

ARS ELECTRONICA 2020

Festival for Art, Technology & Society

A global journey mapping the 'new' world. In Kepler's Gardens

Del 9 al 13 de septiembre

en **Linz** (Austria) y otras **120 localizaciones internacionales**

<https://ars.electronica.art>

Ars Electronica Garden Barcelona

Incertidumbre y Ecología

www.arselectronicagardenbarcelona.org

Sedes:

Arts Santa Mònica - La Rambla, 7

Disseny Hub Barcelona - Plaça de les Glòries Catalanes, 38

Hangar - Carrer Emília Coranty, 16

Organizadores:

Institut Ramon Llull - www.llull.cat

Hangar Centro de Producción e Investigación de Artes Visuales - www.hangar.org

NewArtFoundation - www.newartfoundation.art

BEEP Collection - www.beepcollection.art

UOC/ISEA Barcelona - www.uoc.edu

OFFF Barcelona - <https://offf.barcelona>



Con la colaboración de:

Sónar+D - <https://sonarplusd.com>

Institut Català de les Empreses Culturals (ICEC) - <https://icec.gencat.cat/>

Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya – <https://cultura.gencat.cat>

Contacto de prensa: Tel. 629718604

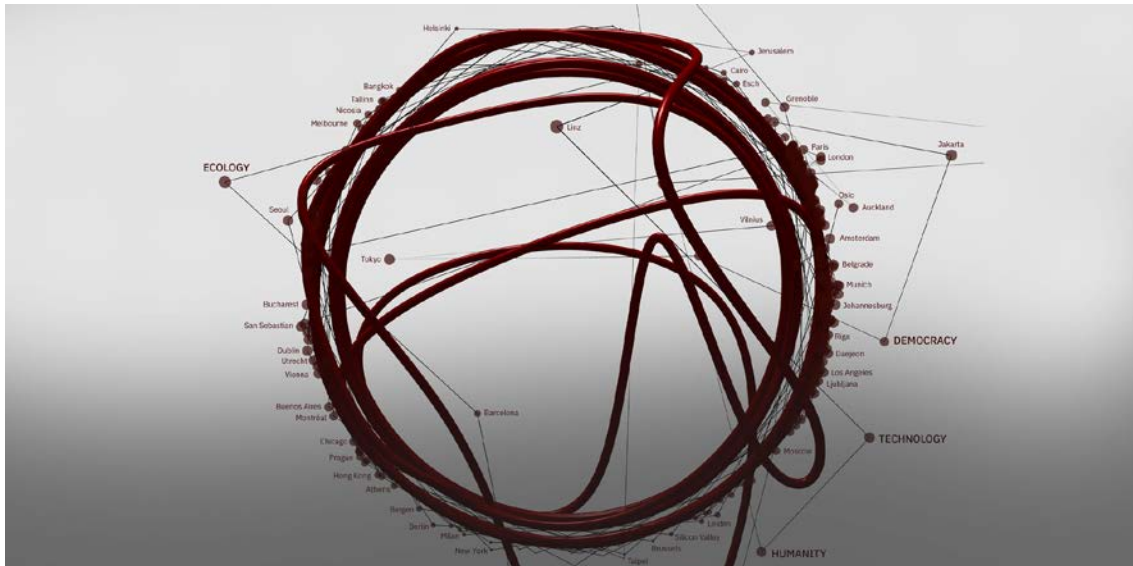
pressgardenbarcelona@gmail.com

Press Kit (Imágenes + dossier): <https://cutt.ly/GardenBarcelona>

ARS ELECTRONICA DESEMBARCA EN BARCELONA

El festival más importante del mundo dedicado a las interconexiones entre **arte**, **tecnología** y **sociedad** se replantea su formato debido a la **emergencia sanitaria** mundial. A diferencia de la tendencia predominante, **Ars Electronica no se cancela** ni se pospone, sino que **se mantiene y se transforma**, haciendo de sus características peculiares: **virtualidad**, **ubicuidad** y **comunidad**, su punto de fuerza.

