat un exitós format híbrid, virtual i presencial, difús i multilocalitzat al voltant del món en una xarxa ritzomàtica de *Gardens*.

Els *Gardens*, les seus internacionals del festival, prenen el seu nom del centre neuràlgic d'Ars Electronica a Linz, els Kepler's Garden, els jardins de la Universitat Johannes Kepler, el cèlebre astrònom alemany que va revolucionar l'astronomia amb la seva teoria dels moviments dels planetes al voltant del Sol. Barcelona per segon any serà un d'aquests planetes i dels més destacats.

Després de participar el 2018 i el 2019 a Ars Electronica a través de BEEP Collection, col·lecció catalana de referència internacional exclusivament dedicada a l'art electrònic i digital, el Garden Barcelona significa per a la ciutat la possibilitat de donar visibilitat i posar en valor una escena pionera a nivell internacional, que des de la segona meitat dels anys 90 del segle passat ha estat sempre present en tots els àmbits, de la creació a l'educació, passant per la recerca i l'experimentació.

Després de l'èxit de l'any passat, en aquesta segona edició, el Garden Barcelona torna a posar de manifest el caràcter polièdric, heterogeni i interconnectat de la seva comunitat, formada per institucions, universitats i centres d'art públics i privats, que s'uneixen en una xarxa de transmissió de coneixement transversal i transdisciplinari.

Precisament per a visibilitzar totes les fases del procés artístic, des de la concepció de l'obra, passant per la seva producció, difusió i exposició, fins a l'anàlisi i la reflexió, el Garden Barcelona consta de cinc fases:

1. Una convocatòria oberta de beques de producció i recerca en arts visuals i escèniques, ciència i tecnologia.
2. Residències dels artistes becats en centres de recerca científica, tecnològica i artística.
3. Producció de les obres.
4. Exhibició de les obres i difusió dels resultats de la recerca artística durant el festival i a posteriori a través de la web del Garden.
5. Anàlisi i reflexió sobre processos i resultats a través de trobades obertes entre artistes i científics.

Marc conceptual

El principal desafiament del món digital és resistir el somni capitalista transhumà del digital com a utopia, i mirar de compondre enfocaments híbrids, bastards, problemàtics i interdependents dels mitjans digitals. Aquests *Temps Híbrids*, als quals al·ludeix el títol del Garden Barcelona, ens han fet totalment conscients de l'estat de dependència entre els éssers humans. La fusió del món digital en xarxa amb el món analògic i presencial també necessita relacionar-se i connectar-se amb les múltiples capes de realitat involucrades, des de les infraestructures tecnolopolítiques fins a l'impacte ecosocial.

A Barcelona trobem una gran quantitat i qualitat d'agents implicats en el desenvolupament de les interseccions entre art, ciència, tecnologia i societat. Es tracta d'un ecosistema divers i fèrtil: artistes emergents i consolidats, col·lectius i activistes, festivals i indústries creatives, universitats amb investigadors especialitzats, centres de producció, museus, centres culturals, comissaris i mediadors, treballant des de múltiples vessants.

Aquest ecosistema fèrtil és expressió d'una visió del coneixement integral, complexa i heterogènia, que és conscient de la interdependència dels agents implicats i fa possible articular una comunitat híbrida de coneixement en la qual la diversitat és fonamental. Parlar de coneixement al segle XXI obliga a comprendre la realitat múltiple que el constitueix i la diversitat d'escales –nano, micro, meso, macro– dels agents que han de ser integrats en la seva cerca i construcció conjunta.

Aquesta comunitat de coneixement –interdisciplinari, interinstitucional, intergeneracional, interescalar, interdependent– és la que està fent possible, amb la complicitat de les administracions, la generació de projectes corals com l'Ars Electronica Garden Barcelona 2021, en connexió amb el gran festival de la ciutat de Linz i el pròxim simposi ISEA 2022 (International Symposium on Electronic Art), que se celebrarà a Barcelona del 10 al 16 de juny de 2022.

Conscient del potencial articulador del seu ecosistema, Barcelona desplega una comunitat híbrida de coneixement al voltant de les arts, les ciències, les tecnologies i la societat, amb tot el seu potencial transformador d'estructures, processos i dinàmiques, a la recerca d'una transversalitat de llarg recorregut i durada.

Seus

L'Ars Electronica Garden Barcelona té dues seus principals: **Canòdrom Ateneu d'Innovació Digital i Democràtica** i **Espronceda Institute of Art & Culture**, que acolliran exposicions, xerrades, tallers i concerts.

A més se sumarà el **Fab Lab de l'Institut d'Arquitectura Avançada de Catalunya (IAAC)** amb un taller de Remix El Barrio.

Highlights

1. Obres inèdites produïdes especialment per al Garden i triades per un jurat, a través d'una convocatòria pública.

2. La presència d'una obra històrica d'Antoni Abad, primer guanyador català i espanyol al 2006 del Golden Nica, la major distinció mundial en el camp de les arts electròniques i digitals, que concedeix l'Ars Electronica Festival des de fa més de 30 anys.

3. El llançament d'una criptomoneda vinculada a *OLEA*, un projecte de Solimán López en el qual la composició molecular de l'oli d'oliva conviu amb el codi emmagatzemat en ADN de la pròpia criptomoneda, creant un oli únic que s'exposa en diferents formats com NFTs i obres físiques. *OLEA*, que s'estrena en la mostra d'Espronceda, obre el debat sobre l'*unicum* digital, les noves estructures tecno econòmiques i tecno polítiques i l'emergència ecològica en àmbit digital.

4. *Oxytocina Machina*, una obra col·lectiva que connectarà en temps real, a través de la realitat virtual a tres Gardens: Barcelona (Espronceda), Milà (Meet Digital Center) i Rotterdam (V2) i la pròpia seu central del festival a Linz.

5. Les activitats del dia 9 de setembre al Canòdrom: un cicle de xerrades entre artistes i científics, que s'obriran amb una conferència de l'holandès Geert Lovink, cèlebre teòric dels nous mitjans, fundador i director de l'Institute of Network Cultures d'Amsterdam. La jornada es tancarà amb dos concerts.

6. Un taller de biodisseny amb residus alimentàris a càrrec de Remix El Barrio, guardonats en aquesta edició del festival amb un dels premis STARTS (Scinece + Technology + Arts), creats fa cinc anys per la Comissió Europea, en el marc dels Prix Ars Electronica, per a reconèixer els projectes que afavoreixen la cohesió entre creació i empresa.

7. La relació entre tecnologia i arts visuals que es plasma en la producció de l'obra *¿Sueñan los cuerpos con órganos electromagnéticos?* d'Esther Rodríguez-Barbero desenvolupada entre el centre de producció Hangar i La Caldera Centre de Creació de Dansa. La peça escènica amb part de la instal·lació es presentarà en el cicle *Hacer Historia(s) Vol. 4 de La Poderosa* el 29 d'octubre a La Caldera.

VERSIÓ VIRTUAL D'ARS ELECTRONICA I DEL GARDEN BARCELONA

Una de les grans apostes d'Ars Electronica 2021, és una nova versió virtual, que se suma als continguts de la web del festival i dels *Gardens*. La idea és reproduir virtualment, perquè sigui accessible des de qualsevol part del món, no sols el festival en si, sinó el seu valor afegit, és a dir el *networking*, l'entramat d'intercanvis, connexions i relacions que un esdeveniment d'aquesta magnitud i característiques genera i possibilita.

L'any passat, en la seva primera edició híbrida, Ars Electronica va bolcar una ingent massa d'informació a través d'Internet, però de manera unidireccional des del festival cap al públic. Amb la voluntat d'incrementar la interacció i l'intercanvi entre el festival i els seus usuaris, enguany a partir del 15 d'agost s'ha activat una plataforma Swapcard en 2D i 3D, on els participants (institucions i artistes) poden interactuar entre ells i amb el públic, a més d'ampliar els continguts del festival i aprofundir en les problemàtiques que plantegen. Per a accedir a aquesta plataforma, una de les novetats de l'edició 2021, es requereix una entrada de 9 euros, que també dóna dret a intercanvi de missatges i videoconferències entre artistes, institucions i visitants.

