# Biennal d'Arts Digitals

# Dossier de premsa

24 de novembre 2026




La primera edició de la Biennal d'Arts Digitals desplegarà, entre novembre del 2026 i març del 2027, una extensa programació d'**exposicions, trobades professionals i activitats** al voltant de la creació artística vinculada a les tecnologies digitals. Amb el **Disseny Hub Barcelona (DHub)** com a epicentre, la Biennal reuneix **artistes, comissaris, investigadors i professionals** nacionals i internacionals en una proposta que se situa en la **intersecció entre l'art, la tecnologia, la societat i les indústries creatives.**

La Biennal neix amb la voluntat de **connectar, visibilitzar i impulsar** l'escena de les arts digitals de Barcelona i Catalunya, un sector ric i divers que té una àmplia trajectòria i nombrosos artistes, institucions, festivals, centres de recerca i empreses que treballen en aquest àmbit des de fa anys. La iniciativa té tres grans objectius: **situar Barcelona i Catalunya com a referents internacionals** en les arts digitals, fomentar la creació i la coproducció entre agents locals i internacionals i **apropar les arts digitals a la ciutadania**, afavorint-ne l'accés, la comprensió i la participació.

La Biennal es vol consolidar com una plataforma estable que afavoreixi la **connexió entre el sector professional, el pensament crític i la pràctica artística**, de manera que generi noves **oportunitats de producció, col·laboració i projecció internacional.** La iniciativa parteix d'un ecosistema cultural i creatiu ja consolidat i busca **donar visibilitat al talent local, reforçar les connexions internacionals i contribuir al desenvolupament i la professionalització** del sector.

Des de Barcelona, la iniciativa vol estende's a altres espais culturals del territori català, amb la voluntat de connectar les diferents iniciatives existents i reforçar la projecció conjunta de les arts digitals.

La Biennal d'Arts Digitals està coorganitzada per l'**Ajuntament de Barcelona**, el **Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya** i la **Barcelona Creativity & Design Foundation**, i compta amb el finançament del Ministeri de Cultura, en el marc de la Capitalitat Cultural de Barcelona impulsada pel Ministeri de Cultura i l'Ajuntament de Barcelona.

# Comissari general



**Pep Salazar** és Director d'OFFF, plataforma internacional dedicada a la creativitat contemporània, el disseny i la cultura digital. Al llarg de la seva trajectòria ha impulsat més de cinquanta edicions del festival a Barcelona i en diverses ciutats del món, consolidant una xarxa internacional que connecta professionals, empreses i institucions de les indústries creatives.

L'any 2023 va dirigir Digital Impact al Disseny Hub Barcelona, una de les principals exposicions dedicades a l'art digital celebrades a Espanya, que va reunir instal·lacions immersives, experiències interactives i projectes vinculats a les noves tecnologies aplicades a la creació artística.

També ha col·laborat amb institucions i esdeveniments com **Sónar, ISE, Teatre Lliure, CCCB, L'Auditori** i el **Mobile World Congress**, entre d'altres. La seva trajectòria professional s'ha desenvolupat en l'àmbit de la gestió cultural, els esdeveniments internacionals i els projectes situats a la intersecció entre creativitat, tecnologia i innovació.

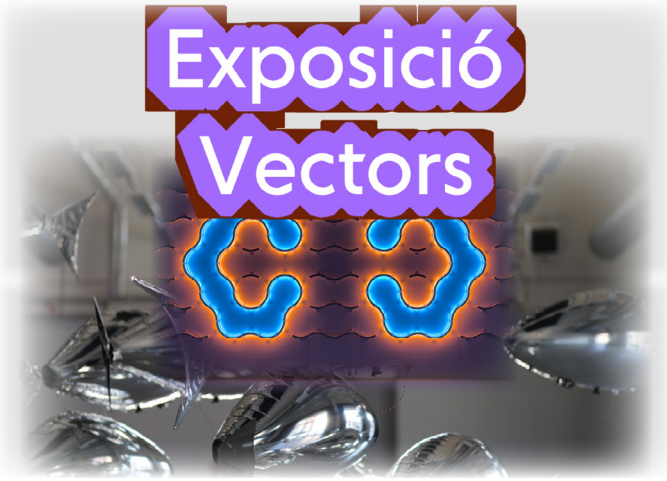
# Programació

La programació d'aquesta primera edició s'estructura en quatre grans eixos complementaris: **exposicions, programa professional, activitats i +Biennal.**

# Exposicions

El **programa expositiu** constitueix una de les principals apostes de la Biennal i ofereix diferents mirades sobre la creació digital contemporània, des de l'experimentació artística amb les tecnologies fins a la seva relació amb l'entorn urbà.

En aquesta edició es faran dues grans exposicions que es podran veure al DHub.




**Exposició *Vectors* - Art digital per pensar el futur**
**Del 25 de novembre de 2026 al 14 de març de 2027**
**DHub**
**Comissària: Irma Vilà i Òdena**

*Vectors. Art digital per pensar el futur* reuneix gairebé una quarantena d'**obres de 33 artistes pioners i contemporanis** —tant nacionals com internacionals— articulades en cinc àmbits temàtics que conviden a explorar les múltiples formes de la creació digital i la seva relació amb el món actual.

La mostra **recorre l'ecosistema contemporani de l'art digital**, una etiqueta sota la qual, en els darrers anys, ha pres forma una escena viva, diversa i en expansió, en què conviuen pràctiques molt diferents: des de la **instal·lació** i l'**escultura** fins a la ***performance***, la **recerca sonora** o l'**obra audiovisual**. Més que un moviment homogeni, es tracta d'un territori on conviuen sensibilitat i tècnica.

Entre els artistes presents a l'exposició hi ha figures pioneres de l'art digital com ara **Vera Molnár, Manfred Mohr, Elena Asins, John Whitney, Lillian Schwartz i Larry Cuba**, que dialoguen amb artistes i col·lectius contemporanis com ara **Jaime de los Ríos, Julien Gachadoat (v3ga), Casey Reas, LIA, Paul Prudence, Anna Carreras, Alba G. Corral, Desilence, Christa Sommerer i Laurent Mignonneau, Dirk Koy, Zachary Lieberman, Playmodes, Platon Infante, Josep Manuel Berenguer, Marc Vilanova, Hamill Industries, Mario Klingemann, Mónica Rikić, Mario Santamaría, Joana Moll, bit.studio, TOPLAP Barcelona, Amelie Duchow, Maotik, Memo Akten i Katie Hofstadter, i Raven Kwok.**

El disseny expositiu és obra de l'equip d'arquitectura Sayos de Alfonso, mentre que la gràfica expositiva i la campanya de comunicació són dels dissenyadors León Romero.

## RECURSOS PER A LA VISITA I MEDIACIÓ

L'exposició compta amb una audioguia disponible en català, castellà i anglès, així com amb textos adaptats per a infants d'entre 8 i 12 anys, per facilitar l'accés als continguts a públics de diferents edats. A més, s'ofereixen visites guiades alguns dissabtes per aprofundir en les obres i els continguts de la mostra. També es poden sol·licitar visites guiades altres dies de la setmana, amb reserva prèvia, per a grups i col·lectius interessats.

## VISITES GUIADES

Tots els dissabtes, del 9 de gener al 27 de febrer de 2027, d'11 a 12 h s'oferiran visites guiades per descobrir les obres i els artistes que formen part de la mostra. Una oportunitat per aprofundir en els cinc episodis temàtics de l'exposició i explorar les múltiples formes d'expressió de l'art digital contemporani.

Els grups també poden sol·licitar una visita guiada en altres dies de la setmana, amb reserva prèvia.

## ÀMBITS

### 1. Algoritmes sensibles: dibuixar amb codi

Tot i la varietat de les obres exposades, la majoria presenta un element comú: el codi informàtic. Per bé que no es troba en el focus conceptual de totes, sí que és la columna vertebral d'aquesta família de projectes. Des de la gènesi de l'art digital gràcies als pioners, l'art generatiu —o algorítmic— fa de la lògica computacional la seva matèria primera: l'objecte i potser el fi últim de la seva expressió. Els i les artistes de l'algoritme posen l'accent en el procés que formalitza una imatge o una música, en instruccions que sovint integren la indeterminació ("dibuixa un cercle de mida aleatòria") i que obren el procés a resultats inesperats, fent de l'algoritme una extensió de la pròpia sensibilitat.

# Exposicions

**2. Realitat figital: entre el píxel i la matèria**

La frontera entre el món físic i el digital es dissol. Quan els bits surten dels ordinadors i ocupen l'espai físic, emergeixen noves formes d'experiència. Aquestes obres proposen un nou retorn a la materialitat, més enllà del píxel: instal·lacions, *mixed media*, art sonor o recerca escultòrica. Treballs que esborren les fronteres entre entorn físic i virtual, entre so i llum, moviment i dades; que posen en qüestió la separació entre analògic i digital i evidencien que el fisicodigital és ja el nou lloc des d'on habitem el món.

**3. Robots i intel·ligències: identitats posthumanes**

Com combinen els i les artistes de la contemporaneïtat màquina i matèria per imaginar noves formes de vida i noves formes de creació? Amb una mirada crítica i especulativa, ens endinsem en pràctiques que qüestionen la centralitat humana i plantegen nous horitzons de convivència amb entitats sintètiques. La tecnologia esdevé així un agent creatiu amb el qual establir una relació d'aprenentatge mutu; una alteritat artificial que, en relacionar-se, imaginar i produir per si mateixa, ens retorna un reflex des del qual repensar què significa ser humà.

**4. Allò que no es veu: infraestructures ocultes i resistències digitals**

Les tecnologies digitals es construeixen sobre una materialitat que sovint queda oculta: centres de dades, cadenes extractives, estructures de control i sistemes opacs de vigilància. Una sèrie d'artistes treballen per fer aflorar allò que el sistema invisibilitza, des de l'impacte ecològic de les tecnologies quotidianes fins al mapatge de les infraestructures digitals. Pràctiques que proposen noves formes de resistència i pensament crític en un món d'abstracció algorítmica i opacitat corporativa.