Su apuesta por la **deslocalización** o **multilocalización** se plasma en **120 gardens**, ciudades alrededor del mundo, que se suman de forma física y virtual a la sede principal de **Linz** en Austria. Todas juntas estas sedes forman una **cosmogonía** que articula un mapa del **arte** y la **creatividad** internacionales relacionados con la **tecnología**, la **ciencia**, la **investigación** y la **experimentación**, tal y como indica el título de esta 41ª edición del festival *In Kepler's Gardens. A global journey mapping the 'new' world* (En los jardines de Kepler. Un viaje global mapeando el 'nuevo' mundo).



ARS ELECTRONICA GARDEN BARCELONA

Pionera en el ámbito del **arte digital** y las diversas expresiones de la creatividad contemporánea relacionadas con la tecnología y la ciencia, desde finales de los años 90 **Barcelona** ha ido creando una escena artística electrónica y digital de **referencia** y **repercusión internacional**, que aglutina artistas, teóricos, comisarios, críticos, docentes e investigadores.

Tras **dos años de presencia** en **Ars Electronica** a través de la **Colección BEEP**, colección **catalana** de referencia internacional exclusivamente dedicada al **arte electrónico** y **digital**, en esta edición Barcelona participa con una propuesta que pone de manifiesto y en valor el **carácter poliédrico**, **heterogéneo** e **interconectado** de su comunidad.

Bajo el liderazgo del **Institut Ram3n Lull**, agentes del 3mbito art3stico, acad3mico y tecnol3gico se han unido para dise1nar un programa que refleja la diversidad, la complejidad y la riqueza de la escena barcelonesa y catalana as3 como las peculiaridades de su naturaleza.

Ars Electronica Garden Barcelona se compone de:

- ✓ una **exposici3n** en el centro **Arts Santa M3nica**
- ✓ un ciclo de **mesas redondas** en **Disseny Hub Barcelona**
- ✓ un **taller** y una **Algorave** en **Hangar**
- ✓ un conjunto de **Taxis, c3psulas audiovisuales** protagonizadas por algunos de los principales artistas electr3nicos de Barcelona, que como su nombre indica se encargan de llevar el p3blico a los puntos de mayor inter3s de la ciudad.

Las **mesas redondas** ser3n presenciales y se retransmitir3n en **streaming** a trav3s de la web de **Ars Electronica** (<https://ars.electronica.art/keplersgardens/en/uncertainty-ecology/>).

Marco conceptual

INCERTIDUMBRE Y ECOLOG3A

En estos d3as de **pandemia global**, una situaci3n del todo in3dita para nuestra sociedad, la **incertidumbre** y la **ecolog3a** se han posicionado como dos de las palabras clave de nuestro presente y tambi3n de la 41ª edici3n del **festival Ars Electronica**. Interconectadas entre ellas y con la emergencia sanitaria, se han convertido en la espada de Damocles que deber3a guiar nuestras actuaciones futuras.

El **Ars Electronica Garden Barcelona** tiene como objetivo dar cuenta de la diversidad de formas en que las artes, las ciencias, las tecnolog3as y el pensamiento se enfrentan a las problem3ticas de la contemporaneidad, algunas in3ditas y otras recurrentes. Desde lo inesperado y la **necesidad de cambio** en todos los aspectos de la vida con los accidentes y cat3strofes que lo hacen cada vez m3s urgente, hasta la **ecolog3a** y su interacci3n sist3mica entre **factores bi3ticos** y **abi3ticos**, el **Garden Barcelona** quiere dirigirse a todos los agentes humanos y no humanos que pueblan y construyen nuestro entorno. La **ciudad de Barcelona**, como capital de Catalu1a, se presenta aqu3 a trav3s de una **red de agentes heterog3neos** formados por **individuos, nodos, colectivos** y **centros** que se conectan entre s3 y con el mundo.