Els continguts del Garden Barcelona estaran disponibles a través de la pàgina web del Garden (**https://arselectronicagardenbarcelona.org**), juntament amb la informació relativa a l'edició 2020, la web de Ars Electronica (**https://ars.electronica.art/newdigitaldeal/en**) i la plataforma Swapcard.

La proposta d'Espronceda es plasma en un espai 3D, a través del qual el públic podrà accedir als models digitals de les obres exposades, activar els vídeos, connectar-se a la realitat virtual i accedir a la plataforma de venda del NFT vinculat al projecte OLEA de Solimán López.

La proposta del Canòdrom es plasma en la informació textual i audiovisual dels projectes, acompanyada per una visita virtual en vídeo de l'exposició. Les xerrades es gravaran i es posaran també a disposició del públic.

A més les propostes més destacades del Garden Barcelona seran objecte d'una retransmissió monogràfica en el marc de *On The Channel*, la programació virtual comissariada del festival.

On the Channel:

Visita guiada virtual a les mostres i els projectes del Garden Barcelona.

10 de setembre a les 15:00 hores.

PROGRAMACIÓ CANÒDROM
Ateneu d'Innovació Digital i Democràtica

Exposició – Del 8 al 12 de setembre

Aquest programa expositiu s'articula entorn d'un procés de sedimentació a llarg termini que sorgeix de la col·laboració transdisciplinària entre diferents institucions (centres de producció artística, universitat, centres científics i tecnològics, centre de laboratori ciutadà), que ha donat lloc a la concessió de sis beques de recerca-producció artística a través d'una convocatòria oberta i un procés de selecció col·lectiu.

Durant la residència de producció i recerca, finançada íntegrament, els artistes entrellacen i situen les seves respectives pràctiques en les interseccions dels centres científics (Barcelona Supercomputing Center, Institut de Ciències Fotòniques i Barcelona Institute of Science & Technology) associats al hub d'art, ciència i tecnologia de Barcelona (Hac Te), juntament amb els centres d'arts visuals i arts de dansa (Hangar, La Caldera). Els resultats, alguns fins i tot en procés, d'aquesta col·laboració que combina art, ciència i tecnologia es presenten al Canòdrom en perspectiva crítica i en diàleg amb la societat.

Juntament amb la presentació de les peces encara en procés d'Anaisa Franco, Andy Gracie (la peça no hi serà a l'exposició per malaltia), Estampa, Esther Rodríguez-Barbero i Óscar Martín, la mostra proposa una confluència dialèctica amb dues obres de la col·lecció BEEP, una peça històrica d'Antoni Abad i una nova producció d'Stefan Tiefengraber, sota el tema central vinculat a la interdependència entre agents i disciplines del coneixement, així com a la condició híbrida del nostre temps.

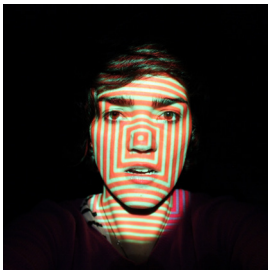
L'objectiu de l'exposició és posar en valor els processos iniciats pels diferents artistes, amb les seves motivacions i temàtiques associades, interseccions disciplinars i línies de recerca des de les quals continuar els debats sobre els reptes als quals ens enfrontem.

Artistes i Obres

Neuronnection. Anaisa Franco. 2021

Instal·lació interactiva que permet a les persones jugar i controlar les reaccions de la llum dins d'una escultura, utilitzant els seus propis pensaments. La instal·lació crea una interfície amb el cervell que permet a l'usuari jugar amb la seva ment. La formalització de la peça s'inspira en la gènesi dels pensaments, que prové de l'activitat dels neurotransmissors. Aquests generen senyals elèctrics (sinapsis) en les neurones veïnes, que es propaguen com una ona a milers de neurones, creant així el pensament. L'usuari pot interactuar amb l'obra gràcies al dispositiu *Nextmind*. La idea principal de l'obra, que passarà a integrar-se a la BEEP Collection, és submergir i reflectir als éssers humans dins dels seus propis pensaments i permetre'ls controlar i jugar amb la seva pròpia imaginació.

© Anaisa Franco



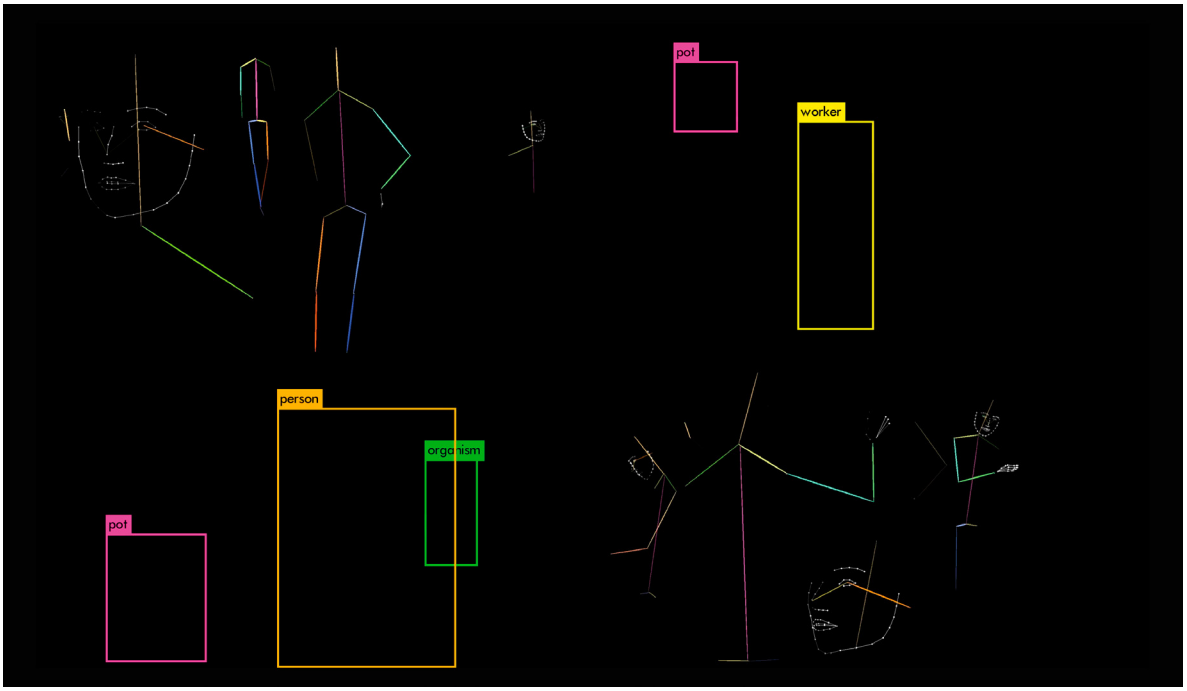
© Anaisa Franco

Anaisa Franco (www.anaisafranco.com) artista/arquitecta, creadora d'interfícies que elaboren artísticament una experiència "afectiva" entre les persones i els materials, creant simultàniament noves formes i relacions. La seva producció sintetitza conceptes de psicologia integrats en la fabricació digital paramètrica, barrejats amb materials tecnològics disponibles en el mercat. En els últims anys ha desenvolupat obres per a l'espai públic, museus, medialabs, residències i encàrrecs a nivell internacional.

