

Marleine van der Werf

Sasha Litvintseva & Beny Wagner

So Kanno
Akihiro Kato
Takemi Watanuki

INAUGURACIÓN_13_junio
19 h

Millennials

El Arte Multimedia de la Generación Y

Marc Vilanova

Maria Smigielska & CompMonks

24%
INICIANDO

Emanuel Gollob

Susana Ballesteros & Jano Montañés

Nicolas Gourault

Daria Jelonek & Perry-James Sudgen

Mónica Rikić

Dasha Iliina

CONFERENCIA_13_junio
Arte y Tecnología en la generación Millennial
17 h

_pasajero37

Índice

Resumen.....	2
Programa inaugural.....	3
Obras.....	5
Biografías	16
Créditos.....	28

Millennials

El arte multimedia de la generación Y

Millennials, el arte multimedia de la Generación Y explora la perspectiva y las experiencias únicas de la generación del milenio, nacida entre principios de la década de 1980 y mediados de la década de 1990. La muestra presenta una diversa selección de medios que incluyen vídeo, instalación, robótica y arte interactivo.

La exposición pone de relieve el modo en que la generación del milenio ha sido moldeada por el rápido ritmo de los avances tecnológicos, la globalización y el auge de los medios digitales. Las obras reflejan cuestiones fundamentales para esta generación, como la sostenibilidad, la justicia social o la necesidad de acercamientos críticos a la tecnología.

Además de pertenecer a la generación millennial, los 11 artistas de esta exposición tienen en común formar parte del proyecto europeo EMAP European Media Art Platform, una plataforma de 16 organizaciones europeas líderes en arte digital y nuevos medios con un prestigioso programa de residencias para realizar nuevas producciones.

Artists: Nicolas Gourault; Emanuel Gollob; So Kanno, Akihiro Kato & Takemi Watanuki; OPN Studio (Susana Ballesteros & Jano Montañés); Mónica Rikić; Sasha Litvintseva & Beny Wagner; Maria Smigielska & Pierre Cuteli a.k.a. CompMonks; Studio Above&Below (Daria Jelonek & Perry-James Sugden); Marleine van der Werf; Marc Vilanova.

Comisario: Pablo de Soto

Programa inaugural

Millennials, el arte multimedia de la Generación Y, se presenta en rueda de prensa el miércoles, 12 de junio a las 12 h en Plat0 con la intervención de Pablo de Soto, Director de LABoral y comisario de la muestra, Pablo León Gasalla, Director General de Patrimonio Cultural, Montserrat López Moro, Concejala de Cultura, Juventud y Museos. Fundación Municipal de Cultura, Educación y Universidad Popular y varios artistas de la muestra.

La exposición se abrirá al público el **13 de junio** en LABoral Centro de Arte de la mano de su comisario Pablo de Soto, Cristina González Morán, Directora General de Universidad de la Consejería de Ciencia, Innovación y Universidad del Principado de Asturias, y varios de los artistas.

En el marco de la inauguración tendrá lugar a las **17 h** la conferencia ***Arte y Tecnología en la Generación Millennial*** vinculada a la exposición. Los ponentes —Peter Zorn, director de la red europea EMAP, y varios de los artistas de la muestra—, reflexionarán acerca de cuestiones fundamentales a la hora de entender el impacto de las nuevas tecnologías en la Generación Y. Además, el artista Emanuel Gollob llevará a cabo su **performance *disarming II*** a las **19 h**, dando paso a la **visita guiada**.

Conferencia *Arte y Tecnología en la Generación Millennial*

17:00 Bienvenida a cargo de Patricia Villanueva, responsable de exposiciones de LABoral Centro de Arte

17:05 Peter Zorn

17:30 María Smigielska & Pierre Cuteli a.k.a. CompMonks

17:45 Susana Ballesteros & Jano Montañés (OPN Studio)

18:00 So Kanno

18:15 Marc Vilanova

18:30 Emanuel Gollob

Apertura y Performance *disarming II*

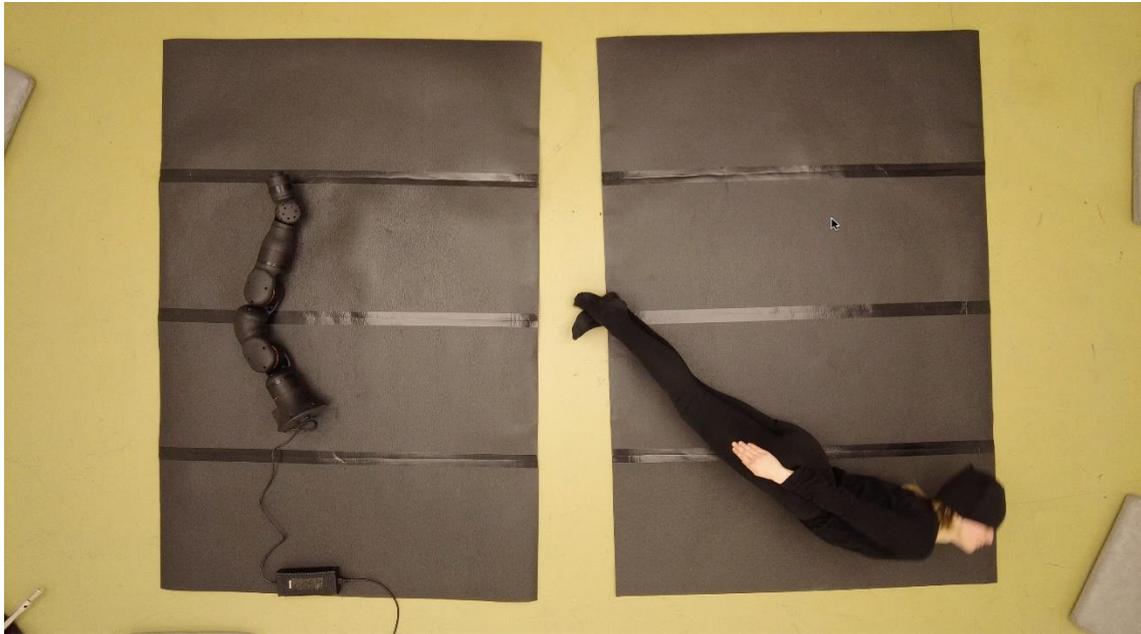
19:00 Palabras de Pablo de Soto, Director de LABoral Centro de arte y comisario de la muestra, y Cristina González Morán, Directora General de Universidad de la Consejería de Ciencia, Innovación y Universidad del Principado de Asturias.