Exposición

ARS ELECTRONICA GARDEN BARCELONA SHOW

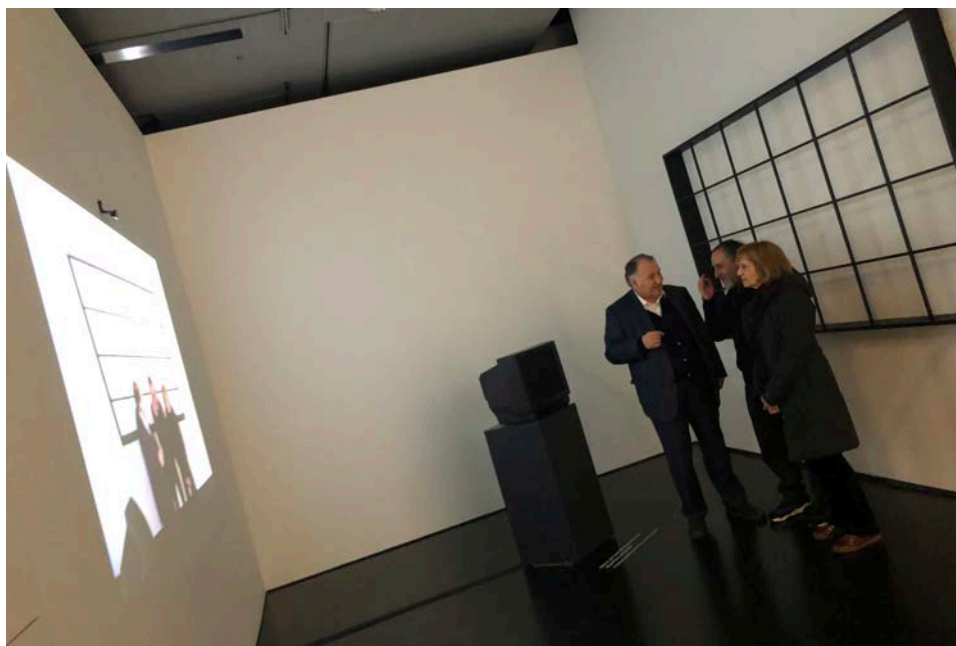
La **exposición** del Garden Barcelona se podrá visitar en el centro **Arts Santa Mònica** durante los días del festival y se prolongará **hasta el 20 de septiembre**, para participar en la edición extraordinaria de *Sónar+D CCCB*, que se celebrará en el Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona el 18 y 19 de septiembre.

La exposición presentará las **adquisiciones** más recientes de la **Colección BEEP**: *Das tangible Bild* y *The Endless Sandwich* ambas del célebre artista y teórico alemán **Peter Weibel**, fundador y director del ZKM Centre for Art and Media de Karlsruhe y *Vestibular_1* de **Albert Barqué-Duran & Marc Marzenit**, que se estrena en esta ocasión. También se expondrán **tres obras inéditas**, producidas gracias a unas **becas** concedidas a **Mónica Rikić** por *New Home of Mind*, **Roc Parés** por *Doble Consciència* y **Santi Vilanova** por *Forms – Screen Ensemble*. Los tres proyectos han sido seleccionados a través de una **convocatoria pública** de producción y exhibición del **Institut Ramon Llull**, **NewArtFoundation** y **Hangar** en colaboración con la **Colección BEEP**.

Das Tangible Bild - **Peter Weibel** - 1991/2019

¿Nuestro mundo es simplemente el producto de una interfaz tecnológica?

En esta **instalación interactiva**, el visitante se enfrenta a una cuadrícula de coordenadas cartesianas. Una cámara le filma y la imagen es proyectada en la pared opuesta. Cuando toca la pantalla de goma del monitor, que se encuentra en un pedestal en medio de la habitación, la imagen proyectada se deforma. Por lo tanto, la instalación permite que el visitante, a través de una pantalla táctil tridimensional, pueda **interactuar en tiempo real** con su propia imagen.



Das Tangible Bild - **Peter Weibel**

The Endless Sandwich – **Peter Weibel** - 1969

Entre el **televisor** y el **espectador**, existen una función y una acción que le permiten encender y apagar el aparato. El artista ha reproducido esta función y la ha convertido en el contenido de un programa de televisión. En la pantalla, se ve una secuencia de espectadores sentados frente a su televisor. Al producirse un fallo en un televisor, el espectador debe levantarse para repararlo. Esta reparación provoca una interrupción en la pantalla del siguiente espectador, que se propaga hasta llegar al espectador y al televisor real, lo cual significa que finalmente el espectador real tiene que levantarse y eliminar el problema. La obra, creada en 1969, materializa el **desfase temporal**, poniendo en relación el procedimiento real y el procedimiento reproducido.