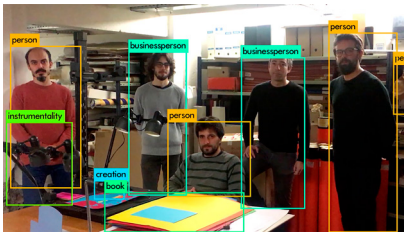
Cambres fosques de la ideologia. Estampa. 2021

Recerca sobre les mediacions tecnològiques que operen després de les imatges, l'objectiu de les quals és realitzar una instal·lació en diferents formats audiovisuals. D'una banda, la projecció d'una càmera fosca, un instrument òptic essencial per a la ciència i la producció d'imatges entre els segles XVII i XIX i del qual deriva la fotografia. D'altra banda, una sèrie d'imatges digitals en les quals es fa visible l'acció operativa de xarxes neuronals de detecció d'objectes, rostres o posicions del cos.

Karl Marx se serveix de les cambres fosques per a traçar una analogia amb la ideologia. La vocació de transcendència de les ideologies queda reduïda a un truc d'il·lusionisme en el moment en el qual veiem l'engranatge que les fa funcionar. Amb les imatges passa el mateix, n'hi ha prou amb fixar-se en el truc per a deixar de creure en la seva eficàcia com a registre garantista de la realitat.



© Estampa



Estampa (https://tallerestampa.com). Grup de realitzadors, programadors i investigadors que treballen des d'una aproximació arqueològica a les tecnologies audiovisuals. Entre el cinema experimental i l'assaig, entre el *détournement* i l'enginyeria crítica, les seves produccions s'apropien de les eines que automatitzen la vigilància i l'explotació, imaginant una pedagogia crítica per a intel·ligències artificials.

¿Sueñan los cuerpos con órganos electromagnéticos?
Esther Rodríguez-Barbero. 2021

Instal·lació performativa construïda amb sensors de moviment, que reflexiona sobre la relació entre el cos i els dispositius biomèdics electromagnètics implantats. Aborda les alteracions en termes de percepció, autopercepció, moviment i relacions espacials que apareixen després d'algunes experiències en les quals se suspèn l'estat de consciència. Proposa un entorn en el qual s'aborden algunes d'aquestes narratives, a partir d'algunes alteracions en la forma en què percebem el temps i l'espai. El resultat, una màquina escènica on s'interrelacionen, espai, moviment i escriptura, s'estrenarà a La Caldera Centre de Creació de Dansa el 29 d'octubre.

© Rodríguez-Barbero

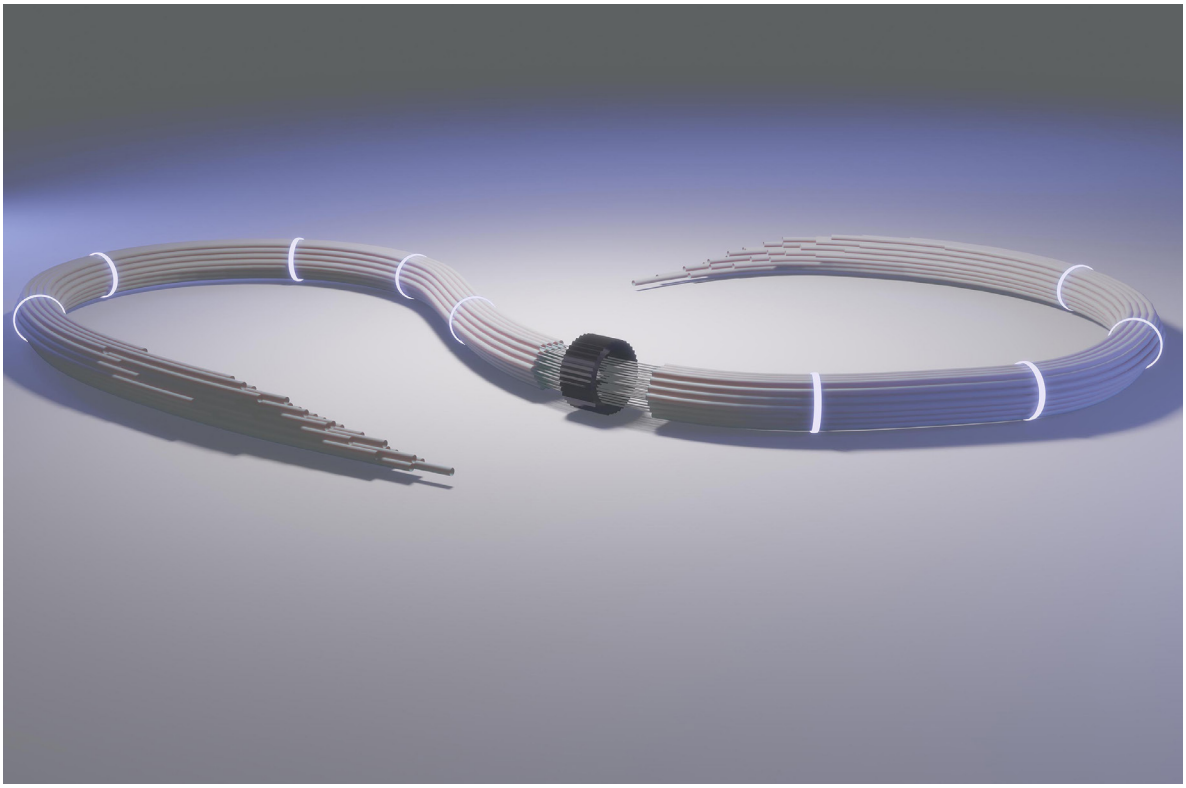
© Juan Carlos Toledo

Esther Rodríguez-Barbero (www.estherbarbero.com) és coreògrafa, performer, arquitecta i investigadora de les arts, especialitzada en dansa contemporània. El seu treball opera entre la coreografia, la performance i l'arquitectura, utilitzant principis d'aquestes disciplines per a dissenyar pràctiques artístiques i socials.

MMM_AIR Meta Music Machines. Óscar Martín a.k.a noish. 2021

Projecte de recerca sonora i escultòrica, que intenta desenvolupar i construir un compositor sonor no humà, que s'inspira, es nodreix i "aprèn" de la música creada durant segles pels humans. Connectada a diferents fonts d'arxius musicals digitals de tot el món, aquesta màquina descarregarà, analitzarà, "aprendrà" i resintetitzarà noves creacions sonores a partir de les dades i patrons extrets matemàticament d'aquesta música.

MMM és un sistema generatiu musical de caràcter experimental, que busca nous territoris i experiències estètiques sonores que explorin noves textures, estructures rítmiques i formes de composició. Per a la generació del so de l'escultura, s'investigaran les possibilitats d'utilitzar compressors d'aire automatitzats i tubs de diferents longituds on ressonin les freqüències sonores.