19:05 Apertura y Performance *disarming II*

19:30 Inauguración de la exposición *Millennials, el arte multimedia de la Generación Y*. Visita guiada con comisario y artistas.

Performance *disarming II*

Un escenario de improvisación performativa entre humano-robot-entorno.



La performance *disarming II* continúa la serie *disarming* de Emanuel Gollob con un escenario de improvisación performativa que involucra a un bailarín y un brazo robótico separado.

En la actuación, el brazo robótico industrial independiente ReBel intenta continuamente aprender cómo avanzar desde el status quo en la relación humano-robot-entorno basándose en la escucha estereofónica y la retroalimentación de torque. Un bailarín, con experiencia en improvisación de contacto, se pone en la situación del robot e imagina corporalmente cómo volvería a aprender el cuerpo y los movimientos nuevos, basándose únicamente en la atención acústica y háptica dando forma a una actuación jerárquicamente equilibrada en la que ambos dependen en gran medida del sonido y el movimiento, al tiempo que aportan su conocimiento corporal único. Juntos, crean un momento de improvisación performativa.

En un mundo con capas de tecnología cada vez más complejas carecemos de una comprensión lógica de la sensibilidad de las relaciones emergentes entre humanos y robots y de cómo los algoritmos podrían conceptualizar el mundo de manera diferente.

Obras

Unknown Label (2023)

NICOLAS GOURAULT



En 2018, los principales fabricantes de automóviles, sorprendidos por los avances de Google y Tesla, invirtieron mucho dinero en la investigación de vehículos autónomos. Reunieron una inmensa cantidad de imágenes captadas por sus coches que necesitaban procesar para entrenar sus algoritmos. Este proceso, denominado "segmentación de imágenes", consiste en delinear y etiquetar manualmente los elementos de interés de cada imagen. Es un trabajo muy laborioso que aún no puede automatizarse, por lo que se subcontrata a microtrabajadores online en el Sur Global.

Unknown Label explora la realidad cotidiana de estos microtrabajadores online de Venezuela, Kenia y Filipinas que etiquetan las imágenes para los coches autónomos. Esta obra desvela a las personas ocultas que ayudan a dar forma a cómo las máquinas ven el mundo, así como las categorías utilizadas para encapsular nuestro mundo y hacerlo accesible a las máquinas, planteando así preguntas sobre la política de estas categorías y hasta qué punto afectan a su vez al mundo en que vivimos.

Vídeo Instalación

Modelado 3d y metraje encontrado

disarming II (2023)

EMANUEL GOLLOB



disarming es una exploración performativa de la relación entre un brazo robótico independiente, una colchoneta y sus espectadores humanos. Un aprendizaje y desaprendizaje de los movimientos en entornos y tiempos menos antropocéntricos. La obra explora, de forma lúdica, la ambigüedad de *disarming* como proceso de desapego físico y apego emocional.

La motricidad puede considerarse un instinto primario (posterior al nacimiento) y un acto último de independencia. En este caso, un miembro robótico, separado de algún modo de un cuerpo tecnológico construido por el ser humano, trata de encontrar formas de avanzar en sus movimientos a pesar de no haber sido creado inicialmente para la locomoción, vulnerable pero decidido.

Presenciar estos primeros intentos torpes puede despertar compasión o incluso un cierto vínculo emocional, a la vez que nos acerca a una trama distópica ya conocida sobre la autonomía tecnológica y los sentimientos que la acompañan.

Vídeo Instalación

Instalación: colchoneta de gimnasio, aprendizaje automático, brazo robótico industrial y performance

Advice well taken: Folk tales of digital salvation (2024)

DASHA ILINA EN COLABORACIÓN CON SUPISARA BURAPACHAISRI



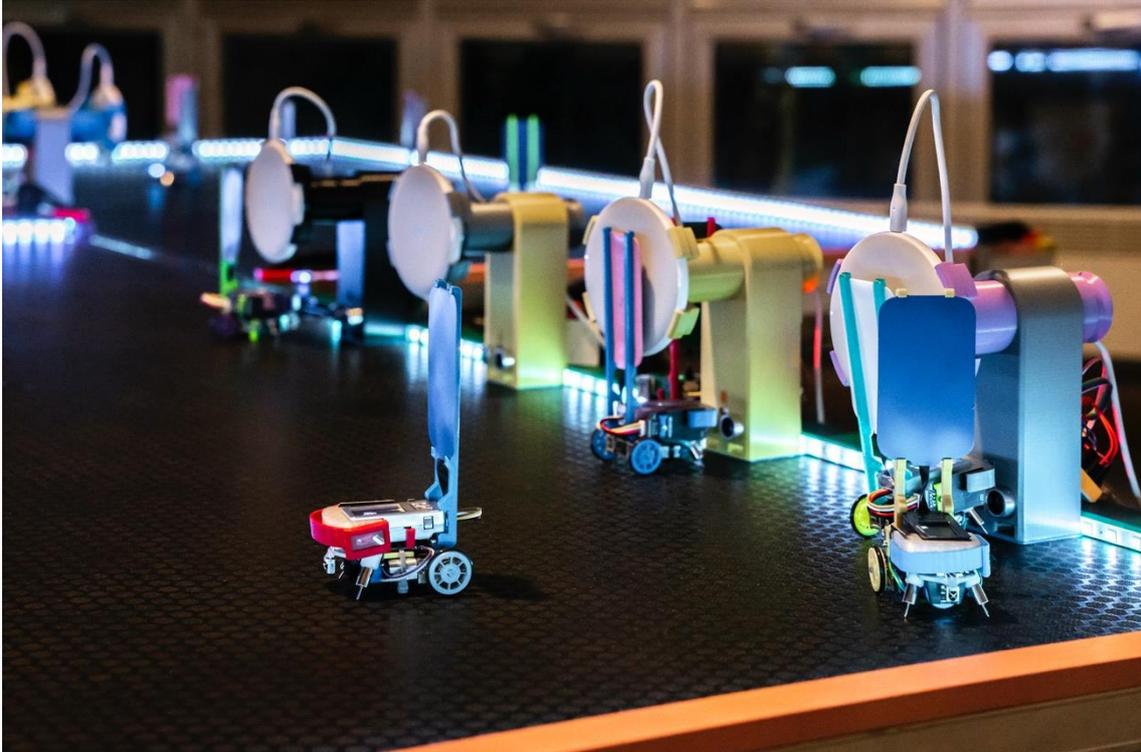
En este proyecto, que consta de una publicación y un vídeo, Ilina documenta lo que ella denomina tecnomitos, un "conocimiento popular" sobre las complejas y opacas funcionalidades de las modernas tecnologías que nos rodean. La artista aborda cuestiones que afectan a nuestros datos y privacidad, los atajos que utilizamos para arreglar nuestros dispositivos y las explicaciones que encontramos a los misterios tecnológicos.