The Endless Sandwich - Peter Weibel

Vestibular_1 - **Albert Barqué-Duran & Marc Marzenit** - 2020

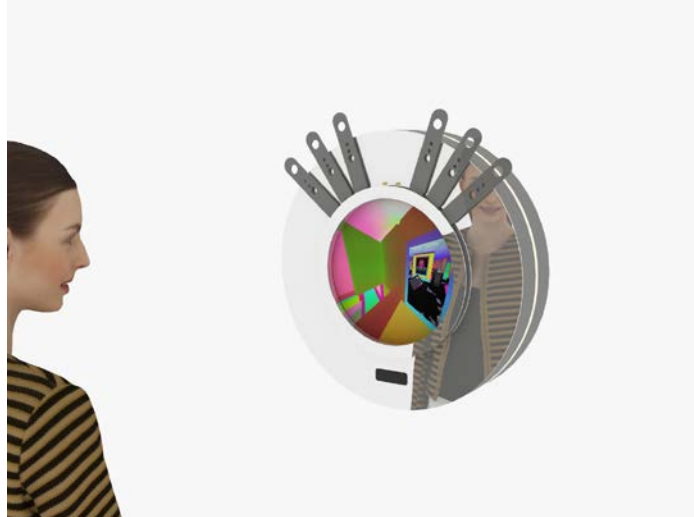
Esta **instalación inmersiva** invita al público a deambular dentro de una representación del sistema vestibular, induciendo **sensaciones ilusorias** de **auto-movimiento** al interrumpir temporalmente el funcionamiento vestibular del visitante a través de estímulos de audio y luz. En circunstancias normales, el cerebro combina de manera óptima las señales sensoriales, sin embargo, pueden ocurrir conflictos cuando estas transportan información discrepante como en este caso. La obra se basa en la investigación del **Laboratorio VeME** (Realización multisensorial vestibular) de la Universidad de Londres.



Vestibular_1 - Albert Barqué-Duran & Marc Marzenit

New Home of Mind – **Mónica Rikić** - 2020

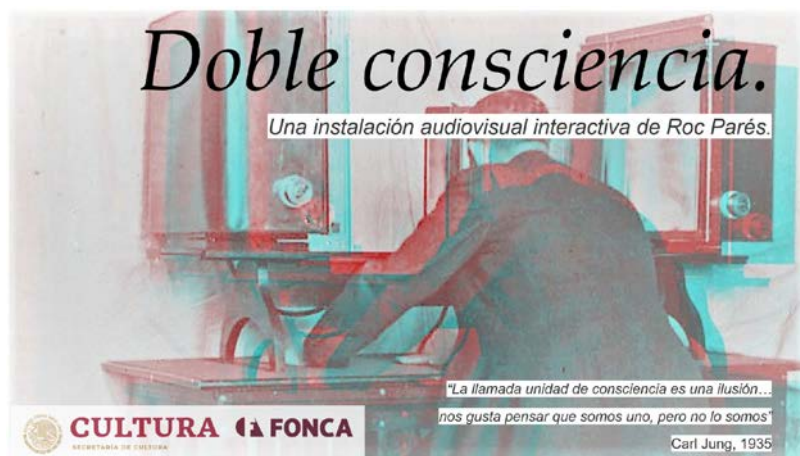
¿Qué sucede con la **autopercepción** y el **desarrollo emocional** en un mundo gobernado por un dios autómatas? Con esta pregunta la artista introduce al visitante en un **artefacto audiovisual interactivo**, dotado de un espacio virtual navegable en formato videojuego, que trata sobre la **percepción de identidad** en entidades artificiales inteligentes y plantea la posibilidad de una espiritualidad artificial genuina. Conceptualmente, la obra especula sobre el significado de la **conciencia artificial** e investiga la idea de un **robot consciente** que sufre una crisis existencial por haber reescrito y eliminado de su código el propósito para el que fue creado y que ahora busca el verdadero significado de su existencia a través de una interfaz espiritual.