© Óscar Martín, Desirée Quevedo

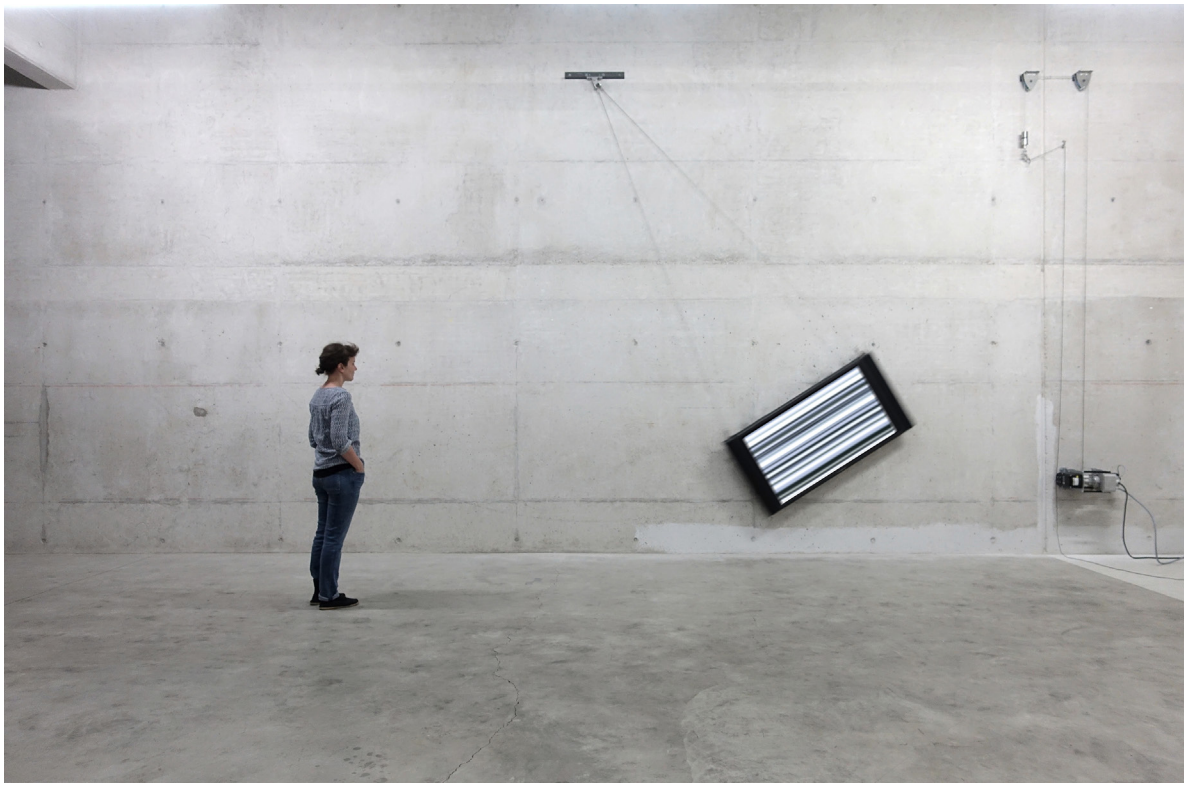
Óscar Martín a.k.a noish (http://noconventions.mobi/noish) és un artista sonor i investigador independent. La seva pràctica podria entendre's com un dispositiu de coneixement on art, ciència i tecnologia s'hibriden i convergeixen des d'un enfocament poc ortodox i experimental. Des de la dimensió sonora, les seves peces proposen fomentar l'escolta activa i ampliar la nostra percepció.

TH-50PH10EK – WALL. Stefan Tiefengraber. 2021

L'obra consisteix en una pantalla de plasma, dispositiu comú utilitzat durant molts anys en contextos d'exposicions i esdeveniments. Un monitor, que ha quedat obsolet pels recents avanços tecnològics, de suport per a l'art es converteix en obra d'art.

Instal·lat com si fos un pèndol, la pantalla es balanceja lliurement en la paret. Quan el monitor es deté, s'estira d'ell fins a la seva posició original amb l'ajuda d'un cabrestant i se li fa oscil·lar de nou, estirant una corda, en un acte performatiu que no pot tenir lloc sense la intervenció humana. Cada cicle finalitza quan el monitor es deté i el seu moviment no produeix so ni vídeo. El so es genera per l'amplificació de la fricció a la qual està sotmesa la part posterior del monitor sobre la paret. La visualització en la pantalla és una traducció directa del senyal d'àudio analògic en un senyal de vídeo analògic. L'artista, que basa les seves obres en la sinergia entre velles i noves tecnologies, juga amb el significat de la funció dels dispositius, trenca amb els seus fins predeterminats i els modifica.

L'obra és un nova producció de BEEP Collection.



© Stefan Tiefengrabe

© Elisa Unger

Stefan Tiefengraber (http://www.stefantiefengraber.com), artista que experimenta amb la modificació de dispositius fabricats originalment per a diferents finalitats. La seva obra abasta des d'instal·lacions sonores cinètiques fins a actuacions d'àudio i vídeo. Les seves obres s'han presentat a Ars Electronica 2019 i altres importants festivals europeus.

Ego – Spanglish. Antoni Abad. 1999

Pionera animació generativa que, a través d'un programari de dibuix, permet a l'ordinador generar i projectar eixams de mosques domèstiques que brunzeixen i voletegen per l'espai seguint patrons aleatoris. Cada pocs minuts, diverses dotzenes de mosques s'agrupen per a lletrejar –en anglès o en espanyol– alguna variant de la primera persona del singular: "I", "Me", "Yo"... Quan la paraula es pot llegir, les mosques es dispersen cap als marges de la paret de projecció, abans de tornar a reunir-se. Aquesta obra es va presentar el 2001 al New Museum de Nova York de la mà del cèlebre comissari Donen Cameron.

Obra històrica que pertany a la BEEP Collection.

© Dados Negros

© Antoni Abad

Antoni Abad (https://antoniabad.info), artista multipremiat que ha evolucionat des d'una pràctica audiovisual que expandeix els límits de l'espai expositiu fins a l'ús de les noves tecnologies i, en particular, la creació d'obres col·laboratives, basades en la idea de comunitat virtual. Abad utilitza Internet com a plataforma de creació, recerca i experimentació entorn dels conceptes d'espai i temps i per a donar veu i visibilitat a col·lectius discriminats per motius econòmics, socials i de gènere. Les seves obres s'han exhibit en el Museo Reina Sofia de Madrid, la Biennal de Venècia, el P.S.1. – MoMA de Nova York i el Museu d'Art Contemporani de Barcelona, entre altres.

Activitats

Ars Electronica Garden Barcelona Dialogues Programme

Data: 9 de setembre

Hora: 16 a 21 h

Lloc: Canòdrom (c/ Concepció Arenal, 165)

Inscripció:
https://canodrom.decidim.barcelona/assemblies/comunitat/f/1651/meetings/2245?locale=ca

16 h. BENVINGUDA I PRESENTACIÓ
A càrrec d'Arnau Monterde i María Lladó

16:15 h. CONFERÈNCIA INAUGURAL
Conferència de Geert Lovink

El reconegut teòric dels nous mitjans Geert Lovink (Amsterdam, 1959) va fundar l'Institut de Cultures en Xarxa en 2004 amb l'objectiu d'explorar, documentar i alimentar el potencial dels nous mitjans per contribuir als canvis culturals i socioeconòmics. És autor d'Uncanny Networks (2002), Dark Fiber (2002), My First Recession (2003), Zero Comments (2007), Networks Without a Cause (2012), Social Media Abyss (2016), Organisation after Social Media (amb Ned Rossiter, 2018) i Sad by Design (2019). Els seus projectes recents versen sobre l'edició digital i el futur de la crítica d'art.

© Bru Aguiló

17 h. DIÀLEGS CREUATS
A través d'una sèrie de diàlegs entre artistes, científics, tecnòlegs, pensadors i activistes en l'espai del Canòdrom volem compartir experiències i reflexions sobre els temes, processos i metodologies utilitzats en el marc del programa de residències d'investigació-producció artística desenvolupat conjuntament amb Hac Te, el hub d'art, ciència i tecnologia de Barcelona, i alguns dels seus socis com el Barcelona Supercomputing Center, l'Institut de Ciències Fotòniques o els centres adscrits al Barcelona Institute of Science and Technology.

Els diferents processos d'investigació-producció artística desenvolupats a Hangar i al Centre d'Arts Escèniques La Caldera per artistes becats com Estampa, Andy Gracie, Óscar Martín, Esther Rodríguez-Barbero o Anaisa Franco seran el fil conductor de les xerrades, que pretenen convidar-nos a repensar l'espai híbrid de coneixements, metodologies i epistemologies que es generen en el marc de la iniciativa transversal que aquí es presenta. Amb aquests diàlegs pretenem aprofundir en els processos de (de)construcció i cura dels espais d'interdependència entre disciplines, institucions, comunitats, grups i individus, micro i macropolítiques mútuament dependents cap a la nostra condició híbrida actual/contemporània de temps i espai.