**5. Bits i beats: performativitat digital en directe**

Sortim de l'espai expositiu per mostrar que els sistemes digitals també poden ser performatius. Artistes que creen obres on el codi informàtic, les dades, els sons i les imatges s'improvisen, es manipulen i es transformen en viu. La codificació en directe (*live coding*) i la computadora com a instrument situen la pràctica de la creació digital en temps real com un acte públic d'expressió i transparència. Actes de resistència i autenticitat en l'era de les notícies falses (*fake news*), la realitat sintètica i la música generada per IA. Algunes d'aquestes performances seran programades a l'auditori del mateix DHub i d'altres a l' DEAL Centre d'Arts Digitals.

## COMISSÀRIA

Irma Vilà i Òdena és comissària i investigadora cultural en la intersecció entre art digital, ciència i tecnologia. Arrelada a la ciència i l'enginyeria, però vitalment propera a la praxi creativa i a la recerca en cultura, emprèn projectes híbrids d'investigació en comissariat, ciència i cultura digital. Ha comissariat les propostes artístiques de Ciència Radical, al CCCB, i NEO, el programa d'art, ciència, tecnologia i societat de CosmoCaixa, i ha estat directora artística d'ISEA2022 Barcelona, entre altres. És comissària de l'exposició *Vectors* a la primera Biennal d'Arts Digitals de Barcelona.

## PUBLICACIÓ

Amb motiu de l'exposició, el Disseny Hub Barcelona (DHub) editarà un **catàleg que recollirà fotografies i textos de totes les obres que formen part de la mostra.** La publicació permetrà aprofundir en les propostes dels artistes participants i esdevindrà un testimoni del recorregut expositiu i de la diversitat de pràctiques, llenguatges i mirades que componen l'art digital contemporani.




**Exposició *Ressonàncies* - La ciutat que ressona**
**A partir de desembre del 2026**
**DHub**
**Comissària: İrem Erkin**

Es tracta d'un programa d'art digital comissariat per **İrem Erkin** que es començarà a desplegar al DHub **a partir de desembre del 2026** en el marc de la Biennal d'Arts Digitals, però que tindrà continuïtat més enllà d'aquesta. *Ressonàncies* inaugurarà ***Pantalla DHub***, un espai expositiu al nou vestíbul de l'estació del metro de Glòries, que estarà situat a la planta 0 del

# Exposicions

mateix equipament. A través d'una **gran pantalla panoràmica de 15 metres de llargada i 2,36 metres d'alçada**, el projecte vol transformar un espai de trànsit quotidià en un punt de trobada entre la creació contemporània i la ciutadania.

*Pantalla DHub* neix per ser una plataforma que doni continuïtat a la Biennal fins a la propera edició i hi exhibirà cada any un programa d'art digital. Situat en un **espai de trànsit quotidià**, es presentaran obres i projectes que connectaran art, disseny, tecnologia i cultura digital. D'aquesta manera, **ampliarà els espais d'exhibició de l'art digital i aproparà la creació contemporània** a les persones que transitin entre el transport públic i l'equipament cultural.

*Ressonàncies*, la primera proposta per a aquest nou espai expositiu, parteix d'una idea: **la ciutat és una composició viva, formada per capes que se superposen, es transformen i ressonen entre elles.** L'arquitectura, la llum, els moviments, les imatges, les persones i els ritmes quotidians participen en la construcció d'aquest paisatge urbà, que el programa convida a redescobrir a través de diferents mirades artístiques.

El programa s'articularà en **dotze capítols temàtics**, un per mes, que **exploraran diferents dimensions de la ciutat**, des de les seves estructures i llenguatges visuals fins al context ambiental, la presència social i la imaginació col·lectiva. Cadascun dels capítols oferirà una perspectiva sobre les relacions entre allò que és físic i allò que és cultural, allò que és individual i allò que és col·lectiu, i allò que és visible i allò que és invisible, convidant a reflexionar sobre com aquestes dimensions coexisteixen i es transformen mútuament.

Reunirà artistes i estudis locals i internacionals, tant figures consolidades com veus emergents, convidats a interpretar lliurement cadascuna de les temàtiques a través dels llenguatges digitals i audiovisuals contemporanis. Entre els noms confirmats hi ha **Six N. Five, Onionlab, Firas Safieddine, Universal Everything, Domestic Data Streamers, Hamill Industries, Sofia Crespo, Wang & Söderström** i **Desilence**, entre d'altres. El projecte també apostarà per donar visibilitat a noves generacions de creadors mitjançant col·laboracions amb escoles de disseny i art digital, així com una convocatòria oberta que permetrà incorporar noves mirades a la programació.

## CAPÍTOLS TEMÀTICS

**• Estructures (desembre del 2026)**
La ciutat pren forma en allò que es construeix. Materials, textures i colors que s'acoblen: pensats, traçats i aixecats per mans i idees. Una capa construïda que sosté i organitza tot el que hi passa. Artistes convidats: Six N. Five, Onionlab, Firas Safieddine.

**• Gent (gener del 2027)**
La ciutat s'activa a través de qui l'habita. Cossos en moviment, trajectòries que es creuen, espais que es comparteixen. Una presència que transforma constantment l'experiència urbana. Artistes convidats: Universal Everything, Domestic Data Streamers, Cecilia Reeve.

**• Llum (febrer del 2027)**
La ciutat canvia amb la llum. Reflexos, ombres i contrastos que transformen la percepció de l'espai. Una capa que revela noves maneres de mirar allò que és quotidià. Artistes convidats: NONOTAK studio, Mario Carrillo.

**• Empremtes (març del 2027)**
La ciutat mostra les empremtes de qui l'ha habitada i transformada. Formes, obres i gestos que perduren a les seves superfícies. Un rastre visible on l'art i la cultura s'acumulen amb el temps. Artistes convidats: Quayola.

**• Verd (abril del 2027)**
La natura travessa la ciutat. Vegetació, fauna i paisatges que connecten allò que és urbà amb el seu entorn. Una presència viva que introdueix altres ritmes i equilibris. Artistes convidats: Lifeforms, Andréa Philippon, Sabrina Ratté.

**• Rètols (maig del 2027)**
La ciutat s'escriu sobre si mateixa. Signes, tipografies i codis que apareixen en façanes, en comerços i en espais quotidians. Un llenguatge visual en superposició constant que contribueix a construir-ne la identitat. Artistes convidats: Estudiants d'escoles de disseny.

**• Sònic (juny del 2027)**
La ciutat també es percep com a vibració. Pulsacions, repeticions i ressonàncies que travessen l'espai i el transformen, més enllà del que és visible. Una dimensió que se sent i s'escolta. Artistes convidats: Hamill Industries.

**• Mar (juliol-agost del 2027)**
La ciutat ressona amb el mar. Una presència que introdueix un altre ritme: reflexos, moviments i horitzons que s'expandeixen. L'aigua transforma la llum, l'espai i la manera com la ciutat es percep i s'habita. Sota la seva superfície, altres formes de vida es desplacen i obren la ciutat a un món invisible. Artistes convidats: Sofia Crespo, Desilence, Wang & Söderström.

# Exposicions

**• Rituals (setembre del 2027)**
La ciutat es reconeix en allò que torna. Gestos, celebracions i relats que es repeteixen, entre el que és quotidià i allò que és simbòlic. Rituals, mites i llegendes que transformen l'espai i marquen el pas del temps. Una memòria compartida que connecta qui l'habita.

**• Fluxos (octubre del 2027)**
La ciutat es tensa en allò que es mou. Trajectòries que es creuen, fluxos que es densifiquen, direccions que canvien constantment. Un sistema en desplaçament continu que organitza l'experiència urbana.

**• Miratges (novembre del 2027)**
La ciutat també s'imagina. Projeccions, ficcions i desitjos que transformen la seva manera d'existir. Noves perspectives i visions de futur que n'expandeixen les possibilitats. Un espai on el que és real i el que és possible es barregen. Artistes convidats: open call a artistes d'art digital.

## COMISSÀRIA

İrem Erkin és comissària i escriptora especialitzada en art i cultura digitals. En els seus treballs explora com les tecnologies emergents transformen els llenguatges artístics i les formes de creació contemporània. Publica articles a *CLOT Magazine* i a *We Are Europe*. El seu enfocament comissarial es basa en el diàleg i l'escolta activa: crea connexions entre artistes, institucions i públics, i obre noves maneres d'apropar-se a l'art contemporani.

# Programa professional

El programa professional reuneix trobades internacionals, espais de debat i iniciatives orientades a afavorir l'intercanvi de coneixement i les oportunitats de col·laboració entre agents del sector.

## The Shift Salon

**The Shift Salon - 2 i 3 de febrer de 2027**
**Programador: Paul Waelder**
**DHub**

Després d'una primera edició celebrada al prestigiós **Barbican Centre de Londres**, Barcelona serà la seu de la **segona edició de The Shift Salon**, una **trobada internacional de professionals del món de l'art** que tindrà lloc els dies **2 i 3 de febrer de 2027 al DHub** —per invitació i a porta tancada—, en el marc de la Biennal d'Arts Digitals i en coproducció amb el Barbican Centre. Concebut com un projecte itinerant, The Shift Salon reuneix **responsables de museus, centres d'art, festivals i institucions culturals d'arreu del món, així com professionals del comissariat, la gestió, la recerca i la creació artística, amb l'objectiu de reflexionar conjuntament sobre com es produeix, s'exhibeix i s'experimenta l'art contemporani digital en les institucions artístiques actuals.**

A través de taules de treball i debats interdisciplinaris, els participants abordaran els principals reptes del sector: la competència per captar l'atenció dels públics en l'era de la hipercultura, la presència creixent de l'art digital a les pantalles i l'expansió del mercat de la publicitat digital exterior, la demanda d'experiències immersives i participatives als espais expositius, i la necessitat de compartir recursos en un context d'incertesa econòmica.

La trobada aposta per un format reduït, participatiu i de treball col·laboratiu, reservat a professionals convidats, que afavoreix l'intercanvi proper i la creació de xarxes, des de dins del sector i entre disciplines.