New Home of Mind – **Mónica Rikić**

Doble Consciència - **Roc Parés** - 2020

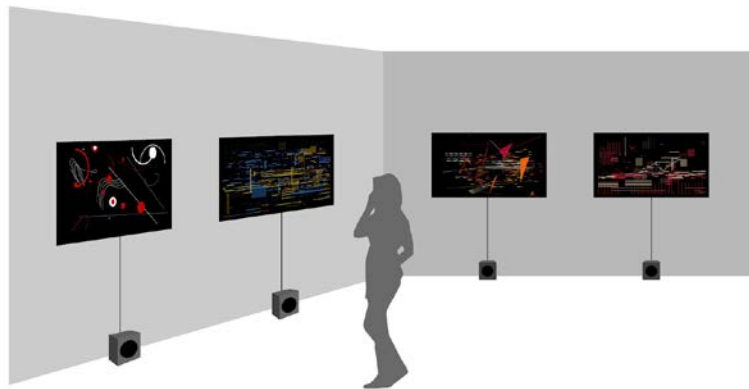
Esta **instalación audiovisual interactiva** se inspira en el **estereoscopio**, inventado por Sir Charles Wheatstone, en el primer tercio del siglo XIX. Paradójicamente, mientras que Wheatstone estudia cómo la **visión binocular** nos permite percibir el mundo como una sola imagen coherente en tres dimensiones, el artista experimenta con la **rivalidad binocular** como vía de cuestionamiento de la **subjectividad individual**. Su instalación quiere reeducar la **conciencia visual** de modo que, de la **visión discrepante**, emerja una doble conciencia capaz de gestionar por separado, pero simultáneamente parejas de imágenes progresivamente diferenciadas.



Doble Consciència - **Roc Parés**

Forms – Screen Ensemble - Santi Vilanova - 2020

Se trata de un **sistema algorítmico** de generación gráfica y sonora, inspirado en el arte procedural de **Sol Lewitt** o **Vera Molnar**, el universo gráfico de la **Bauhaus** y la búsqueda en notación gráfica de compositores como **John Cage**. En la muestra el programa se plasma en una instalación audiovisual formada por un conjunto de pantallas y altavoces, inspirado en la exposición de cuadros o fotografías. En este caso, sin embargo, lo que se expone son imágenes digitales en alta resolución. Cada pantalla con su respectivo altavoz representa uno de los instrumentos musicales de un cuarteto, que va **generando en tiempo real composiciones audiovisuales** únicas, que nunca volverán a repetirse.



Forms - Santi Vilanova

La **exposición** ha sido producida por **NewArtFoundation / Colección BEEP**, Hangar Centro de Producción e Investigación de Artes Visuales de Barcelona, **Institut Ramon Llull**, **Arts Santa Mònica** e **Institut Català de les Empreses Culturals (ICEC)**.

MESAS REDONDAS

Todas las mesas redondas se celebrarán en inglés, serán **presenciales y gratuitas** previa inscripción (<https://tickets.offf.barcelona/events>) y tendrán lugar en el **Disseny Hub Barcelona**.

Además serán retransmitidas en **streaming** a través de la web de **Ars Electronica** (<https://ars.electronica.art/keplersgardens/en>).

A propósito de las *Bio Sonics Agencies*

Miércoles 9 de septiembre 15.30 h.

Brandon LaBelle, autor de *Sonic Agency*, conversará con artistas que trabajan con los **biomateriales**, los **sonidos** y la **escucha crítica** con el objetivo de articular otras posibles relaciones entre los seres humanos, la naturaleza y los agentes no humanos. En *Sonic Agency*, LaBelle destaca las **cualidades invisibles**, disruptivas y afectivas del sonido y se pregunta si su naturaleza invisible podría apoyar una transformación política. En un mundo dominado por lo visual, ¿podrían las resistencias contemporáneas ser auditivas?

Participantes: **Brandon LaBelle** (EE. UU.), **Robertina Šebjanič** (SI), **Oscar Martín** (ES), **Vanessa Lorenzo** (ES), moderada por **Laura Benítez** (ES).

Arte y ciencia de la ecología política de los desastres

Miércoles 9 de septiembre 18.00 h.

Las catástrofes y la vulnerabilidad han puesto en primer plano la urgencia de actuar contra las consecuencias del Antropoceno. En esta mesa, artistas, científicos y teóricos explorarán algunos de los **futuros posibles**, a partir de las interacciones entre los **sistemas biológicos** y ecológicos, pero también con la **ecología de los medios** y en el marco de una ecología relacional de prácticas donde convergen arte, ciencia y tecnología.

Participantes: **Joana Moll** (ES), **Andy Gracie** (UK), **Israel Rodríguez** (ES), **Ingrid Guardiola** (ES), **Vanina Hofman** (AR), moderada por **José Luis de Vicente** (ES).