17 h. Diàleg amb Estampa (ES) i Alejandra López Gabrielis (ARG)

17:30 h. Diàleg amb Óscar Martín (ES) i Jara Rocha (ES)

18 h. Diàleg amb Andy Gracie (UK) amb Carme Jordi (ES) i Samuel Briden (DE)

18:30 h. Anaisa Franco (BZ) amb Vicente Matallana (ES) presentant Neuronnection

18:45 h. Esther Rodríguez-Barbero (ES) amb Carolina Jiménez (ES) presentant *Do bodies dream of electromagnetic organs?*

19 h. Introducing Arc-hive amb Christopher Fanning (NZ), Helen Torres (UY) i Antonio Gagliano (AR)

El projecte **Arc-hive** crea una plataforma digital de codi obert que afegeix, preserva, publica, distribueix i contextualitza una varietat d'informació, coneixement i documentació sobre l'art amb un enfocament en els biomedia, assegurant l'accés obert a una varietat d'usuaris, i un ampli abast dels materials digitals a través de sectors culturals i territoris. La xerrada abordarà els reptes de crear i distribuir protocols cohesius de digitalització i difusió a través d'un espai digital centralitzat on es recullen els coneixements i les millors pràctiques rellevants per a l'art que utilitza materials biològics.

Arc-hive és un projecte d'Europa Creativa cofinançat per la Unió Europea.

20:15 h. Óscar Martín aka Noish MMM *[Flourescent Markov Beat]* Live Show

Meta Music Machines és un projecte d'investigació que busca desenvolupar i construir un compositor pseudo-autòmat, una màquina-escultura que realitzi noves creacions sonores recombinant informació extreta de la música indexada de diferents arxius sonors de músiques humanes. Un treball en procés d'Óscar Martín que ha anat adoptant, al llarg del temps, diferents formats i noms segons els àmbits de creació artística i investigació en els quals es mostra. En aquesta ocasió, presenta la seva versió MMM *[Flourescent Markov Beat]* en un format de concert que aborda des d'una aproximació minimalista i reduccionista la qüestió del ritme i la sinestèsia entre llum, color i so.

20:45 h. Stefan Tiefengraber *DOWM*, Live Show

Stefan Tiefengraber presentarà *DOWM*, el seu últim projecte de performance sonora. Tres walkmans, tres pedals d'efectes, dos mixers, un minisintetizador, micròfons i diversos loops creen un paisatge sonor que acaba en el silenci i el buit. En aquest projecte, Tiefengraber fa referència al seu mètode artístic de treball, que posa en pràctica no només en les actuacions sinó també en els seus projectes d'instal·lació. Amplia les funcions predefinides dels dispositius utilitzats experimentant amb ells i utilitzant aplicacions no convencionals. D'aquesta manera aconsegueix resultats nous i imprevisibles.

PROGRAMACIÓ ESPRONCEDA
Institute of Art & Culture

Exposició – Del 8 al 12 de setembre

Seguint la seva missió de cooperació internacional i creació de sinergies d'innovació, Espronceda Institute of Art & Culture participa per segon any consecutiu a l'Ars Electronica, amb una proposta expositiva, basada en dos conceptes principals. D'una banda el repte del festival: explorar nous formats digitals accessibles i interactius, que creïn participació inclusiva de forma entretinguda i atractiva i per l'altre la visió de New European Bauhaus, iniciativa de la qual Espronceda és soci oficial, que vol generar formes de convivència més artístiques, sostenibles i inclusives.

La connexió del món digital amb el món físic i natural i amb la seva sostenibilitat dins de la complexitat, s'expressa en el projecte principal de l'exposició: *OLEA* de Solimán López, que connecta la creació digital blockchain amb la síntesi orgànica de l'ADN i la seva inclusió en els cicles de la vida a través de l'oli d'oliva, símbol de salut, cultura i mite. *Tree Hash*, la preqüela d'*OLEA* es va exposar a l'última edició d'ARCO Madrid, a la galeria Baró, convertint-se en la primera obra d'art NFT venuda a la fira madrilenya.

La mostra inclou quatre instal·lacions fruit del programa de residències IMMENSIVA, impulsat des de fa ja dos anys per Espronceda en col·laboració amb institucions de 12 ciutats internacionals. Els projectes, que utilitzen plataformes i tècniques de realitat virtual, han estat concebuts i desenvolupats per grups interdisciplinaris i seleccionats per un jurat professional.

Tots els projectes artístics d'Espronceda, instal·lacions, vídeos i VR, s'exhibeixen també en una galeria virtual, que reprodueix l'espai expositiu físic, en la plataform Mozilla Hubs accessible per ordinador o per headset VR i disponible a través de Swapcard d'Ars Electronica i de la web d'Espronceda.

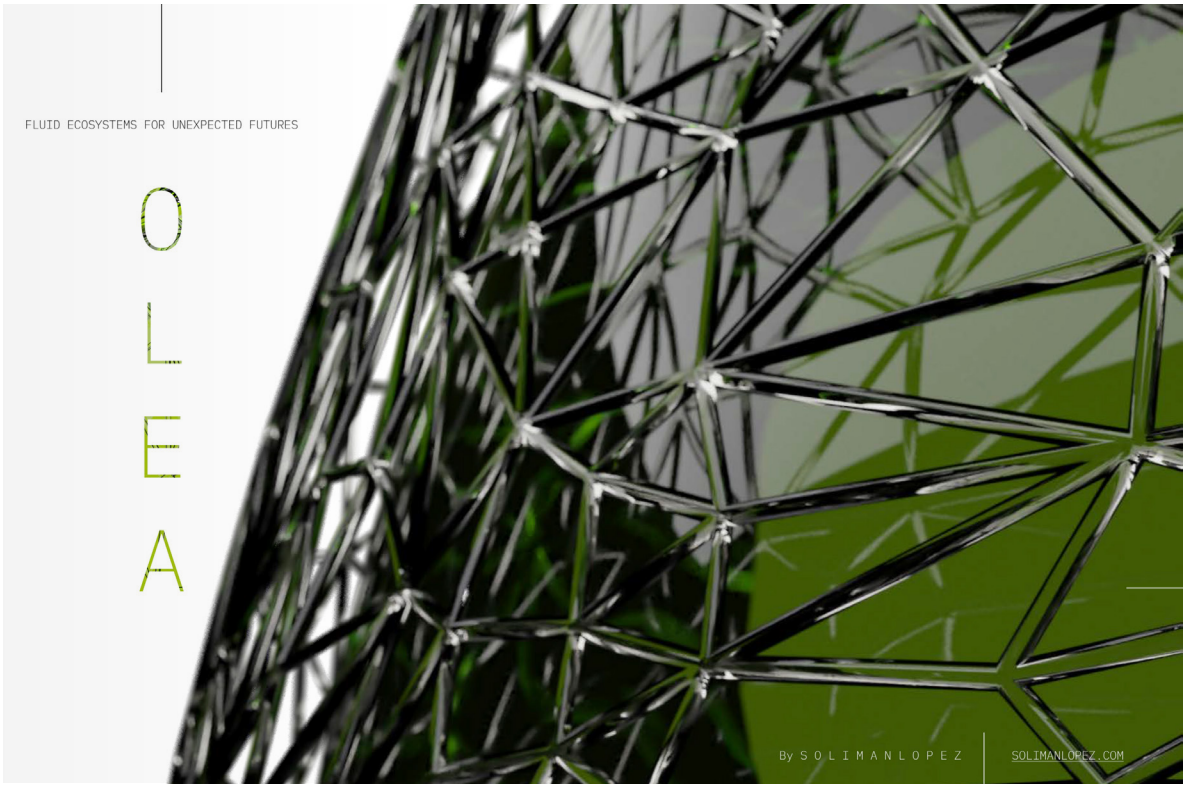
En els dies del festival, Espronceda acull, també per segon any, *Venice VR Expanded*, una secció de la Biennale Cinema di Venezia, que presenta els treballs artístics en realitat virtual més interessants del context contemporani internacional. Els visitants poden accedir fàcilment a excepcionals experiències, a través d'estacions de realitat virtual.