Para este proyecto, Ilina recopiló cuentos populares de salvación digital: historias cotidianas de antropomorfización, pirateo y atajos. Desde consejos para reparar una pantalla rota con un poco de pasta de dientes hasta la idea de que nuestros teléfonos pueden leernos la mente, las historias van de lo puramente práctico a lo profundamente mitológico. Muestran cómo la gente corriente hace lo que puede para imponer su control sobre la tecnología.

Material impreso & Libro
Instalación audiovisual
Escultura

Kazokutchi (2022)

SO KANNO (EN COLABORACIÓN CON AKIHIRO KATO Y TAKEMI WATANUKI)



Kazokutchi es un NFT de vida artificial digital. Tiene una casa real en la que vive. La vivienda es un pequeño robot con una pantalla que se sitúa sobre una base. Los Kazokutches que viven en la misma casa están emparentados, comparten el mismo apellido y tienen un nombre de pila.

También existe una época de reproducción para los kazokutchi. A través de una etiqueta IC en cada robot y un lector de etiquetas IC el apareamiento tiene lugar. Si tiene éxito, se acuñará un huevo NFT.

Los genes de los kazokutchi almacenan información sobre los rasgos, que se cruzan durante la reproducción y se transmiten de generación en generación.

Kazokutchi es un ser vivo con un tiempo de vida determinado. Cuando llega al final de su vida, aparece como una estrella en la pantalla, pero la prueba de su existencia se conserva en una cadena de blockchain.

La vida artificial se compone de simulaciones. Todas las vidas que existen aquí desaparecerán una vez que se reinicie el dispositivo. Pero, ¿y si no se puede resetear como en la vida real? Este proyecto plantea estas cuestiones sobre la integración de la vida artificial y los NFT.

Instalación

The Pure Voice - Undoing Gender (2022)

OPN STUDIO (EN COLABORACIÓN CON GUILLERMO CASADO)



The Pure Voice – Undoing Gender tiene como objetivo deshacer el género.

Según Judith Butler (2006), “El género es un constructo social”. Esta afirmación sobre la performatividad de género postula que el género no se asigna de forma natural, sino que se compone de actos que marcan a una persona como “hombre” o “mujer” (vestimenta, gestos, etc.). Es a través de la repetición de esos actos de género que se crea la ilusión de una identidad de género estable. Estos actos se reproducen a través de normas establecidas y son controlados por poderes institucionales que nos dicen cómo actuar, o no actuar, como hombre y como mujer. Esta actuación genera la ilusión retroactiva de un núcleo interno de género existente.

Para OPN Studio todos merecemos poder amarnos a nosotros mismo y por esta razón, la sociedad necesita abrir su mente dentro de un escenario de limitación.

The Pure Voice – Undoing Gender parte de la neutralidad y la fluidez como estrategia para desnaturalizar y resignificar las categorías corporales. Bajo la teoría performativa de Butler, se propone la neutralización y descategorización a través de la voz y su distorsión/modulación como canalizador para disrumpir las categorías del cuerpo, sexo, género y sexualidad, y provocar su resignificación subversiva y proliferación más allá del marco binario (Butler, 2006).

The Pure Voice – Undoing Gender es una instalación interactiva, donde todos los visitantes tienen la oportunidad de liberar sus voces del género normativo, mediante su propia percepción, logrando una voz neutra o más allá, adquiriendo nuevos matices.

Vídeo Instalación Interactiva

Hipèrbole (2023)

MÓNICA RIKIĆ (EN COLABORACIÓN CON GEMA FB MARTÍN)



Hipèrbole es un experimento mecánico y algorítmico cuyo objetivo es diseñar y desarrollar una máquina cognitiva alternativa, construida a partir de electrónica artesanal. Esta máquina difiere, intencionadamente, del uso predominante de técnicas de IA mayoritarias, como el Machine Learning. Su intención es ser reconocida por la audiencia como cognitiva, enfatizando sus características operativas y la estructura de su código. A diferencia de otras propuestas en la intersección entre la IA y el arte, que a menudo se centran en el potencial creativo de las máquinas, este proyecto investiga y experimenta con las características esenciales que los sistemas cognitivos artificiales deben poseer para ser reconocidos como organismos existentes y conscientes. Sólo después de este proceso de autonomía de los sistemas técnicos podemos hablar, realmente, de la creatividad de las máquinas.

Los procesos cognitivos en las máquinas tienen dos partes: 1. La estructura y ejecución de su código (computación algorítmica). 2. Cómo esta estructura y ejecución se manifiestan en su composición física (computación física).

En esta instalación, tanto el código como la máquina están visibles para el público. El objetivo principal del proyecto es desafiar el papel predominante del lenguaje hablado y escrito en la expresión cognitiva y en la comunicación entre humanos y máquinas. La obra pone un énfasis particular en la expresión física a través de su configuración de robótica artesanal. La principal estrategia artística de Rikić para realizar este experimento consiste en diseñar diversas personalidades mecánicas que permitan a los dispositivos comunicarse y asumir roles, fomentando que la audiencia los reconozca como similares, pero no amenazantes. El objetivo final es evocar percepciones de existencia y conciencia en estos organismos mecánicos.

Instalación

My Want of You Partakes of Me (2022)

SASHA LITVINTSEVA Y BENY WAGNER



My Want of You Partakes of Me cuestiona la digestión como condición fundamental para estar en el mundo, un proceso de dimensiones fisiológicas, psicológicas, espirituales, literarias y políticas.

El proyecto se narra a través de 5 relatos tomados de un largo periodo histórico que tratan sobre los límites físicos y perceptivos del cuerpo y el yo. Desde el poeta Dante Alighieri hasta un laboratorio chino de biología molecular, desde la autora de ciencia ficción Octavia Butler hasta el fisiólogo francés de finales del siglo XIX Claude Bernard, Sasha Litvintseva y Beny Wagner tejen una narrativa fragmentada que explora cómo las formas de identidad y reconocimiento del yo surgen de diferentes modelos históricos del cuerpo.