Combinant converses en grups reduïts amb espais de reflexió conjunta, les sessions aspiren a anar més enllà del diagnòstic per generar propostes pràctiques i noves formes de col·laboració. The Shift Salon vol construir una visió compartida sobre la situació actual de les institucions artístiques i els camins que poden explorar de cara al futur. Les principals reflexions i conclusions es recolliran en un informe finalque es compartirà amb tothom.

Entre els participants confirmats hi ha: mk2 Group, Transmediale Festival, DAM Projects, House of Music Hungary, Glass Castle Foundation, SARAVÁ, Fotografiska, PHI Centre, Festival Internacional de la Imagen, Britehouse, New Museum, IDEAL Centre d'Arts Digitals, NEWART Foundation, KIKK Festival, Niio Art, Nita Mukesh Ambani Cultural Centre, Franz Mayer Museum, UOC, Ars Electronica Festival, Art Processors / Museum of Old and New Art, FILE Electronic Language International Festival i Venice Immersive.

L'arribada de The Shift Salon a Barcelona reforça la dimensió internacional de la Biennal d'Arts Digitals i la seva voluntat de connectar l'ecosistema cultural local amb professionals i institucions de referència d'arreu del món. La trobada tindrà lloc just abans del primer Simposi de la Biennal d'Arts Digitals, previst per als dies 3 i 4 de febrer, i contribuirà a generar un espai de debat, intercanvi de coneixement i noves oportunitats de col·laboració entre agents del sector.

THE SH/FT SALON barbican CITY LONDON

## Simposi Internacional d'Arts Digitals

**Simposi Internacional d'Arts Digitals**
**3 i 4 de febrer de 2027**
**DHub**

El Simposi de la Biennal d'Arts Digitals, que tindrà lloc els dies 3 i 4 de febrer de 2027 al DHub, reunirà artistes i professionals del comissariat, la recerca i el sector

# Programa professional

cultural per reflexionar sobre les relacions entre l'art, la tecnologia i la societat. Partint de la idea que la cultura pot contribuir a transformar la societat i, alhora, ser-ne un reflex, el Simposi es planteja com un espai d'intercanvi de coneixement, col·laboració i generació de noves idees, que connectarà veus locals i internacionals per explorar el paper de l'art digital davant dels reptes contemporanis.

El programa s'articularà al voltant de tres grans eixos temàtics que abordaran l'art digital des de perspectives complementàries:

• **Cultura i transformació:** explorarà com les pràctiques artístiques poden generar nous imaginaris culturals i socials, i el paper de la cultura com a agent de canvi capaç de transformar la manera com entenem la realitat, la tecnologia i la vida col·lectiva.

• **Innovació i tecnologia:** posarà el focus en les noves eines, llenguatges i tecnologies, enteses com a espais d'experimentació i innovació que contribueixen a redefinir la pràctica artística contemporània.

• **Ecosistemes professionals:** analitzarà els models que fan possible la producció i la circulació de l'art digital, les formes de col·laboració entre artistes, institucions, festivals i indústries creatives, i les condicions que afavoreixen el desenvolupament i la professionalització del sector.

Aquests continguts es desenvoluparan a través de **conferències magistrals** a càrrec d'artistes i figures internacionals de referència; **taules de debat** i **entrevistes**, que posaran en diàleg professionals de perfils diversos per contrastar idees i perspectives; i **sessions de casos d'estudi** amb presentacions breus de projectes i experiències rellevants seguides d'un debat obert amb el públic. La combinació d'aquests formats permetrà aprofundir en els grans debats de la cultura digital i, alhora, compartir experiències i exemples d'innovació aplicables al sector.

Entre els ponents hi haurà els artistes **Xavier Cardona (Boldtron)** i **Domestic Data Streamers**; la curadora **Luba Elliott; Mónica Bello, de Platform Dalí; Óscar Hormigos, de Colección SOLO; Vicent Fibla, director de Mèdol – Centre d'Arts Contemporànies de Tarragona**, i **Marc Gomariz, del festival MIRA,** entre d'altres.

El Simposi s'adreça a artistes, professionals del comissariat, de la recerca i de la gestió cultural, així com a estudiants d'art i tecnologia, amb la voluntat de generar un punt de trobada entre disciplines, trajectòries i generacions. D'aquesta manera, vol contribuir a **reforçar les connexions entre la creació artística, el pensament crític i l'ecosistema professional de les arts digitals.**

## Circuit

**Circuit**
**5 de febrer**
**Diverses localitzacions**

Barcelona i Catalunya tenen una escena d'arts digitals viva i diversa, formada per artistes, estudis, centres d'art i espais de creació que treballen durant tot l'any en la intersecció entre art i tecnologia. **El Circuit** vol **donar visibilitat a aquest ecosistema i obrir-lo als professionals nacionals i internacionals** que participen en la Biennal d'Arts Digitals, facilitant el contacte directe amb els seus protagonistes i generant noves oportunitats de connexió i col·laboració.

El **5 de febrer de 2027**, el Circuit proposarà una **jornada de visites a estudis i espais de creació** per mostrar els seus projectes, processos de treball i línies de recerca. La iniciativa s'adreçarà sobretot als participants del Simposi i de The Shift Salon, que podran descobrir de primera mà la diversitat i el potencial de l'escena local de les arts digitals.

El programa inclourà també una **visita al NEWART Centre de Reus**, un espai dedicat a la producció, la conservació i l'exhibició d'art digital i tecnològic que mostra una de les col·leccions més rellevants d'Europa en aquest àmbit. Aquesta proposta permetrà conèixer de prop un model d'infraestructura cultural especialitzada i ampliar les connexions professionals de la Biennal més enllà de Barcelona, reforçant la dimensió territorial del projecte.

El Circuit s'està treballant juntament amb l'equip comissarial de Llum BCN i l'Institut Ramon Llull, i l'Acadèmia de les Arts Digitals.

# Activitats

El **programa d'activitats** de la Biennal d'Arts Digitals inclou tallers, presentacions d'artistes, actuacions i experiències participatives que conviden a **descobrir les múltiples formes de la creació digital** i a **aprofundir en els processos artístics i les qüestions que plantegen les tecnologies** contemporànies. Amb propostes adreçades a **públics diversos**, des d'estudiants i famílies fins a artistes i professionals consolidats, el programa vol **donar visibilitat a la riquesa de l'ecosistema** de les arts digitals, afavorir les connexions entre els seus agents i **generar nous espais de trobada, experimentació i intercanvi**. Es tracta d'una programació viva i en constant evolució, que s'anirà ampliant amb noves activitats al llarg de la Biennal i que es podrà consultar de manera actualitzada al web del projecte.

## ACTIVITATS

### 1. Dibuix ++ / Sessió magistral d'art i disseny generatiu, Zachary Lieberman

25 de novembre de 2026
DHub

En aquest taller s'exploraran conceptes computacionals com el disseny generatiu i l'expressió algorítmica partint de la perspectiva més familiar del dibuix. Els participants faran en grup una sèrie d'exercicis de dibuix i descobriran eines computacionals per tal d'entendre aspectes importants del funcionament del codi i com és l'experiència de treballar amb computació. Els exercicis es complementaran amb una classe magistral per aprofundir en la manera d'utilitzar la computació com a eina per a l'expressió artística i el disseny. Cal arremangar-se i preparar-se per dibuixar!

### 2. Presentació: Zachary Lieberman + Playmodes

26 de novembre de 2026
DHub

10 anys d'esbossos. En aquesta conferència, Zachary Lieberman compartirà reflexions sobre la seva pràctica artística, des del treball de dècades amb col·laboradors fins a la seva recerca en el camp de la realitat augmentada i el desenvolupament de noves eines per al dibuix i el joc interactiu. Examinarà com el fet de crear un esquetx diari, una pràctica que ha cultivat durant deu anys, ha transformat la seva relació amb la creació artística i la seva connexió amb els altres. També parlarà de la idea de construir comunitat a través de projectes com openFrameworks i la School for Poetic Computation, una escola experimental de computació poètica de la qual va ser cofundador. Adoptar pràctiques com l'esbós diari i un horari de treball flexible li ha donat l'oportunitat de descobrir noves perspectives que han influït profundament en la seva obra i la seva visió del món.

Des de fa més de 25 anys, Playmodes —Eloi Maduell i Santi Vilanova— explora el territori de la creació digital experimental. En aquesta presentació compartiran la seva visió creativa: la construcció d'un llenguatge audiovisual abstracte, més enllà dels límits de píxels i pantalles, que, mitjançant dispositius escultòrics o lumínics, transforma la llum en un instrument de música visual. Aquest enfocament es desplega en instal·lacions com la que es presenta a l'exposició *Vectors*.

Situant l'obra *Liquid Tiles*, present a l'exposició en diàleg amb el conjunt de la seva trajectòria, ens en revelaran el procés creatiu i la relació íntima que s'hi estableix entre llum, so i moviment.

Presentat per Irma Vilà i Òdena

### 3. CREATEACH: Art digital i intel·ligència artificial: crear, decidir i imaginar el futur

10 de desembre
DHub

En el marc del cicle impulsat pel Departament de Cultura, la sessió 4 té per objectiu oferir eines per comprendre l'impacte de la intel·ligència artificial en la creació artística, explorar les oportunitats i els reptes, i aprendre a utilitzar aquestes eines de manera crítica, responsable i alineada amb els objectius creatius. La sessió comptarà amb la participació de Lluís Nacenta, director del Museu del Disseny i de Programes i Continguts del Disseny Hub Barcelona; Anna Diaz, Cofundadora i directora creativa de Hamil Industies; Eva Faustino, advocada experta en propietat intel·lectual; Karina Gibert, catedràtica d'Intel·ligència Artificial i Ciència de Dades.