Una revolución incierta pero irresistible

Miércoles 9 de septiembre 20.00 h.

En un mundo tecnológico en el cual **el presente se ha eternizado** y el olvido es la seguridad de la próxima innovación, lo que llamamos **realidad** es un magma en el que flotan un **sinfín de imágenes**, datos, informaciones parciales, flashbacks y promesas de liberación. Este hecho requiere que encontremos otras reglas, otras dinámicas de lectura y nuevas formas de mirar a través de caminos inesperados.

Participantes: **Xavi Cardona/Boldtron** (ES), **Enric Godes/Vasava** (ES), **Carla Cascales** (ES), moderada por **Héctor Ayuso** (ES).

Frente a la incertidumbre y sus descontentos

Jueves 10 de septiembre 15.30 h.

Cada vez más estamos acostumbrados a lidiar con eventos cuyo desarrollo es impredecible. Sin embargo ¿qué significa vivir en un contexto de **extrema incertidumbre**? ¿Cómo podemos manejar el riesgo de la incertidumbre? ¿Qué es lo que las artes, las ciencias, las tecnologías y el pensamiento han aprendido de la incertidumbre y cómo la han introducido en sus prácticas? En esta mesa se explorarán algunos posibles enfoques de este tema en el contexto global.

Participantes: **Roc Parés** (ES/MX), **Marina Garcés** (ES), **Joan Soler-Adillon** (ES), **Tere Badia** (ES), **Pau Waelder** (ES), moderada por **Pau Alsina** (ES).

A propósito del código. La incertidumbre del significado y la acción

Jueves 10 de septiembre 18.00 h.

¿Cómo interfiere el **código** con el **proceso de escucha**? El código permite que el oído navegue por la interfaz de escucha, mientras que limita su alcance sensible. El código atraviesa la interfaz, la membrana que separa pero también conecta, desplegando la vibración del aire, la zona de interacción, negociación y distribución de atención y significados, entre el (des)orden de los sonidos emitidos y escuchados.

Participantes: **Lina Bautista** (CO), **Daniel Moreno Roldán** (ES), **Agnès Pe** (ES), **Lluís Nacenta** (ES), **Angel Faraldo** moderada por **Carolina Jiménez** (ES)

TALLER

Sábado 12 de septiembre de 12.00 a 14.00 h. en **Hangar**

Actividad gratuita previa inscripción

Presiona mis teclas. Hackear teclados numéricos

Taller impartido por **Kenneth Dow**, artista alemán residente en Hangar, sobre cómo **hackear un teclado** para convertirlo en un secuenciador o cualquier otro mando para sintetizadores. Esta transformación se puede llevar a cabo de manera que no se requiera pantalla, creando un enlace directo entre el teclado y el sonido, directamente relacionado con el oído y la memoria del músico. El taller se centrará en la concepción de **interfaces musicales** y su implementación en diferentes hardware. ¡Cuidado! Los teclados de ordenador no son adecuados para este taller, se pueden usar teclados numéricos, pulsadores, timbres, simples mandos e incluso juguetes.

ALGRAVE

Jueves 10 de septiembre de 21.30 a 23.30 h. en **Hangar**.

Entrada gratuita – Aforo limitado

El evento más festivo del Garden Barcelona será una **Algorave**, un concierto de **música por ordenador** programada en tiempo real por **Toplap Barcelona**.

El evento reúne la improvisación y las potencialidades del código en una sesión de programación en vivo que se remite a los lenguajes y los rituales de la pista de baile. Durante la escritura y la lectura en vivo del código, y el desarrollo de la improvisación musical, el público escucha y baila, contribuyendo a crear una gran fiesta.

TAXIS

Tal y como su nombre indica los *Taxis* son **cápsulas audiovisuales**, disponibles en la web de Ars Electronica, que llevarán el público de **visita virtual** por los estudios de algunos de los artistas más relevantes de la escena electrónica y digital de Barcelona. Las entrevistas han sido realizadas por **Antonia Folguera**.

Artistas:

Antoni Muntadas

Antoni Abad

Josep Manuel Berenguer

Marcel·lí Antúnez

Eugènia Balcells

Joan Fontcuberta

Mario Santamaría

Alba G. Corral

Playmodes (Eloi Maduell + Santi Vilanova)

300.000 Kms (Mar Santamaria + Pablo Martínez)