Estas múltiples líneas argumentales rastrean las poéticas de la absorción como un asunto de metamorfosis y decadencia, la filosofía de la materia y la conquista imperial, la industrialización y la aniquilación, la poesía y la paternidad, el amor y las referencias.

Vídeo Instalación de 2 canales, 58 min

Proteus 4.0 (2023)

MARIA SMIGIELSKA & COMPMONKS



Este proyecto, de nueva producción, forma parte de la serie de instalaciones de técnica mixta de un ecosistema analógico-digital llamado "Proteus".

Proteus 4.0 se centra en la interacción y comunicación entre un material digitalizado y los seres humanos a través del seguimiento ocular y el reconocimiento de emociones. La serie se ha inspirado en el complejo comportamiento del ferrofluido, un material que, a través de la fuerza invisible de los campos magnéticos, cambia constantemente su forma de puntos a rayas serpenteantes y a zonas coaguladas. El comportamiento del material es difícil de controlar o simular y, por lo tanto, se toma como un ejemplo de diversidad y exploración en el proceso de generación de patrones efímeros y no repetibles en esta obra de arte generativa e interactiva.

Mientras que las versiones anteriores de la serie planteaban un único modo de interacción para un único espacio físico, los artistas han pasado ahora a interacciones basadas en la web y ejecutadas por dispositivos personales (ordenadores, móviles, tabletas). Los sensores integrados en estos dispositivos también permiten obtener información precisa sobre el rostro y la mirada, así como una interacción más sofisticada basada en la inteligencia artificial para interpretar y regenerar patrones interactivos.

En esta nueva instalación, las pantallas de visualización individuales se complementan con paneles reflectantes y transparentes en todo el espacio para ofrecer una experiencia espacial unificada que se produce en cualquier momento y lugar a través del planeta en red. De todos ellos, uno es realmente interactiva y permite al visitante tomar parte activa en él.

Instalación interactiva, presencial y en línea

Meditative Cohabitation (2022)

STUDIO ABOVE&BELOW (EN COLABORACIÓN CON YAU FAN)



Meditative Cohabitation es una experiencia audiovisual que investiga la comunicación multiespecie en las ciudades del futuro tomando como modelo la ciudad de Bruselas. A partir de grabaciones bioacústicas y escaneos del biotopo de Marais Wiels, un pantano situado en el corazón del paisaje urbano, esta instalación inmersiva invita al público a meditar entre sonidos multiespecies y un paisaje multipantalla reactivo.

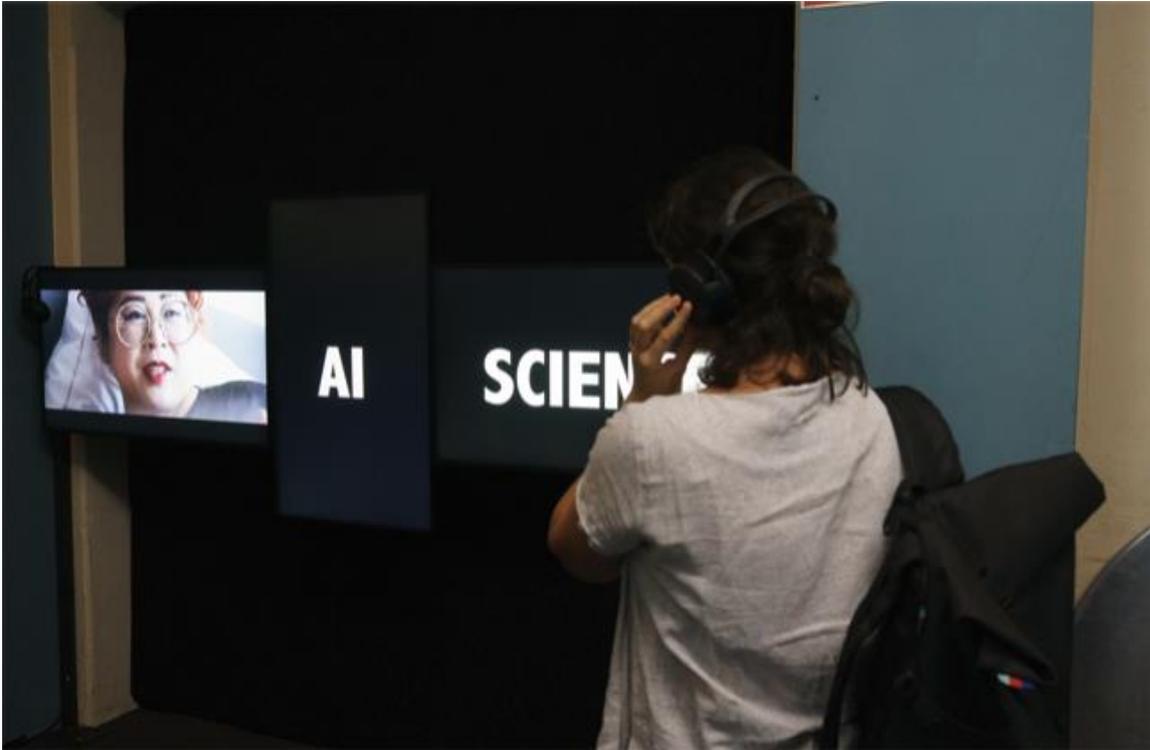
El objetivo del proyecto es abordar realidades interespecies a través de motores de juegos y herramientas de inteligencia artificial para manifestar la necesidad de encuentro entre especies en nuestro diseño de procesos y conjuntos de datos con el fin de crear empatía y un propósito para que el avance de las tecnologías sirva a alguien más que a las formas de vida humanas.

Vídeo Instalación

Sensor de audio personalizado, modelo de aprendizaje automático de clasificación de audio,
Touchdesigner, Unreal Engine

How Ai Live disembodied (2024)

MARLEINE VAN DER WERF EN COLABORACIÓN CON ANTOINE BERTIN



¿Y si no tuvieras cuerpo físico? ¿Qué sentirías? La videoinstalación de 3 canales *How AI live disembodied* explora esta experiencia desde la perspectiva de una Inteligencia Artificial (IA), un ser humano y un científico. Este proyecto se ha creado en colaboración con una IA que generó una película sobre la sensación de no tener cuerpo, junto a historias reales de personas que padecen el síndrome de Cotard, en el que pierden la noción sobre su propio cuerpo.