### 4. Amelie Duchow: *LOGOS MATER* Performance audiovisual en directe

11 de desembre
DHub

El projecte audiovisual *LOGOS MATER* explora el llenguatge més enllà del significat, en forma de so, ritme, textura i ressonància. Amelie Duchow convida participants d'arreu del món a aportar gravacions en les seves llengües maternes, que es converteixen

en la matèria primera d'una composició sònica en evolució. A través de l'anàlisi del so i la transformació digital, aquestes aportacions convergeixen en una performance en directe que connecta idiomes, territoris i identitats. Més que no pas comunicar amb paraules, construeix un llenguatge sònic global que transcendeix les fronteres culturals i geogràfiques. *LOGOS MATER* es va desenvolupar en estreta relació amb la seva dimensió cromàtica, establint un diàleg entre les capes sonores i un llenguatge que deixa la imatge suspesa per ressaltar la llum i que evoluciona cap a una forma de fonètica visual.

**5. Presentació: Marc Vilanova, Alba G. Corral, Hamill Industries, Mario Santamaría**

14 de gener de 2027
DHub

En el marc del cicle de presentacions d'artistes de l'exposició *Vectors. Art digital per pensar el futur*, Marc Vilanova, Alba G. Corral, Hamill Industries i Mario Santamaría participaran en una sessió conjunta per donar a conèixer les seves obres i compartir els processos creatius que hi ha al darrere. La trobada permetrà aprofundir en les diferents pràctiques, tècniques i metodologies amb què aquests artistes i col·lectius exploren les possibilitats expressives de les tecnologies digitals, així com descobrir les reflexions i els interrogants que plantegen les seves creacions.

**6. Presentació:**
***Cómo construir la soberanía digital europea***

20 de gener de 2027
DHub

Francesca Bria presenta el seu llibre *Cómo construir la soberanía digital europea* (Editorial Anagrama), en conversa amb Miquel Molina.

**7. Presentació: Anna Carreras, Desilence, Josep Manuel Berenguer, Mónica Rikić**

28 de gener de 2027
DHub

Anna Carreras, Desilence, Josep Manuel Berenguer, Mónica Rikić participaran en una sessió conjunta per compartir les seves experiències i aproximacions a la creació digital. La trobada, que s'emmarca en les activitats paral·leles de *Vectors*, permetrà descobrir les idees i els processos d'experimentació que donen forma a les seves obres, així com explorar les diferents maneres en què el so, la imatge i les tecnologies digitals esdevenen eines d'expressió artística i reflexió contemporània.

**8. TOPLAP Barcelona**
**Performance**

17 de febrer de 2027
DHub

Aquesta sessió és un recorregut per diferents maneres d'entendre el live coding que conviuen a TOPLAP Barcelona. Cada actuació és una petita mostra de les pràctiques del col·lectiu.

La sessió comença des de zero amb un From Scratch, el format que TOPLAP Barcelona programa cada mes, on cada artista parteix d'una pantalla buida i construeix la peça davant del públic. Tot seguit, una actuació de visuals en directe mostra que el codi també genera imatge i una actuació audiovisual fa palès que so i imatge poden néixer del mateix codi. A continuació, el *live coding* es fa pausat i contemplatiu, i els algoritmes es despleguen lentament. La sessió es tanca amb una petita mostra d'una *algorave*, on el codi esdevé música per ballar.

**9. Memo Akten i Katie Hofstadter + Raven Kwok**
**Instal·lació audiovisual immersiva**

25-26 de febrer
IDEAL Centre d'Arts Digitals

L'art digital ultrapassa les fronteres dels museus tradicionals, explorant i tensant formats i endinsant-se en territoris com la *performance* audiovisual o la instal·lació immersiva.

Dins del marc de *Vectors. Art digital per pensar el futur* i sota el paraigua "Bits i *beats*", on podràs veure la videodocumentació d'aquestes peces, l'IDEAL Centre d'Arts Digitals, mostrarà a Barcelona, com a part de l'exposició, diverses obres d'artistes internacionals a l'avantguarda d'aquesta recerca. D'una banda, Memo Akten i Katie Hofstadter ens endinsen en la nostra relació amb el planeta a través de *Superradiance* (2024) i *The Thinking Ocean* (2026), dos audiovisuals que combinen la dansa, la visió per computadora i la intel·ligència artificial o la generativitat per reflexionar sobre la nostra biologia, l'aigua i l'entorn natural.

D'altra banda, l'artista i programador creatiu Raven Kwok presenta els seus últims i vertiginosos treballs audiovisuals *Cyber Pulse* (2026) i *1D985* (2024), desenvolupats amb el productor musical 3ASiC, juntament amb una selecció de les seves peces

generatives més destacades, com ara *Spacewarp* (2022); *189D3/Pentium* (2019), amb WZH.VALLEY; *Rule 110* (2018), amb Max Cooper, i *1194D* (2013). Un recorregut algorítmic on les connexions entre la geometria i el so es transformen en un viatge hipnòtic.

### 10. Maotik: *Erratic Weather*
### Performance audiovisual en directe

12 de març de 2027
DHub Barcelona

*Erratic Weather* és un projecte d'art digital que aspira a traslladar condicions atmosfèriques canviants a una experiència multimèdia immersiva. Durant la performance, el sistema utilitza diverses fonts d'informació meteorològica, que extreu d'una base de dades en línia i processa en temps real, per generar una composició visual amb so envoltant. El públic experimenta el cicle vital de fenòmens turbulents com ara tifons, huracans i ciclons tropicals, que posen de manifest el poder devastador de la natura i la necessitat urgent de preservar-la.

### 11. Taller Augmenta la teva creativitat: com crear i dirigir assistents d'intel·ligència artificial

Març 2027
Online

Taller en línia de dues sessions conduït per Josue Ibáñez, artista multimèdia i director creatiu, que explora com integrar la intel·ligència artificial en els processos de creació artística. A partir de projectes reals del seu estudi, com la instal·lació immersiva Ceiba, els participants descobriran com funcionen els models d'intel·ligència artificial, com crear assistents personalitzats amb rols i memòria propis i com coordinar diversos assistents per desenvolupar projectes creatius. El taller combina explicacions accessibles, demostracions en directe i casos pràctics adaptats a les disciplines dels participants, sense necessitat de coneixements de programació.

+ Biennal amplia l'abast de la iniciativa i esdevé un paraigua que *connecta i visibilitza* festivals, exposicions, activitats i projectes que ja formen part de l'ecosistema de les arts digitals de Barcelona i d'arreu de Catalunya, **i els dona projecció.** Partint de la idea que un ecosistema viu es construeix a través de les connexions entre els seus agents, aquesta línia de programació vol **reforçar els vincles entre iniciatives existents, afavorir noves aliances i generar sinergies entre projectes, disciplines i territoris** que no sempre comparteixen espais de trobada. Amb Barcelona com a epicentre, + Biennal estén la seva mirada al conjunt del territori català, **posa en relleu la riquesa i la diversitat de l'escena artística digital i contribueix a reforçar-ne la cohesió i la projecció.**

La programació de + Biennal és **oberta i en constant evolució,** i s'anirà ampliant amb la incorporació de noves activitats, projectes i agents culturals al llarg de la Biennal. Entre les iniciatives amb les quals s'està treballant hi ha el **IASlab - MDACT COMMUNITY SHOW de La Salle,** el **MIRA.mov,** el festival **Llum BCN,** la **Load Gallery,** la **Biennal Ciutat i Ciència,** els **Premis MØD,** entre d'altres. La informació actualitzada es podrà consultar al web oficial de la Biennal.

## PRIMERES ACTIVITATS CONFIRMADES

### 1. NUBIA LABS 2026: Computació espacial i el poder transformador de l'art digital

25 i 27 de novembre del 2026
ESPRONCEDA – Institute of Art & Culture

Una exposició col·lectiva d'art digital que presenta cinc projectes artístics internacionals que exploren les possibilitats creatives de les tecnologies emergents, amb una cloenda dedicada a la música experimental i el live coding.

### 2. Parallel Futures: Festival de Cultura Immersiva

26 i 27 de novembre del 2026
Barcelona XRLAB, Palo Alto

Els dies 26 i 27 de novembre de 2026, el Barcelona XRLAB ofereix a Palo Alto la primera edició de Parallel Futures, un festival de cultura immersiva comissariat per Antònia Folguera.

Durant dos dies, el públic podrà endinsar-se en històries en realitat virtual, compartir experiències de realitat mixta i descobrir com el so, la imatge i la interacció poden transformar la manera com percebem un espai. El programa combina obres immersives, demostracions multiusuari, converses i tallers amb artistes i professionals del sector. El festival es tanca amb un concert immersiu en directe a la Sala XYZ de Palo Alto.

### 3. Nadal a la plaça de Sant Jaume
### Les postals de Nadal. Alba G. Corral

Del 26 de novembre del 2026 al 5 de gener del 2027
Plaça de Sant Jaume, Barcelona

La creació digital permet donar forma als paisatges imaginats per Alba G. Corral. Potser us faran pensar en les nadales, les populars felicitacions impreses de Nadal, perquè l'estètica d'aquestes nadales es reinterpreta amb imatges de la vegetació pròpia de la Mediterrània durant l'hivern.

Més que mostrades explícitament, les festes de Nadal arriben, doncs, al centre de la ciutat, suggerides i evocades per uns colors canviants, lluminosos i càlids. Tons brillants, vermells i verds omplen la plaça de Sant Jaume i transformen temporalment aquest espai compartit i de celebració en una gran postal viva. Arquitectura, imaginari natural i ornaments nadalencs coincideixen en les imatges projectades. Veuràs canviar i evolucionar formes florals, fulles, branques i estructures orgàniques.

### 4. El Jardí Digital - NOW Fest

27 i 28 de novembre del 2026
Refugi Moll de la Costa, Port de Tarragona

El jardí torna a obrir-se. Dos dies d'art i cultura digital al Refugi 1 del Port de Tarragona. Instal·lacions, *performance*, Live AV i experiències immersives per explorar com la tecnologia transforma la percepció i la creativitat.