Artistes i Obres

OLEA. Digital-bio codifications. Solimán López. 2021

Instal·lació multimèdia inèdita, que planteja un espai de reflexió i acostament entre espècies, conceptes, economies, societats i fluxos d'informació que conflueixen en un únic fluid: l'oli d'oliva. Relacionat històricament amb les deïtats, l'abundància, la salut i l'or líquid, l'oli d'oliva és l'element perfecte per a abraçar altres naturaleses. L'alteració genètica, la seva construcció artificial i convivència en espais híbrids, configuren un nou ecosistema de pensament ètic, religiós, polític i social que, gràcies a aquest projecte, pretén vincular-se molecularment amb estructures tecno-polítiques, criptografia i models descentralitzats de pensament i economia. *OLEA* és un fluid oleic en el qual les propietats úniques d'aquest oli conviuen amb la síntesi molecular del codi que dóna vida a una criptomoneda en entorns blockchain.

El projecte inclou el llançament del NFT vinculat amb l'obra i un taller el dia 2 de setembre.



© Solimán López

© Solimán López

Solimán López (https://solimanlopez.com) treballa amb el significat i la naturalesa dels arxius digitals, com demostren algunes de les seves peces més conegudes en àmbit internacional. Entre aquestes destaca el *Harddiskmuseum*, un museu d'art en un disc dur, *Framed Memory Card, Host-in*, *Langpath*, *File Genesis* i projectes més recents que connecten el món virtual i analògic a través de diverses interfícies i tècniques, com la fotogrametria en el cas de *High Meshes*.

Perception of wine. Mohsen Hazrati. 2020

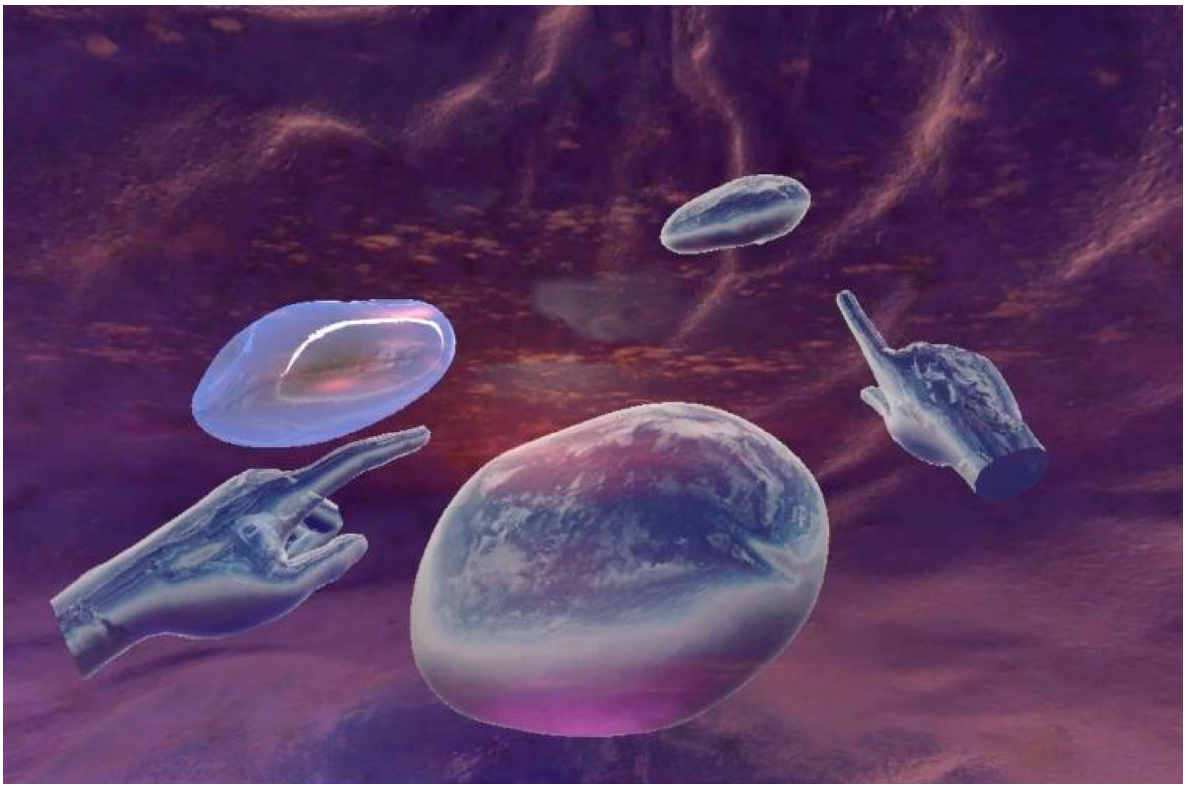
Instal·lació multimèdia que explora la connexió entre l'univers digital i el món físic, a partir del passat cultural iranià i la percepció del vi en la literatura persa, enfocant-lo des d'una perspectiva científica i poètica. A partir de les antigues innovacions iranianes sobre la generació d'electricitat mitjançant el vi, fa ja més de 2000 anys, Hazrati intenta plasmar una nova manera de percebre el "nèctar de déus" en l'actual era digital, utilitzant-lo per a generar l'electricitat suficient per activar i executar un dispositiu de reconeixement facial. El resultat és un projecte que visualitza la nostra humanitat a través d'una peça híbrida on la reacció electroquímica es tradueix en realitat augmentada i contingut digital.

© Mohsen Hazrati

Mohsen Hazrati (http://mohsenhazrati.com). Artista vinculat als nous mitjans i la recerca digital, cofundador de *DAHProject*. Nascut i criat a Shiraz, una ciutat cèlebre per la seva literatura, la seva cultura, els seus poetes i els seus jardins, tots elements presents en la seva obra, així com els misteriosos poemes de Hafiz i Saadi. A través de l'art i els nous mitjans, especialment de les experiències de realitat virtual i augmentada, Hazrati intenta trobar noves maneres d'interpretar i actualitzar aquest món místic.

Oxytocina Machina. Sammie de Vries, Mila Moleman, Zalán Szakács, Mathieu Preux, Lucia Redondo. 2021

L'exploració de nous formats digitals interactius i inclusius, la telepresència i l'emoció col·lectiva digital, són presents en aquest projecte, una instal·lació artística en realitat virtual múltiple, que connecta en temps real i en una experiència lúdica els visitants de tres *Gardens* (Barcelona, Rotterdam i Milà) i la seu central del festival a Linz. En cada ciutat hi haurà una càpsula inflable, un espai segur on l'usuari es pot separar de la realitat física i traspassar una espècie de portal al món virtual. L'experiència de caràcter lúdic, convida el participant a usar les interaccions i el seu cos per a connectar amb els seus homòlegs remots. Un guia virtual, en forma de partícula misteriosa inspira i guia els participants cap a la connexió. No obstant això, no es tracta d'un robot o d'un programari d'intel·ligència artificial, sinó d'un veritable ésser humà, exercint un paper en viu en l'experiència de realitat virtual.



© Lucia Redondo, Mathieu Preux, Mila Moleman, Sammie de Vries, ZalánSzakács

© Sammie de Vries

© Mila Moleman

Studio VRij (https://www.studio-vrij.com/), fundat per Sammie de Vries i Mila Moleman amb la creença que les tecnologies immersives haurien d'unir a la gent, crea obres basades en la combinació d'art, ciència i tecnologia immersiva, que tenen com a objectiu crear connexió i interacció.