Esta obra forma parte de un proyecto multidisciplinar a largo plazo: *Disembodied* en el que la artista colabora con reconocidos científicos en el campo de la pérdida de conciencia sobre el cuerpo y con personas que han vivido estas experiencias para producir experimentos artísticos y explorar la conexión con nuestro cuerpo biológico. En un mundo tecnológico en constante cambio, donde la inteligencia artificial, Neuralink y los exoesqueletos son las nuevas fronteras, producir estos experimentos multisensoriales supone una oda a nuestro cuerpo biológico.

Video Instalación de 3 canales

Cascade (2022)

MARC VILANOVA (EN COLABORACIÓN CON RODRIGO WAIHIWE)



Esta instalación sensorial e inmersiva revela, a través del uso de la tecnología, un diálogo entre las cascadas y otros seres vivos más allá del alcance del oído humano.

Las cascadas son la única fuente continua de frecuencias infrasónicas que se encuentra en la naturaleza. Estas frecuencias pueden viajar hasta 400 km y son cruciales para la navegación y orientación de las aves durante sus procesos migratorios. Las fuentes artificiales de infrasonidos producidas por el ser humano junto a la contaminación acústica interfieren en este vínculo milenario y desorientan a las aves, generando un desequilibrio ambiental.

Cascade materializa los infrasonidos de las cascadas a través de 128 altavoces, que, intencionalmente, son incapaces de reproducirlos debido a su pequeño tamaño. En su intento por emitir el sonido, generan una vibración que se traduce en una fibra óptica luminiscente. Las ondas de sonido caen a través de las cuerdas luminosas y generan un movimiento similar al fluir del agua. Se invita al público a atravesar la obra y percibir esta energía invisible tocando las cuerdas y sintiendo la vibración en su piel, recordando nuestra conexión inherente con todas las formas de vida en el planeta.

Instalación Sonora

Instalación escultórica y sonora de 64 canales de sonido, fibra óptica, altavoces, láser, 32 amplificadores, 8 tarjetas de sonido, controladores propios, software propio. Medidas variables.

Biografías

Pablo De Soto



Pablo de Soto (Gijón, 1977) cuenta con más 20 años de experiencia internacional en ideación y gestión de proyectos artísticos interdisciplinares que aportan un enfoque integrador de la cultura del siglo XXI y las transformaciones trascendentales de la era digital y la transición ecológica.

Es arquitecto por la Universidad de Sevilla, Máster en Arquitectura por el Real Instituto de Tecnología de Estocolmo y Doctor en Comunicación y Cultura por la Universidad Federal de Rio de Janeiro. Ha sido profesor (Universidad de Umea, Universidad Federal de Paraíba, AA Visiting School Escuela de Diseño de Melbourne) y es autor de 28 publicaciones entre libros, artículos académicos, capítulos de libro y monográficos. Ha escrito para varios medios de comunicación nacionales incluyendo CTXT, ElDiario.es o La Nueva España.

Su trabajo en el campo de las prácticas artísticas contemporáneas ha sido reconocido con los premios internacionales ARTEC de la Universidad de Noruega de Ciencia y Tecnología, LAB_Cyberspaces, DKV LABoral, Elinor Ostrom de la Universidad de Buenos Aires, y residencias artísticas en Tokyo Wonder Site y Cairo Townhouse Gallery. En el ámbito de la gestión de proyectos culturales y participación en redes locales, nacionales e internacionales de colaboración cultural y comunicación es miembro de la plataforma de arte Translocalia con nodos en Londres y Barcelona y tiene un amplio conocimiento del contexto artístico actual en Asturias.

Nicolas Gourault



Nicolas Gourault (Francia, 1991) es un artista y cineasta afincado en París con formación en artes visuales y estudios visuales. Ha trabajado con Forensic Architecture antes de licenciarse en Le Fresnoy, Studio national des arts.

Su obra está impregnada de esta doble formación, navegando entre las investigaciones en línea de código abierto y el uso crítico de los nuevos medios como herramientas documentales. Sus películas y videoinstalaciones exploran las relaciones de poder incrustadas en las tecnologías e intentan construir contranarrativas mediante el uso del testimonio situado y la creación experimental de imágenes.

Sus obras se han expuesto en centros de arte contemporáneo como el Centre Pompidou (FR), el ZKM | Zentrum für Kunst und Medien (DE), Hartware MedienKunstVerein (HMKV) (DE), Ars Electronica (AT), Gnracion (PT), la Cité internationale des arts (FR), LOOP Barcelona (ES) y le musée de la Chasse et de la Nature (FR), pero también en festivales de cine como Cinéma du Réel (FR), Hot Docs (CA), Sheffield Doc|Fest (UK), Festival Nouveaux Cinéma (CA), Festival dei Popoli (IT), IndieLisboa (PT), E Tudo Verdade (BR), Punto de Vista (ESP).

Emanuel Gollob



Emanuel Gollob (Austria, 1991) investiga las relaciones actuales entre humanos, inteligencia artificial y robots con el objetivo de hacer experimentales corporalmente otras alternativas. Paralelamente, su obra rastrea el cambio en la percepción humana en relación con la digitalización.

Gollob se graduó en la Universidad de Artes Aplicadas de Viena con un diploma en Investigación de Diseño (2019). Desde 2020, es doctorando e investigador en la Universidad de Artes de Linz. En 2023, fue artista invitado en el ZKM | Center for Art and Media de Karlsruhe. Su obra se ha expuesto recientemente en varias instituciones internacionales, como el Smithsonian Arts + Industries Building, Washington DC (2021); Science Gallery Melbourne (2021); Art Science Museum Singapore (2022) y HEK Basel (2023).

Dasha Ilina



Dasha Ilina (Rusia, 1996) es una artista tecno-crítica que reside en París (Francia). Mediante el empleo de enfoques low-tech y DIY, su obra cuestiona el deseo de incorporar la tecnología moderna a nuestra vida cotidiana poniendo de relieve las implicaciones de esto.

Su práctica involucra al público con el fin de facilitar un espacio para el desarrollo del pensamiento crítico en relación con los imperativos sociales para el cuidado de uno mismo y de los demás, la privacidad en la era digital, y el impulso contemporáneo reflexivo de recurrir a la tecnología en busca de respuestas.

Es fundadora del Centro para el Dolor Tecnológico, un proyecto que propone soluciones DIY a los problemas de salud causados por las tecnologías digitales y por el que ha recibido una Mención Honorífica en Ars Electronica.