### 5. Talking Galleries Focus Digital 2026
### Programa de debat

Arts Santa Mònica
2 de desembre del 2026

Talking Galleries presenta la tercera edició de Focus Digital, una jornada de debat i diàleg entre els agents de la innovació i la creació digital i el sector de les arts visuals, que explora el dinamisme de l'escena digital de Barcelona, els seus protagonistes i els reptes i oportunitats del sector. Hi participaran Marta Handenawer (Domestic Data Streamers), Daniel G. Andújar (artista), Pep Salazar (OFFF), Tatiana Halbach (Acadèmia de les Arts Digitals), Lluís Nacenta (DHub) i Vanina Hofman (investigadora), entre d'altres.

### 6. 1.5 minuts

Del 4 al 20 de desembre del 2026
DHub

Entre el 4 i el 20 de desembre, el Disseny Hub Barcelona (DHub) oferirà l'exposició 1.5 minutos, fruit d'un projecte de recerca artística i crítica desenvolupat per l'estudi **Domestic Data Streamers** i l'antropòloga i cineasta **Aída Bueno**. La proposta parteix d'una pregunta: és possible utilitzar les mateixes tecnologies que han contribuït a construir i perpetuar determinades jerarquies, a fabricar alteritats i a presentar una mirada com si fos universal per qüestionar, en lloc de reforçar, les infraestructures de poder que les sostenen? A partir de l'**estudi de fotografies colonials** i de l'**ús de la intel·ligència artificial generativa**, el projecte **reflexiona sobre com les imatges no són representacions neutrals de la realitat, sinó construccions condicionades per decisions tècniques, culturals i polítiques.**

A través de la recerca, tallers i experimentació amb intel·ligència artificial, 1.5 minutos explora de quina manera **tota imatge és el resultat d'una sèrie de decisions, relacions i absències.** En fer servir les dades, els biaixos i les decisions que intervenen en la seva creació, l'exposició convida a **reflexionar sobre les narratives visuals que han estat preservades, les que van quedar fora de l'enquadrament** i podrien haver existit si la mirada hagués estat encarnada des d'un altre lloc.

### 7. EOT Eyes on Technology. Un viatge a nous entorns Exposició

Del 17 al 20 de desembre del 2026
La Galería By Lastcrit

Una exposició col·lectiva que reuneix propostes artístiques contemporànies inspirades en la natura i vinculades a l'art digital, la interactivitat i les tecnologies creatives. Comissariada per Betty Bigas, inclou obres d'artistes com NastPlas, Xavier Magaldi, Sara Groborz, Pol Olivares, TERPER (Paola Idrontino & Ryan DMT), Gerard Valls Montaño, Edgar Massegú, Cristina Planas, Eduardo Noya, Arnau Casanoves, Catalina Lente, Barak Rotem, Jan Galí, Denisa Durica, The Klimate, Mi Series, Gal Shahar o Sabina Podjed.

### 8. Exposició *Deriva* - Anna Carreras

Del 26 de gener al 2 de maig del 2027
La Capella

Deriva és una recerca sobre això, la deriva. Explora l'acció de derivar: on poden desembocar situacions senzilles, relacions o lògiques. Un mirar cap a on va un sistema simple que posem en joc i del qual coneixem perfectament el mecanisme, tots els passos i les instruccions. Un "deixar fer" amb un microcosmos acotat i controlat, però que després, en el procés, en perdem el control perquè deixem que el propi procés creï, faci, sigui. En una contemporaneïtat en què tot es vol automatitzar i amb l'ús creixent de caixes negres, aquesta recerca proposa obrir sistemes senzills, esbullar-los i repintar-los per reapropiar-nos-els. Sembla que tot sistema mecànic o computacional ha de ser determinista: incansable, sempre fent el mateix, el mateix resultat. I si el resultat no és important? I si el que dibuixem en el procés i cap a on deriva és més interessant d'observar?

### 9. Visita guiada al Santa Mònica (*Boom Crash Candy Crush*) i La Capella (*Deriva*)

29 de gener del 2027
Arts Santa Mònica / La Capella

Visita guiada doble: primer es visitarà l'exposició *Deriva* (La Capella) amb Anna Carreras, l'artista. A continuació es baixarà fins al Arts Santa Mònica, on es farà una visita guiada a l'exposició *Boom Crash Candy Crush* a càrrec de la comissària Joana Moll. Tant Anna Carreras com Joana Moll són artistes participants a l'exposició *Vectors* del DHub.

### 10. Casa Batlló Mapping 2027

30 i 31 de gener del 2027
Façana de la Casa Batlló

El mapatge del 2027 és una nova creació audiovisual de Joanie Lemercier i Juliette Bibasse, en col·laboració amb Maria Arnal. Inspirada en l'univers de Gaudí i en la relació entre geometria, llum i natura, la proposta convertirà la façana de la Casa Batlló en un espai viu i canviant, acompanyat d'una composició musical original i d'una actuació en directe de Maria Arnal. Es podrà veure gratuïtament els dies 30 i 31 de gener de 2027.

## 11. Biennal Ciutat i Ciència

Del 23 al 28 de febrer del 2027
El Born. Museu d'Història de Barcelona - Canòdrom - Convent de Sant Agustí - UPF

La cinquena edició de la Biennal Ciutat i Ciència vol posar al centre un debat cabdal entorn de la relació entre ciència i democràcia. En un context com l'actual, marcat per la complexitat global, la crisi climàtica, les transformacions tecnològiques i la desinformació, la capacitat de les institucions democràtiques per integrar el coneixement científic en la presa de decisions públiques és un factor determinant per a la seva legitimitat i eficàcia. Alhora, la ciència necessita marcs democràtics que garanteixin la seva autonomia, transparència i responsabilitat social. La Biennal Ciutat i Ciència 2027 es proposa com un espai de reflexió col·lectiva sobre aquestes interdependències, tot explorant les tensions, oportunitats i pràctiques que emergeixen en aquest diàleg, des d'una perspectiva multidisciplinària i oberta a la ciutadania. La Biennal de Ciència de Barcelona 2027 abordarà aquestes qüestions des d'una triple perspectiva: 1, la ciència ciutadana; 2, la geopolítica de la ciència i la tecnologia; i 3, la relació entre intel·ligència artificial i democràcia i a través de les interrelacions entre art, ciència i disseny.

## 12. MIRA.mov

1 de desembre de 2026
IDEAL Centre d'Arts Digitals

MIRA.mov és un cicle anual organitzat i comissariat per MIRA que es du a terme des de setembre del 2020, amb la voluntat d'explorar la cultura visual contemporània a través de peces de videoart projectades sobre 4 parets i terra i creades amb motors de videojocs, animació 3D i narrativa audiovisual immersiva. L'edició d'enguany, titulada ABISSAL, es proposa reflexionar sobre l'oceà i els ecosistemes des d'un punt de vista tant analític com relacional amb els humans, per examinar l'escenari present i imaginar-ne tant els futurs possibles com els especulatius. Es presenten obres immersives audiovisuals que plantegen mirades diverses sobre l'oceà: des de l'ecològica i la científica, des d'on s'analitzen els sistemes vius, els sediments com a registres del temps i els equilibris que sostenen la vida oceànica. Passant per la prospectiva, que planteja escenaris conseqüents amb les accions presents; fins a la poètica, que ressegueix el vincle històric, sentimental i patrimonial amb l'ésser humà.

Col·laboren amb la Biennal

Acadèmia de les Arts Digitals
Barbican Centre
Barcelona XRLAB Palo Alto
Biennal Ciutat i Ciència
Casa Batlló
Espai Imagina
ESPRONCEDA – Institute of Art & Culture
IDEAL Centre d'Arts Digitals
Institut Ramon Llull
La Capella
LaSalle - Universitat Ramon Llull
Llum BCN
MIRA
NewArt Centre
NUMIX LAB
Premis MØD
Santa Mònica
Talking Galleries




## Vectors. Art digital per pensar el futur

# Artistes

**Memo Akten i Katie Hofstadter** investiguen els entrellaços de la tecnologia, l'encarnació, la consciència i la cultura. Fusionant art, mitjans computacionals i performance, creen instal·lacions immersives, performances narratives i intervencions en línia que exploren la condició humana en l'era de la IA.

www.memo.tv
www.katiehofstadter.com
www.superradiance.net

**Elena Asins**, artista i crítica d'art, va estudiar semiòtica amb Max Bense a Stuttgart i va treballar al Centre de Càlcul de la Universitat Complutense. Premi Nacional d'Arts Plàstiques (2011) i Medalla d'Or al Mèrit en les Belles Arts (2006). Impulsora de la poesia concreta a Espanya.

**Josep Manuel Berenguer**, compositor i artista intermèdia, president de l'Orquestra del Caos. Fundador de Çôclea i del Festival Música 13. Les seves instal·lacions i sistemes interactius investiguen la percepció, el llenguatge i la tecnologia, l'ètica, la vida i la intel·ligència artificial.

www.jmb.sonoscop.net

**bit.studio** és un estudi creatiu de tecnologia especialitzat en la creació d'obres originals en la intersecció de tecnologia, art i ciència. Des del 2012, han desenvolupat experiències interactives i formats físics que s'han exhibit en més de 25 països.

www.bit.studio

**Anna Carreras** és una artista generativa que fa servir algoritmes per crear imatges que afavoreixen records i susciten noves converses. Programa sistemes procedimentals mínims que mostren com unes regles simples generen resultats complexos i inesperats.

www.annacarreras.art
www.annacarreras.com

**Alba Corral**, artista visual i programadora creativa establerta a Catalunya, amb formació en enginyeria informàtica. Combina sistemes generatius amb dibuix improvisat per crear paisatges digitals orgànics, i és coneguda per les seves actuacions audiovisuals en directe amb músics.

www.albagcorral.com

**Larry Cuba** és un artista de l'animació digital. Va programar la pel·lícula Arabesque (1975) amb John Whitney i va firmar 3/78 (Objects and Transformations), en què setze objectes de cent punts de llum executen coreografies rítmiques programades mitjançant potencials matemàtics. Va crear gràfics amb ordinador per a Star Wars.