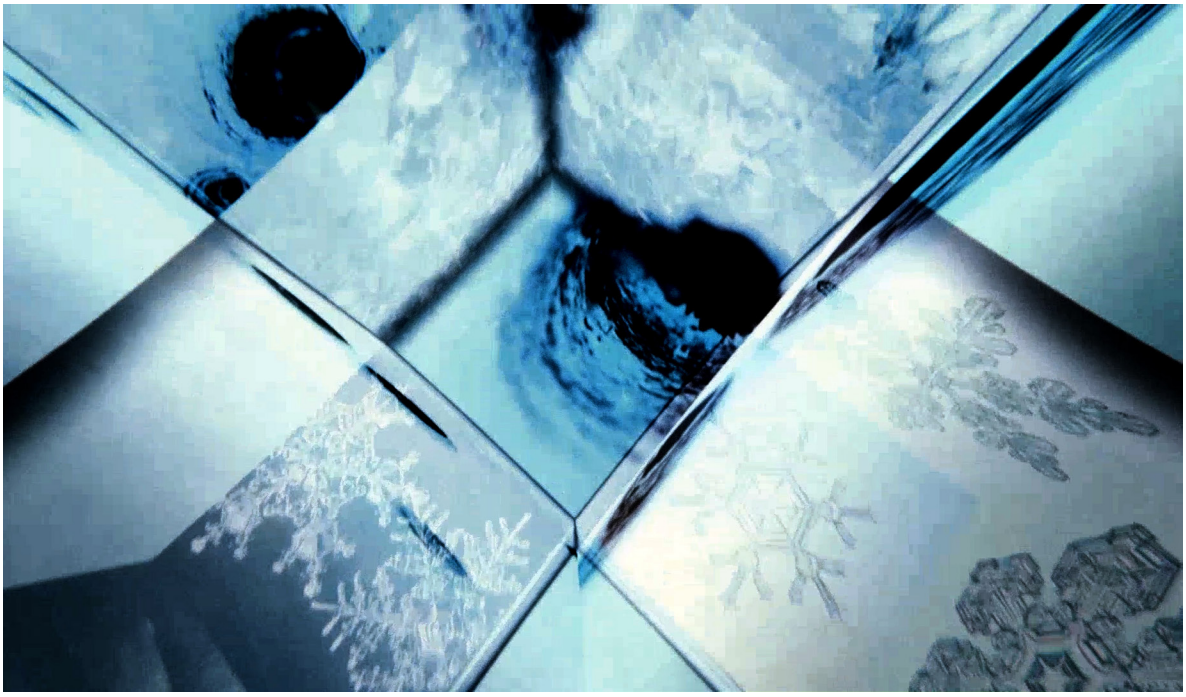
Theater of Inconveniences. Anirudhan Iyengar, Nuño de la Serna Vicente, Dominic Schwab, Helvijs Savickis, Julia Obleitner, Mathieu Preux. 2021

Obra de realitat virtual de creació col·lectiva, que proposa una experiència immersiva a partir de l'observació del complex espai de Barcelona, que és identificat, narrat i reescrit. La instal·lació, que explora el paisatge urbà i les seves escenes quotidianes en un entorn psico-geogràfic, examina la influència de l'entorn construït o geogràfic sobre la nostra percepció, en un espai virtual. La ciutat es converteix així en un escenari per a trobades, actors, accions, escenes de sorpresa i visions distorsionades. L'experiència immersiva consta de tres escenes i paisatges sonors diferents, formats per fragments construïts i escanejos 3D de façanes, botigues, places, carrers, arquitectures, objectes i persones, que exploren diferents escales i aspectes de Barcelona. El seu objectiu és reflexionar sobre com podem apreciar el nostre entorn urbà d'una forma més humana a partir de la posada en valor de la complexitat i diversitat. L'obra connecta Espronceda amb un altre projecte centrat en la valorització de l'herència cultural i social que es presenta al *Garden* Innsbruck/Bad Ischl.

© Anirudhan Iyengar, Nuño de la Serna Vicente, Dominic Schwab, Helvijs Savickis, Julia Obleitner, Mathieu Preux

TesserIce. Clea T. Waite, Max Orozco, Jared Christopher Kelley. 2021

Connectat amb la sostenibilitat, aquest projecte sorgit en col·laboració interdisciplinària, ens enfronta al desglaç dels pols i ens submergeix en aquesta realitat latent i urgent que demana solucions i canvis profunds. L'obra plasma un paisatge mediàtic immersiu en l'hiperespai, que representa l'espaitemps del gel glacial des de dins d'una estructura de quatre dimensions. Segons els seus autors es tracta d'un poema hiperdocumental que revela els efectes espacio-temporals del canvi climàtic en el gel com a experiència individual.Visualitzar arquitectures en quatre dimensions des dels confins del nostre espai tridimensional és un dels desafiaments de matemàtics i artistes. La majoria de les possibles solucions es visualitzen a través d'aquestes arquitectures virtuals. L'acústica del paisatge mediàtic juga un paper essencial en l'entorn sensorial de l'experiència, convertint l'obra en un espai navegable de quatre dimensions.



© Clea T. Waite, Max Orozco, Jared Christopher Kelley

© Clea T. Waite

© Max Orozco

© Jared Christopher Kelley

Activitats

Exploring performance + XR

Amb Gilles Jobin, Corinne Linder i Cenk Güzelis
Moderador: Alejandro Martín, cap d'Innovació i director artístic d'IMMENSIVA

Esdeveniment que oscil·la entre el debat i l'espectacle virtual, amb l'objectiu de donar a conèixer noves maneres d'abordar les arts escèniques, la interpretació i les experiències virtuals. El cèlebre ballarí, coreògraf i director suís Gilles Jobin presenta els seus projectes *La Comedie Virtuelle* i *Virtual Crossing*, en un debat amb altres pioners de les arts escèniques en la confluència entre la performance i l'experiència digital. La innovadora trobada, que serà pregravada, intercala la xerrada amb fragments d'actuacions i performances realitzades amb tecnologies de realitat virtual, videomapping i telepresència.

El vídeo s'emetrà a través del canal d'Ars Electronica, *On The Channel* i es penjarà de manera permanent a la plataforma virtual.