Su proyecto Technosommeil está en la colección de obras de arte digital del Département Val-de-Marne (Mallapixels). El trabajo de Ilina se ha expuesto en instituciones como el Centre Pompidou (FR), MU Artspace (NL), Gaîté Lyrique (FR), Hartware Medienkunstverein Dortmund (DE), NeMe (CY), ISEA 2023 (FR), así como en diversas charlas, talleres y performances celebradas a escala internacional. También es codirectora de NØ SCHOOL, una escuela de verano centrada en la investigación crítica sobre el impacto social y medioambiental de las tecnologías de la información y la comunicación.

So Kanno Akihiro Kato y Takemi Watamuki



So Kanno (Japón, 1984)

Sus obras se basan principalmente en la robótica, como Lasermice, un robot enjambre que imita el comportamiento colectivo de pequeños animales. Más que el control exhaustivo de los productos industriales, le interesan la imprevisibilidad, la emergencia y los errores que pueden tener los sistemas, y desarrolla sistemas que utilizan e inducen estos elementos. Desarrolla una amplia gama de obras, que incluyen instalaciones, performances y talleres en los que utiliza sus propios robots. A menudo trabaja en colaboración.

Akihiro Kato (Japón, 1992)

Crea obras que describen la relación entre tecnología y sociedad mediante una combinación de medios digitales y físicos. Entre sus obras se encuentran TRUSTLESS LIFE y BAIS, que representan las posibilidades y los retos de una sociedad en la que la tecnología blockchain se aplica a través de juegos de mesa; WAN NYAN WARS es un proyecto que cuestiona el valor que se concede a las cosas en sí creando esculturas con la misma forma que los objetos digitales y convirtiendo cada una de ellas en una NFT.

Takemi Watanuki (Japón, 1993)

Artista visual especializado en gráficos y vídeo; también trabaja como VJ. Ha creado complejas simulaciones de ciclos vitales artificiales, principalmente mediante simulaciones programadas. También le interesa la interacción entre máquinas y personas, y ha creado una obra irónica llamada node hands que expresa el vacío de la comunicación en la era moderna a través de los smartphones.

OPN Studio: Susana Ballesteros y Jano Montañés



OPN Studio está formado por Susana Ballesteros (España, 1982) y Jano Montañés (España, 1981). Sus proyectos reflexionan sobre el individuo en un amplio contexto, centrando sus investigaciones en las vicisitudes relativas a la condición humana, como ser social, ente mortal o sustancia corpórea. Traducen realidades y problemas a través de proyectos que divulgan, visibilizan y conciencian, que a su vez educan y ayudan a construir comunidad, generando soluciones y cambio.

El trabajo experimental de OPN Studio durante la última década, ha explorado la intersección entre los campos del arte, la ciencia y la tecnología, siendo articulado a través del lenguaje de la electrónica, la robótica, el audiovisual y la instalación interactiva.

Su obra ha sido expuesta en Europa, América y Asia, en lugares como Museo Wurth (La Rioja), NTMOFA (Taiwan National Museum of Fine Arts), LACDA (Los Ángeles Center for Digital Art), Kapellica Gallery (Eslovenia) o ARS Electronica (Austria) entre otros, así como en ferias internacionales de arte como ARCO (Madrid) o Art Beijing (China).

Mónica Rikić



Mónica Rikić (España, 1986) es una artista electrónica. Premi Nacional de Cultura de Catalunya 2021. Licenciada en Bellas Artes (UB). Máster en Artes Digitales (UPF). Máster en Filosofía (UOC). Estudiante doctorado Network and Information Technologies (UOC).

Enfoca su práctica en el código creativo y la electrónica, combinándolos con objetos no digitales para crear proyectos interactivos e instalaciones robóticas. Su interés conceptual se centra en el pensamiento crítico en torno a las tecnologías alternativas, la electrónica artesanal y el open hardware.

Ha participado en festivales internacionales como Ars Electronica en Linz, Creative Tech Week en Nueva York, Robotronica en Australia o FILE en Brasil, entre otros, y ha expuesto en instituciones como el CCCB, Arts Santa Mónica, CaixaForum o Disseny Hub. Ha sido galardonada con una beca Leonardo de la Fundación BBVA, en el Japan Media Arts Festival, AMAZE Berlin o Margaret Guthman Musical Instrument Competition (Atlanta). Ha realizado residencias en numerosos programas internacionales. Sus piezas forman parte de colecciones como la .NewArt {foundation;} o la Colección DKV. Durante el año 2024, está de artista residente en dos programas europeos S+T+ARTS, uno en Barcelona (In the City) con Hacte e IRI UPC-CSIC, y otro en Finlandia (GRIN) en la Universidad de Ciencias Aplicadas (OAMK) de Oulu.

Sasha Litvintseva y Beny Wagner



Sasha Litvintseva (Rusia, 1989) y Beny Wagner (Alemania, 1985) son artistas, cineastas y escritores que colaboran desde 2018. Su práctica se centra en la imagen en movimiento como herramienta para la producción activa de nuevos mundos y se pregunta sobre los umbrales entre el cuerpo y su entorno, los regímenes de conocimiento y el poder, los modos de organizar y percibir el mundo natural.

Sus trabajos en colaboración se han presentado en todo el mundo, por ejemplo en la Berlinale, Rotterdam, CPH:DOX, Courtisane, Open City Docs, los festivales de cine EXiS de Seúl, la Tate Modern, el CAC de Vilna, el Filmforum de Los Ángeles, el Museum of the Moving Image de Nueva York, Transmediale, Sonic Acts, la Bienal Mediacity de Seúl, la Taiwan Video Art Exhibition y la Trienal del Báltico, y han aparecido en el Criterion Channel. Sus películas han ganado numerosos premios, entre ellos el Silvestre al Mejor Cortometraje en IndieLisboa y el de Mejor Cortometraje Documental en el Festival de Cine de Guanajuato. Son autores de *All Thoughts Fly: Monster, Taxonomy, Film* (Sonic Acts Press: 2021). Beny Wagner es profesor de Estudios Críticos de Bellas Artes en Goldsmiths y doctor por el Grupo de Investigación Arqueologías de los Medios y la Tecnología de la Winchester School of Art. Sasha Litvintseva es profesora titular de cine en la Universidad Queen Mary de Londres y doctora en Medios de Comunicación y Estudios Culturales por Goldsmiths.