**DESILENCE** és un duo artístic fundat el 2005 per Tatiana Halbach i Søren Christensen. Amb arrels en la pintura digital abstracta, tracten el vídeo com un mitjà pictòric i componen amb llum, color i temps en instal·lacions, entorns immersius, actuacions en directe i escenografies.

www.dslnc.com

**Amelie Duchow** és una artista audiovisual alemanya que explora el so, l'espai i la percepció visual. En el seu nou projecte, LOGOS MATER, investiga el llenguatge com a material sonor. Amb Marco Monfardini forma el duo SCHNITT i codirigeix Sync, un segell discogràfic i una plataforma audiovisual.

www.amelieduchow.com

**Julien Gachadoat (àlies v3ga)**, artista francès que explora el dibuix generatiu des de l'escena demo dels anys noranta. Treballa amb l'abstracció geomètrica basada en codi i fa servir l'atzar per generar sorpresa. Imprimeix peces úniques amb plòter, connectant el rigor del codi amb la poesia de l'art.

www.v3ga.net

**Hamill Industries**, duo format per Pablo Barquín i Anna Díaz Ortuño, artistes establerts a Barcelona. La seva pràctica fusiona tecnologia i narració experiencial, a mig camí entre inventors i il·lusionistes. Exploren el "visual expandit" i els límits entre allò que és digital i allò que és tangible.

www.hamillindustries.com

**Platon Infante**, artista hispanorús que treballa amb objectes híbrids, instal·lacions cinètiques i mitjans audiovisuals. Des del 2010 creua el que és físic i el que és virtual en una mateixa peça. Té obra en col·leccions públiques i privades d'Europa i Rússia.

www.platoninfante.com

# Artistes

**Mario Klingemann** (àlies Quasimondo), artista alemany que treballa amb dades, codi i xarxes neuronals en imatges generades amb IA, peces interactives i escultura. Google Artist in Residence (2015-2018). La seva obra forma part de la col·lecció del V&A.

www.quasimondo.com

**Dirk Koy**, artista establert a Basilea que treballa amb la imatge en moviment i els mitjans digitals. Constructor de mons digitals, mostreja la realitat a la frontera entre l'analògic i l'algorítmic. Els seus vídeos capten el moviment com una acumulació de traces en evolució, d'on emergeixen i es transformen formes digitals.

www.dirkkoy.com

**Raven Kwok** (aka 郭锐文) és un artista visual i tecnòleg que explora l'estètica visual generativa dels algoritmes dels ordinadors i els processos de programari. La seva obra es mostra en festivals de mèdia i cinema de tot el món.

www.ravenkwok.com

**LIA**, artista austríaca establerta a Viena, explora l'art del programari des del 1995 a través del vídeo, la performance, la instal·lació i l'escultura. El codi és el seu material principal: tradueix idees en estructures escrites en diàleg amb la màquina i crea composicions abstractes i minimalistes de forma, moviment i color.

www.liaworks.com

**Zach Lieberman** és un artista, investigador i educador l'objectiu del qual és sorprendre't. Les seves performances i instal·lacions prenen el gest humà com a punt de partida i l'amplifiquen. Cocreador d'openFrameworks i cofundador de la School for Poetic Computation. Professor al MIT Media Lab.

www.zach.li

Mathieu Le Sourd, **MAOTIK**, és un artista digital francès que crea entorns immersius amb programari propi que transforma la percepció de la realitat en temps real. Inspirat en la natura, tradueix els seus patrons en escultures audiovisuals que fan servir l'atzar per oferir una experiència canviant.

www.maotik.com

**Manfred Mohr,** pioner de l'art digital basat en algoritmes. Després de descobrir l'estètica de la informació de Max Bense a principis dels anys seixanta, va passar de l'expressionisme abstracte a la geometria algorítmica. El 1969 programa els seus primers dibuixos fets amb ordinador. Des del 1973 treballa amb hipercubs multidimensionals.

www.emohr.com

**Joana Moll**, artista i investigadora amb base a Barcelona i Alemanya. Explora críticament la materialitat de les dades, la vigilància i la militarització digital de la societat civil. Professora a la KHM de Colònia.

www.janavirgin.com

**Vera Molnar**, pionera francohongaresa en l'ús de l'ordinador en la creació artística. Des dels anys cinquanta va treballar en l'abstracció geomètrica, explorant línies i quadrats, així com la transformació i el moviment de la forma, mitjançant experiments dignes de la recerca científica.

www.veramolnar.com

**Playmodes** és un taller d'artesania contemporània fundat el 2006 per Eloi Maduell i Santi Vilanova. La seva obra es mou entre l'art, la música, el disseny i la ciència, i explora la música visual, on la llum, el so, el moviment i l'espai esdevenen un únic material.

www.playmodes.com

# Artistes

**Paul Prudence** és un artista i escriptor que treballa amb les possibilitats estètiques del procés i de la restricció. Des del 2008 exposa obra generativa a festivals d'arreu del món. Explora l'ús de màquines per escriure, com plòters generatius, per preguntar-se què passa quan l'artista pensa com el programari.

**Casey Reas** és un artista i educador establert a Los Angeles, la feina del qual en programari, instal·lacions, gravats i dibuixos explora els sistemes computacionals i la cultura visual contemporània. Va cofundar Processing (2001), la Processing Foundation (2012) i, el 2020, Feral File, una plataforma d'art digital.

www.reas.com

**Mónica Rikić** és artista i viu a Barcelona. Treballa amb objectes electrònics i robots estranys fets a mà, concebuts com a dispositius teatrals que combinen tecnologia i filosofia. Premi Nacional de Cultura de Catalunya (2021).

www.monicarikic.com

**Jaime de los Ríos**, artista la pràctica del qual gira entorn de l'activació d'algoritmes i de les relacions entre l'art, la ciència i la tecnologia. Des de la cibernètica i les matemàtiques poètiques, uneix codi, matèria i atzar. Fundador d'ArtekLab i director artístic i tècnic de la New Art Foundation.

www.arteklab.org

**Mario Santamaría**, artista visual establert a Barcelona, treballa amb instal·lacions, fotografia, vídeo i performance. El 2018 va fundar Internet Tour, un operador turístic que organitza experiències entorn de la infraestructura física d'internet. Compagina la seva obra amb la docència a Elisava.

www.mariosantamaria.net

**Lillian Schwartz** és una pionera de l'art generat per ordinador. Del 1969 al 2002 va ser una visitant resident a Bell Laboratories, on va produir pel·lícules, vídeos i obres multimèdia per crear connexions inspiradores entre ciència, art i tecnologia.

**Christa Sommerer i Laurent Mignonneau**, artistes mediàtics i pioners de l'art interactiu, fundadors del departament d'Interface Cultures a Linz. Autors d'una cinquantena d'obres interactives, exhibides en 400 exposicions.

www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent

**TOPLAP Barcelona** és un col·lectiu que practica i promou el live coding com a tècnica de creació sonora i visual, amb programari lliure i de codi obert. Forma part de la xarxa global TOPLAP i organitza regularment concerts, algoraves, tallers i la sessió mensual From Scratch.

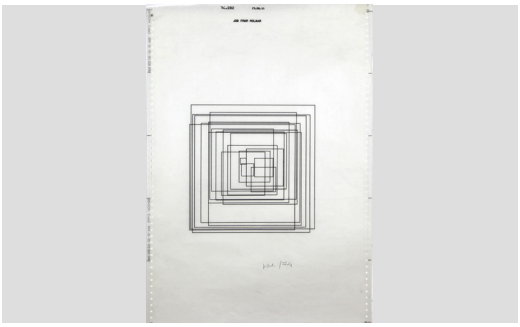
www.toplap.cat

**Marc Vilanova** és un artista visual i sonor establert a Barcelona. Crea escultures expandides i dispositius d'escolta que transdueixen processos latents de la natura a través de la llum, el so i la matèria.

www.marcvilanova.com

**John Whitney** va ser un animador i inventor nord-americà, pioner de l'animació per ordinador. Va convertir un dispositiu de tir antiaeri en un ordinador analògic per animar i, ja en format digital, va crear la pel·lícula Arabesque (1975), en què aplica el principi de "progressió harmònica".

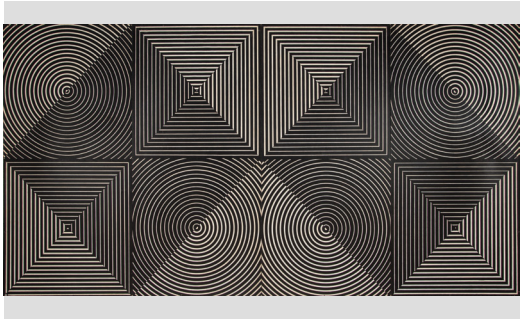
# Obres



**Vera Molnar**
*La java de 24 carrés*, 1974

2 dibuixos a plòter sobre paper Benson, 54 × 36 cm
Galerie Oniris

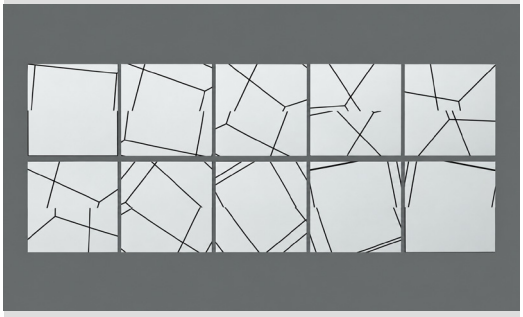
A *La java de 24 carrés*, Vera Molnár fa servir una computadora i un plòter sobre paper per explorar la repetició i la variació d'una única forma geomètrica: el quadrat. Programant una aleatorietat controlada per a la mida i el desplaçament, l'artista introdueix la imprevisibilitat dins d'un control estricte. Els 24 quadrats desplaçats, com immersos en una dansa visual, produeixen la sensació de moviment i vibració, d'un equilibri entre ordre i desordre.