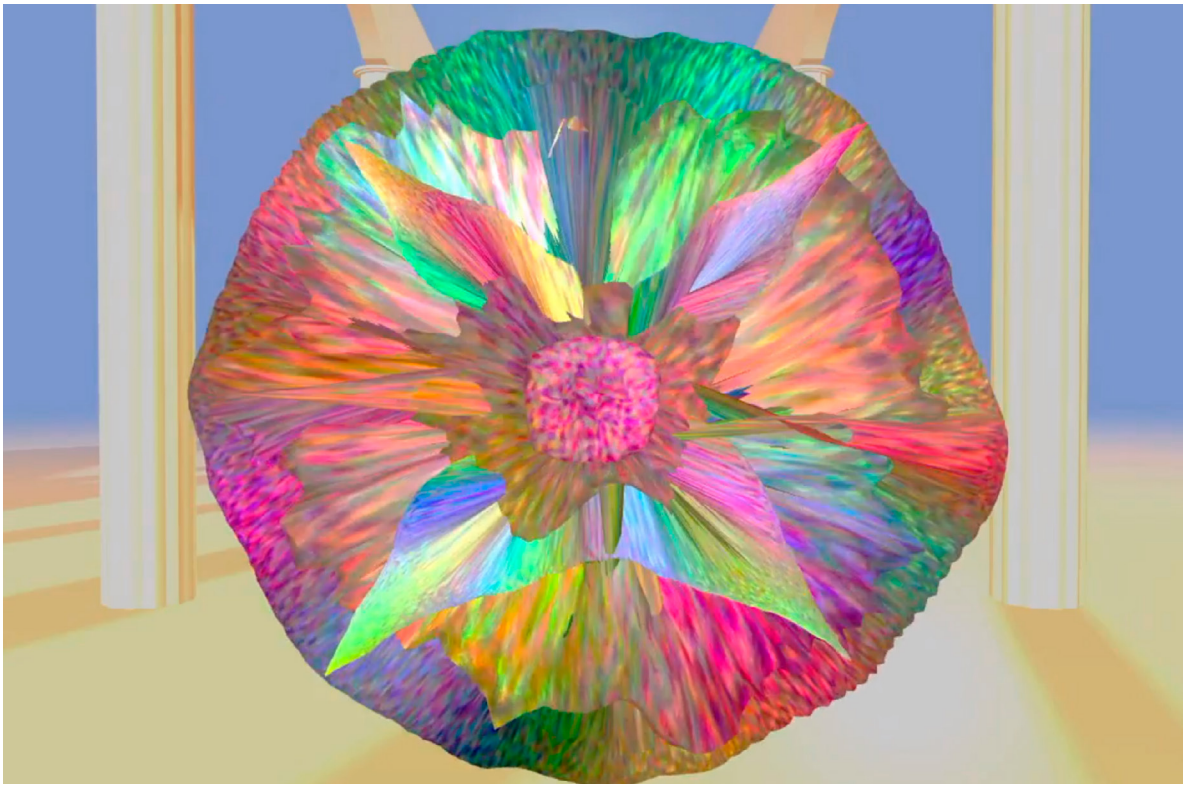
© Valdemar Danry

Phygital Next. Innovation & collaboration

Iniciativa que promou un procés d'innovació i pensament creatiu en les generacions més joves a través d'una col·laboració a llarg termini entre Espronceda, que participa amb l'artista Marc Gálvez, el Centre de la Imatge i la Tecnologia Multimèdia de la Universitat Politècnica de Catalunya, el Karma Lab/Koc University de Istanbul i la University for the Creative Arts de Cantorbery (Regne Unit).

Aquestes col·laboracions produiran propostes innovadores per a noves realitats digitals híbrides i solucions participatives low-tech, més accessibles i barates. El programa aborda temàtiques vinculades a la inclusió digital, la co-creació i les eines de codi obert. La iniciativa està connectada amb Ars Electronica a través de The Festival University, que reuneix un centenar d'estudiants al voltant del lema *Transforma tu mundo* (*Transform your world*).

Un vídeo pregravat amb entrevistes i presentació de prototips es projectarà a l'espai expositiu d'Espronceda i també estarà disponible a través de les plataformes virtuals del festival.



© Egemen Ertugrul, Dilara Başköylü

PROGRAMACIÓ
Centres Col·laboradors

FAB LAB Barcelona – Institut d'Arquitectura Avançada de Catalunya (IAAC)

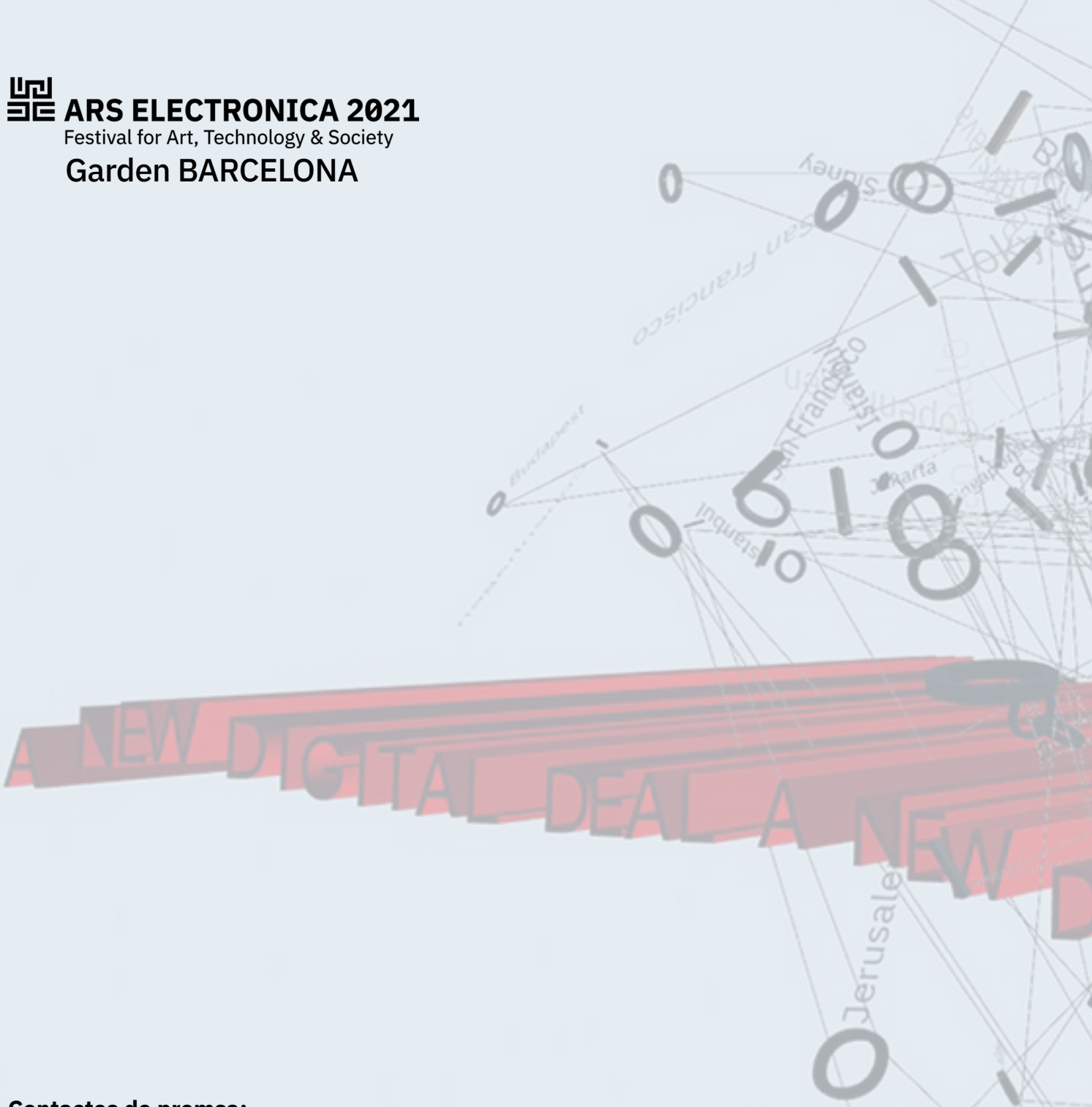
Lloc: Carrer Pujades, 102
Data: 8 de setembre a les 16:00 h
Capacitat: 16 participants

PANISH
Remix, Taller de Biodisseny amb con residus alimentàris

Remix El Barrio, el projecte guardonat amb el premi STARTS (Science + Technology + Arts) a la "Col·laboració innovadora", impartirà un taller de disseny de biomaterials a Fab Lab Barcelona. Un dels recursos més emergents, protagonista d'un creixement accelerat en l'àmbit del disseny industrial, la moda i l'art, és la creació de materials basats en residus biològics i biofabricats en laboratoris a partir de microorganismes, bacteris i biopolímers. La indústria ja està incubant solucions per a crear nous productes que proposen alternatives als materials derivats del petroli o d'animals, amb exemples de petites i grans empreses com Desserto, Piñatex o Gelatex. Aquest taller és una demostració de bioreceptes i processos de fabricació, que promouen la sostenibilitat, la circularitat, la biodegradabilitat i el residu zero.

© Dihue Miguens Ortiz

ARS ELECTRONICA 2021
Festival for Art, Technology & Society
Garden BARCELONA



Contactes de premsa:

pressgardenbarcelona@gmail.com
Tel. 629 718 604

Jordi Trilla
jordi.trilla@weareboth.com
Tel. 671 612 807

Organitzat per

Amb la col·laboració de