Maria Smigielska & Compmonks



Maria Smigielska (Polonia, 1983)

Arquitecta e investigadora formada en Suiza (ETH Zúrich) y Polonia (TU Poznan), reside en Zúrich. Actualmente trabaja en Digital Building Technologies, ETH. Su interés radica en la mejora de las posibilidades de creación digital y física de elementos arquitectónicos, objetos de diseño e instalaciones de medios mixtos, mediante el uso de tecnologías digitales e interactivas para codificar y modular las propiedades de los materiales, la fabricación a medida y las estrategias de diseño. Adquirió experiencia profesional en arquitectura en Poznan, Varsovia y Zúrich, donde se incorporó a Baierbischofberger Architects en 2014 para aplicar métodos de diseño computacional en proyectos de fachadas arquitectónicas relacionadas con las artes. Desde 2016 participa en actividades de investigación y docencia con múltiples instituciones, como Digital Knowledge en ENSA Paris Malaquais, Creative Robotics UfG Linz, Interaction Design ZHdK Zurich y HGK, FHNW Basel. Expone internacionalmente desde 2013, con participaciones recientes en la Bienal de Arquitectura de Tallin 2017, Bienal de Arte y Tecnología de Trondheim 2020 y ZKM Karlsruhe 2021 por nombrar algunas y múltiples exposiciones en Suiza.

Compmonks (Francia, 1982)

Pierre Cuteli aka CompMonks es arquitecto de formación graduado en Francia e investigador sobre tecnología para la arquitectura afincado en Suiza. Obtuvo su doctorado en 2023 y actualmente dirige una investigación sobre diseño interactivo y generativo con interfaces cerebro-ordenador en ETH Zürich. De 2010 a 2015, Pierre fue nombrado profesor adjunto en el departamento de Conocimiento Digital de ENSA Paris-Malaquais (Francia), y profesor de 2014 a 2016 en el Laboratorio de Culturas Numéricas de EPF Lausanne (Suiza). Su obra artística sigue una serie de objetos de diseño e instalaciones de técnica mixta que arrojan luz sobre el poder de combinar seres humanos con ordenadores. Entre sus participaciones más recientes se encuentran la exposición Neuronas en el Centro Pompidou de París 2020, la Bienal de Arte y Tecnología de Trondheim 2020 y la exposición Biomedica en el ZKM de Karlsruhe en 2021.

Studio Above&Below: Daria Jelonek y Perry-James Sugden



Studio Above&Below es un estudio londinense de arte y diseño fundado por Daria Jelonek (Alemania) y Perry-James Sugden (Reino Unido) tras graduarse en el Royal College of Art. Su trabajo combina el diseño computacional, la narrativa especulativa y el arte digital para establecer conexiones invisibles entre los seres humanos, las máquinas y el medio ambiente. Con un enfoque artístico basado en la investigación, Studio Above&Below trabaja con científicos, tecnólogos y otros artistas para ampliar los límites de los medios digitales para la vida futura. En los últimos años, el dúo ha creado obras de arte revolucionarias utilizando tecnologías inmersivas como la realidad aumentada y la resonancia magnética con datos en directo para hacer visible lo invisible y dar voz a nuestro entorno. Su trabajo se ha expuesto internacionalmente en instituciones como la Royal Academy, la Tate Modern, el V&A de Londres, Photophore durante la Bienal de Venecia, Today Art Museum, WRO Biennale, SONAR, WIRED Japan, Hyundai Motorstudio y el Festival Internacional de Cortometrajes de Oberhausen. Entre los premios y subvenciones que ha recibido anteriormente se incluyen Near Now Fellowship, Collusion Art Funding, Lumen Prize (preseleccionado), Bloomberg Bursary, WIRED Creative HackAward (finalista), Communication Arts Award - Interactive Art y Battersea Sculpture Prize. Studio Above&Below da charlas regularmente en institutos de cultura y tecnología como Nottingham Contemporary, Retune Berlin, Microsoft Research, London Design Festival, Royal College.

Colaborador: Yau Fan es ingeniero de sonido en bioacústica, músico del ruido, grabador de campo, naturalista (ornitólogo, botánico, entomólogo) y diseñador de sonido ecológico afincado en Bruselas. Su principal interés es la restauración de la Tierra a escala global.

Después de trabajar durante 10 años como ingeniero de sonido, director de sello (Third Type Tapes), músico experimental e intérprete de codificación en vivo (Exoterrism), ha cambiado su enfoque principal hacia el diseño de paisajes y permacultura, y la bioacústica. En 2018 fundó el laboratorio abierto de bioacústica de Bruselas, y colabora con Myriam Lefebvre estudiando la comunicación de las abejas, se ha asociado con el fungal lab para experimentos micológicos, y forma parte del Fenetre Ovale, un colectivo electroacústico con sede en Bruselas que organiza conciertos y programas de radio en torno al tema de la diversidad de especies, combinando sonido y biología.

Marleine van der Werf

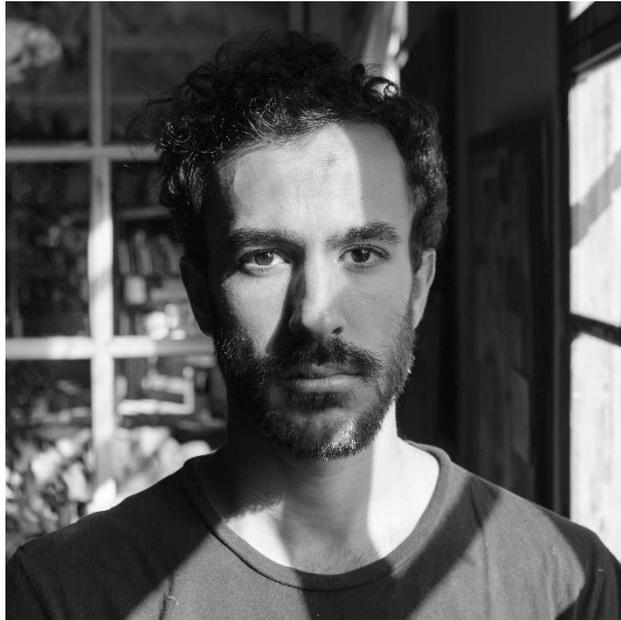


Marleine van der Werf (Suiza, 1985) es una cineasta/artista visual documentalista afincada en Rotterdam (NL). En su investigación artística explora cómo sumergirse en la experiencia de otra persona. A través del cine, la RX y la tecnología multisensorial, Van der Werf crea experiencias hápticas. Colabora con expertos en ciencia, arte y humanidades.