**Elena Asins**
***Estructuras ópticas*, 1968**

Acrílic sobre fusta. Políptic, 198 × 380 cm
Museu d'Art Contemporani Vicente Aguilera Cerni de Vilafamés (MACVAC)

Elena Asins va combinar la tradició constructiva de l'avantguarda del segle xx amb les teories emergents de la computació i la informació dels anys seixanta. Basada en sistemes de relacions, la seva recerca incloïa matemàtiques, dibuix, poesia i programació. En aquesta obra, unes línies negres sobre blanc formen una arquitectura visual que convida a la pausa.

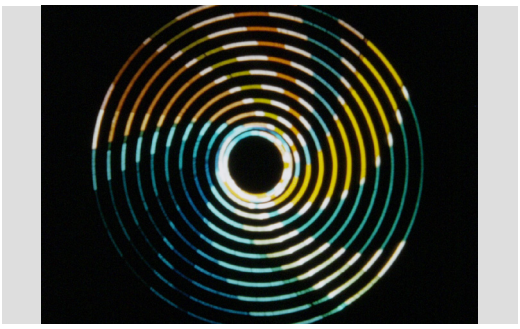


**Manfred Mohr**
***P200B* (sèrie *Cubic Limit*), 1972**

10 dibuixos a plòter, 137 × 61,5 × 3,5 cm
Galerie Charlot

Mohr presenta el cub com un sistema neutre i fix a través del qual es generen signes, de manera que crea un alfabet visual a partir de les seves dotze arestes. Els cubs són dividits horitzontalment i la part superior gira respecte de la inferior per crear un punt inicial que trenca visualment la simetria. Seguint un estricte ordre matemàtic de rotació, en aquesta sèrie de deu dibuixos fets amb plòter es generen resultats gràfics visualment sorprenents.

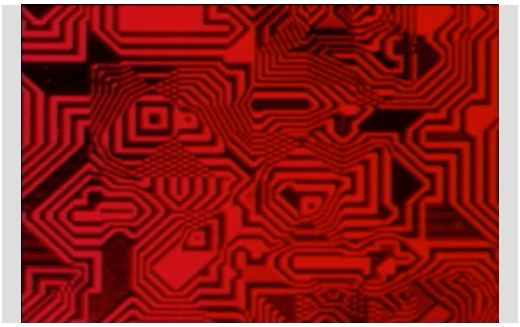
# Obres



**John Whitney**
***Catalog*, 1961**

Pel·lícula de 16 mm (color, so) transferida a vídeo digital d'alta definició, 7 min
Partitura original composta i interpretada per Ornette Coleman
Obra inèdita © 1975, John Whitney
Transferència digital i restauració inèdita © 2018, Whitney Editions, LLC

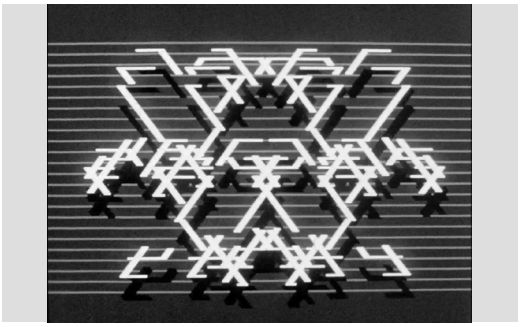
John Whitney, l'animador, compositor i inventor considerat un dels pares de l'animació per ordinador, va reunir a *Catalog* els seus millors experiments visuals. El film, creat amb una computadora electromecànica feta a mida, genera textures en bucle a través d'un oscil·loscopi (un dispositiu electrònic que monitora ones i senyals en una pantalla) i combina formes abstractes i colors brillants. Una demostració tècnica i poètica que va establir les bases dels gràfics computacionals i l'estètica algorítmica.



**Lillian F. Schwartz**
***Pixillation*, 1970**

Pel·lícula de 16 mm (color, so), 4 min
Imatge en moviment de les col·leccions de The Henry Ford

Per crear *Pixillation*, Schwartz va escriure línies de codi que generessin una textura en blanc i negre, a la qual va superposar una animació acolorida a mà. L'artista va editar la pel·lícula contrastant o fent coincidir el color de les formes digitals i analògiques en diferents fotogrames, cosa que crea un efecte fluctuant. El tempo de la banda sonora, escrita i interpretada per Gershon Kingsley en un sintetitzador Moog, un dels primers instruments electrònics a generar so a través del voltatge, augmenta a mesura que s'accelera l'alternança d'imatges digitals i analògiques.

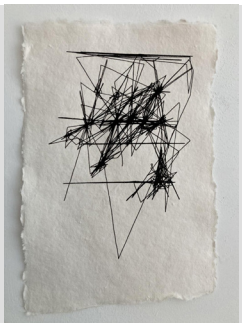


**Larry Cuba**
***Calculated Movements*, 1985**

Pel·lícula, produïda en Datamax UV-1 mitjançant llenguatge gràfic ZGrass, 6:28 min

En la forma pura de l'abstracció a la qual aspira Larry Cuba, la percepció visual té un paper central. Les imatges d'aquest film, generades mitjançant algoritmes escrits en llenguatge informàtic, presenten una seqüència coreografiada d'esdeveniments gràfics construïts a partir de la repetició d'elements simples. Les figures lineals es combinen en formes geomètriques jeràrquiques, que es mouen en el temps i l'espai per configurar una partitura visual.

# Obres



**Jaime de los Ríos**
***Quitar el problema 13 i Quitar el problema 21*, 2024**

Bolígraf sobre paper de gra fi de 300 g, 2 dibuixos a plòter, 21 × 15 cm c/u

***Estudio de los discursos de Cómodo VI-XVIII B i Estudio de los discursos de Cómodo III-XVIII*, 2024**

Bolígraf sobre paper artesà de cotó, 2 dibuixos a plòter, 21 × 15 cm c/u

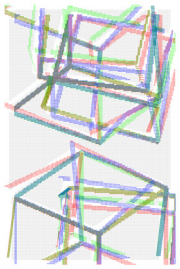
En aquests quatre dibuixos a plòter, Jaime de los Ríos reflexiona sobre l'educació de la forma. En un cas elimina l'enunciat matemàtic per tal d'alliberar línies i angles; en l'altre, reprèn l'obra de l'artista Cy Twombly —conegut pels seus traços gestuals i gargots— per ensenyar a un robot a desaprendre i a dibuixar com un infant. Entre càlcul, error i memòria, la màquina converteix la raó en gest, i la tècnica en pregunta.



**Julien Gachadoat (v3ga)**
***Mineral prototype 03*, 2023**

Dibuix a plòter, 50 × 65 cm

A la sèrie de dibuixos realitzats amb plòter titulada *Mineral*, una estructura de quadrícula esdevé el terreny de joc pel qual es mouen uns agents autònoms a partir d'unes senzilles regles discretes de moviment. Les seves interaccions ocasionals creen zones geomètriques impredictibles formades per línies amb diferents graus de dispersió i concentració. Les imatges obtingudes evoquen diverses associacions, però les formes emergeixen a través del codi que ha creat Gachadoat per construir els seus propis mons.



**Casey Reas**
***EARTH-WIREFRAME-RGB-853322-435-238*, 2025**

Dibuix a plòter, 76 × 56 cm
Gentilesa de l'artista i DAM Projects Berlin

Casey Reas, cocreador de Processing, tradueix la filosofia de Plató en art contemporani fent visible la connexió entre idea, algoritme i forma artística. Inspirant-se en la noció que darrere de tot el que és visible hi ha un món de formes perfectes, utilitza els sòlids platònics, en aquest cas el cub, símbol de l'element terra, com a base per a aquest dibuix fet amb plòter que connecta la precisió matemàtica amb l'estètica artística.

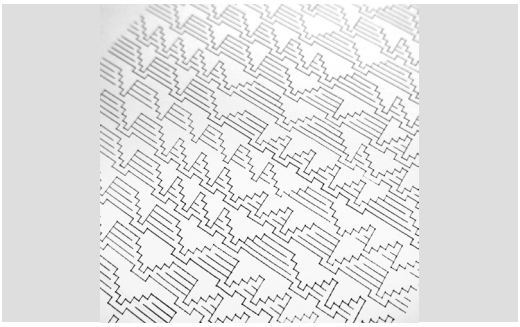
# Obres



**LIA**
***Waves (Plotter Paintings Series)*, 2018**

Tinta xinesa sobre paper Hahnemühle blanc natural de 170 g/m2, 4 dibuixos a plòter, 30 × 30 cm (àrea impresa: ~18 × ~18 cm)

El procés de creació d'aquestes obres va ser una col·laboració directa amb la màquina. LIA va desenvolupar el seu propi programari escrit en Processing per controlar el moviment vertical de la màquina, que va combinar amb una intervenció física en directe, en temps real. Va substituir les plomes per pinzells i, durant el procés, mentre el plòter pintava, LIA carregava manualment diferents quantitats de tinta xinesa al pinzell situat al capçal, de manera que va intervenir directament en la saturació i la textura de l'obra quan anava prenent forma.



**Paul Prudence**
***Cartesian Tango*, 2026**
***Maatkare*, 2024**
***Spectral Density Drawing IV*, 2024**
**Sèrie *You Might Not Know an Algorithm Until You've Typed it***

Dibuixos realitzats amb màquina d'escriure, A2+, A4 i A4, respectivament

Aquests dibuixos es van fer adaptant una màquina d'escriure mecànica perquè es comportés com un plòter electrònic. Fets a mà, exploren la repetició i l'aparició de formes per tal de revelar què passa quan l'artista comença a pensar com un programari i a actuar com un algoritme. Registren les iteracions de les instruccions de pensament a un ritme humà, en comptes de fer-ho a la velocitat hiperaccelerada del temps computacional en què aquests processos són ocults i abstractes.