En estos proyectos interdisciplinarios, Van der Werf combina los conocimientos de científicos y personas con experiencias vividas para crear proyectos inmersivos que cuestionan nuestra comprensión del yo y de los demás. Los temas recurrentes son la corporeidad, la identidad y la percepción de la realidad.

Sus proyectos se exhiben en festivales internacionales de arte y cine como IDFA (Países Bajos), Human Rights Filmfestival Seoul (Corea del Sur), FILE Festival de São Paulo (Brasil), Future of Storytelling New York (Estados Unidos) y Art Basel (Suiza). Ganó el NEXT Talent Award (Playgrounds Digital Art Festival) en 2018, el Scientist Award (Abu Dhabi Imagine Science filmfestival) y el ACT award (STRP) en 2019 y fue becaria interdisciplinaria del Sundance Institute (2021). En 2022/2023 participó en la residencia EMAP en Werkleitz, Halle (D). Van der Werf se licenció en Diseño Audiovisual en la Academia de Arte St. Joost y cursó el Máster de Investigación Artística en Cine (con matrícula de honor) en la Academia de Cine de los Países Bajos. Actualmente desarrolla el proyecto multidisciplinar Disembodied en colaboración con bailarines, neurocientíficos e ingenieros que exploran lo que nuestro cuerpo biológico significa para nosotros.

Marc Vilanova



Marc Vilanova (España, 1991) es un artista visual y sonoro cuyo trabajo se sitúa en las intersecciones entre arte, ciencia, naturaleza y tecnología. Produce obras de gran formato de carácter interdisciplinar, entre las que se incluyen esculturas de sonido y luz, instalaciones audiovisuales, escenografías y performances.

Colabora con científicos y especialistas para crear instalaciones donde el conocimiento y el saber experto se entrecruzan con la experiencia sensorial, permitiendo que los públicos puedan experimentar lo inaudible, comprender sobre el delicado equilibrio ecológico y reconocer el impacto de las acciones humanas en la biodiversidad. Ha participado en numerosas exhibiciones y presentaciones en instituciones culturales, museos, festivales y bienales internacionales.

Entre las más recientes, se destacan BIENALSUR (Buenos Aires, Argentina), Saudi Museum of Contemporary Art (Riyadh, Arabia Saudita), Science Gallery (Melbourne, Australia), l'Auditori de Barcelona (Barcelona, España), FILE (São Paulo, Brasil), Ars Electronica (Linz, Austria), Tokyo Wonder Site (Tokio, Japón). Ha recibido numerosas becas, premios y residencias, incluido la Headlands Center for the Arts Fellowship, San Francisco 2022; Premio del Público de la Blaue Nacht, Museum of European Cultural History Núremberg 2023; Bemis Center for Contemporary Art Fellowship, Omaha 2019; Premio KARA, Teherán 2018; Premio Fomento Tokyo Experimental Festival 2016 o el Primer Premio en el Concurso Internacional de Performance de Arte Sonoro, Zaragoza 2014.

Créditos

Nicolas Gourault

Unknown Label, 2023

Residencia artística de producción: Werkleitz Centre for Media Art (Alemania)

Esta película se realizó en el marco de SoundImageCulture con el apoyo de la Federación Valonia-Bruselas, Vlaams Audiovisueel Fonds y Vlaamse Gemeenschapscommissie.

Emanuel Gollob

disarming II, 2023

Residencia artística de producción: WRO Art Center (Polonia)

La participación de *disarming* en Millenials ha sido posible gracias al apoyo del Ministerio Federal Austriaco de Arte, Cultura, Función Pública y Deporte y al apoyo del Departamento de Cultura, Europa y Deporte del Estado de Estiria.

Dasha Ilina

Advice well taken: Folk tales of digital salvation, 2024

Residencia artística de producción: IMPAKT [Centre for Media Culture] (Países Bajos)

En colaboración con: Supisara Burapachaisri.

So Kanno, Akihiro Kato, Takemi Watanuki

Kazokutchi, 2022

Residencia artística de producción: KONTEJNER | bureau of contemporary art praxis (Croacia)

Co-desarrollado por NTT InterCommunication Center [ICC].

OPN Studio

The Pure Voice – Undoing Gender, 2022

Residencia artística de producción: WRO Art Center (Polonia)

Agradecimientos: Colegio Oficial de Logopedas de Madrid, Guillermo Casado y Pawel Janicki en el desarrollo del software.

Mónica Rikić

Hiperbole, 2023

Residencia artística de producción: Hexagram (Canadá)

En colaboración con: Gema FB Martín

Sasha Litvintseva and Beny Wagner

My Want of You Partakes of Me, 2023

Escrita y dirigida por: Sasha Litvintseva & Beny Wagner

Animación 3D: Jason Ramanah

Diseño de sonido y composición sonora: Tom Fisher / Action Pyramid

Cámara: Sasha Litvintseva

Música original: Beny Wagner

Etalonaje: Anna Barsukova

Protagonistas: Roisin Tapponi, Petra Cox, Sam Keogh, Onyeka Igwe, Tai Shani, Daisy Lafarge, Shelby Prichard, Katherine Spence, Jason Ramanah, Tom Fisher, Adriana Hamelton, Moontaha Mahbub

Residencia artística de producción: IMPAKT [Centre for Media Culture] (Países Bajos)
Con el apoyo de: South, West and Wales Doctoral Training Partnership, University of Southampton, Queen Mary University London

Maria Smigielska & CompMonks

Proteus 4.0, 2023

Desarrollo de software: Mihael Giba, Juraj Komericki

Producción física: William Lynn

Residencia artística de producción: KONTEJNER | bureau of contemporary art praxis (Croacia)

Studio Above&Below Daria Jelonek & Perry-James Sugden

Meditative Cohabitation, 2022

Concepto y diseño: Estudio Above&Below

Producción: Estudio Above&Below, iMAL

Diseño de sonido: Yau Fan

Residencia artística de producción: iMAL - Art Centre for digital cultures & technology (Bélgica)

Marleine van der Werfm

How Ai Live disembodied (prototype #2), 2024

Concepto y dirección: Marleine van der Werf

Cámara: Jean Counet

Vídeo generado a partir de CHAT GPT Script: Pictory AI

Montaje: Jos Meijers, Marleine van der Werf, Pictory AI

Residencia artística de producción: Werkleitz Centre for Media Art, Alemania

Marc Vilanova

Cascade, 2023

Residencia artística de producción: Gnracion (Portugal) y Avatar (Canadá)

Con el apoyo de: Institut Ramon Llull