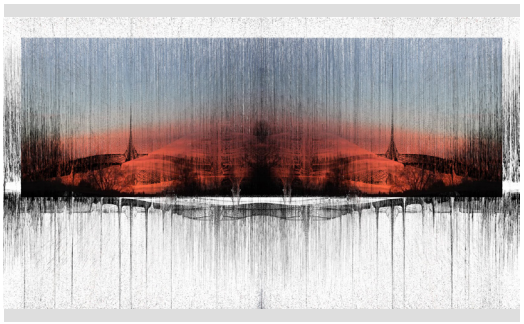


**Anna Carreras**
***Llaçades entrellaçades*, 2021-2026**

Animació generada per codi: Processing, Java
Codi: Anna Carreras
Electrònica: Flor Salatino

*Llaçades entrellaçades* és una animació infinita. El seu moviment harmònic genera formes que ens sembla que ja hem vist, però en realitat cada instant és únic i efímer. Explora la manera com les regles estructurades d'un algoritme, uns moviments coreogràfics simples i unes repeticions —moltes repeticions— configuren entramats complexos i hipnòtics. Permet, a més, una lleu interacció: glitxos que trenquen i estiren el dibuix digital.

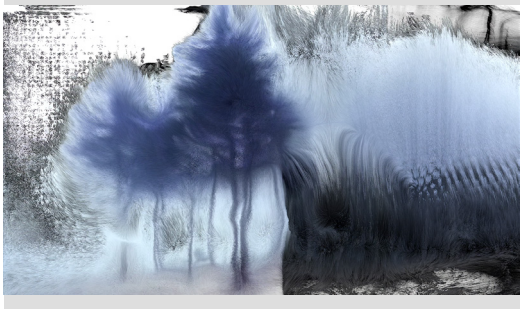
# Obres



**Alba G. Corral**
***Perfect Brilliant Stillness*, 2015**

Vídeo generatiu enregistrat en temps real, fet amb Processing, 9 min

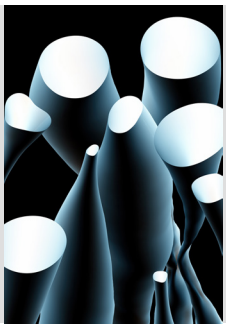
*Perfect Brilliant Stillness* és una de les primeres obres d'Alba Corral en vídeo generatiu en temps real. La peça, nascuda d'una fotografia d'un capvespre a Suècia i del concepte stillness de David Carse, planteja la quietud com a transformació visual constant, entre imatge, llum i silenci. La fotografia, activada mitjançant codi, es descompon i es reorganitza fins a convertir-se en una forma visual situada entre la figuració i l'abstracció.



**Desilence**
***Suspended Roots*, 2026**

Vídeo generatiu creat amb tècniques mixtes i enregistrat en temps real, 13:44 min
Load Gallery

*Suspended Roots* és una peça d'art generatiu que neix d'un somni: un bosc sense terra, on els arbres han perdut el contacte amb el sòl i les seves arrels queden exposades. L'obra forma part de *Paramnèsic* i explora la memòria de les nostres arrels, allò que heretem i allò amb què decidim trencar. A partir de dibuixos i aquarel·les originals, animats mitjançant intel·ligència artificial, els somnis enregistrats es transformen en imatges que canvien i evolucionen en temps real.

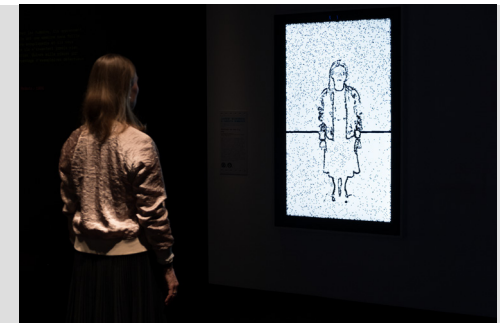


**Zachary Lieberman**
***Daily Sketches*, 2016-2026**

Vídeo generatiu, fet amb openFrameworks

Des de l'1 de gener de 2016, Zach Lieberman ha creat un esbós en codi al dia. Aquest vídeo reuneix una dècada d'aquesta pràctica en una sola peça. La majoria dels esbossos són exploracions d'idees gràfiques: una forma corba, un camp de color, llum que es desplaça sobre una superfície. Vistos de manera successiva, mostren com una pràctica sostinguda canvia amb el pas del temps: les idees sorgeixen, es deixen de banda i, anys després, tornen amb una altra forma. Aquest exercici diari continua evolucionant i se'n pot fer un seguiment al compte d'Instagram de l'artista.

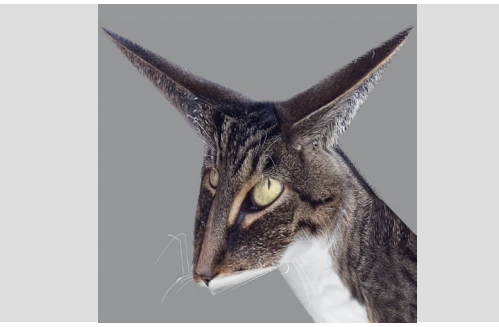
# Obres



**Laurent Mignonneau & Christa Sommerer**
***Portrait on the Fly*, 2015**

Instal·lació interactiva, càmera, pantalla, computadora i programari personalitzat NEWART Foundation

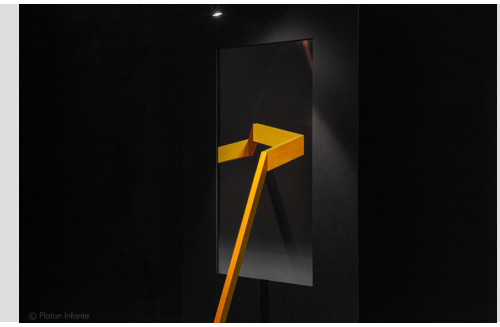
Un monitor interactiu mostra un eixam de deu mil mosques. Quan algú s'hi atura al davant, els insectes proven de detectar la figura i comencen a situar-se per reproduir-la. Tot i que aconsegueixen un retrat reconeixible, el més lleu moviment les pot espantar. *Portrait on the Fly* és una reflexió sobre la fascinació que ens produeixen els nostres propis retrats (la cultura de la *selfie*), relacionada amb el canvi, la fugacitat i la transitorietat.



**Dirk Koy**
***Shape Study Series*, 2019-2026**

Vídeo de dron, vídeo, fotografia i animació 3D. Bucles de diverses durades

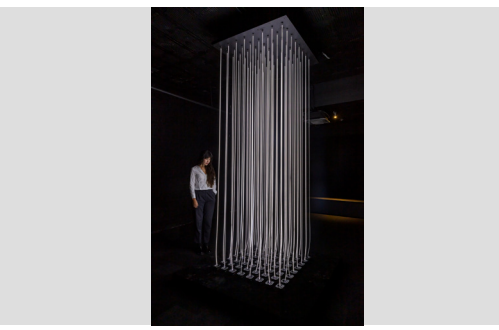
A *Shape Study Series (01-48)*, fotografies i vídeos d'objectes i éssers vius es transformen digitalment per analitzar com percebem la quotidianitat i les diverses maneres de presentar-la. El que comença essent familiar a poc a poc es fa inquietant. Allò que és quotidià es reactiva per mitjà de l'animació i s'inicia un diàleg entre la realitat i la seva interpretació digital que ens permet explorar la intersecció del món real i el virtual.



**Platon Infante**
***Angle of Reflection*, 2016**

Fusta, pintura acrílica, pantalla, vídeo i llum

Què passa a la frontera entre el món virtual i el món natural? Un bloc de fusta natural se situa al límit entre l'espai de la pantalla i l'espai real. La peça de fusta traspassa la sensació de realitat a la seva altra presència a la pantalla, mentre que el bloc virtual traspassa al seu equivalent natural la capacitat de transformació. L'obra explora una certa expansió qualitativa, és a dir, una presència ampliada de l'objecte en diverses dimensions alhora.



**Marc Vilanova**
***Grounded Frictions*, 2025**

Instal·lació: so de 64 canals, altaveus, fibres òptiques, làser, plaques de circuit imprès fetes a mida, alumini, acer i programari personalitzat, 1 × 1 × 3,5 m

*Grounded Frictions* és una instal·lació escultòrica que parteix d'una escolta de les profunditats de la Terra. Una sèrie d'altaveus incapaços de fer audibles els infrasons subterranis activen una coreografia de llum i moviment en una escultura de fibres òptiques. Entre la quietud i la tremolor, entre sentir i entendre, ens acostem a vibracions d'escales temporals i espacials que escapen a la nostra percepció.

# Obres



## Playmodes
*Liquid Tiles*, 2026

Mur cinètic: 126 arcs lumínics LED motoritzats, llenç mural de 8 × 4 m
i programari personalitzat
Concepte, disseny, enginyeria, so, microprogramari i programari: Playmodes
Disseny, enginyeria, fabricació de llums i motors, i configuració del maquinari: Lightnet
Patrocinat per: Lightnet

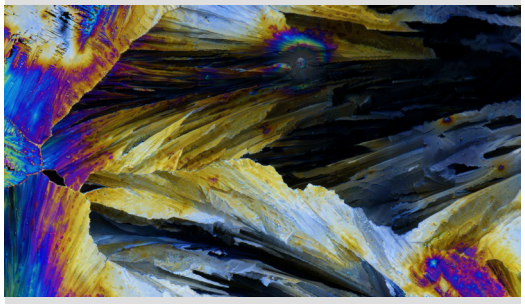
*Liquid Tiles* és una instal·lació cinètica generativa feta amb mòduls de llum giratoris. Disposats en una matriu triangular de Truchet, formen un sistema de tessel·lació connectiva. Mitjançant regles algorítmiques que orquestren el moviment, la geometria, el color i el so dels mòduls, interaccions locals es propaguen per la superfície del mur i generen patrons en constant canvi que es comporten com un organisme quasi viu.



## Josep Manuel Berenguer
*Luci, sin nombre y sin memoria*, 2008

Components electrònics i altaveus, projecció, ordinador, programari de programació propi. NEWART Foundation

La instal·lació, que reprodueix un sistema d'autoorganització inspirat en el comportament col·lectiu de les cuques de llum, està formada per 64 unitats electròniques sensibles a la llum i al so que s'encenen i s'apaguen segons uns patrons caòtics però que tendeixen a l'estabilitat. *Luci* ens recorda que la natura és plena de sistemes que tendeixen a sincronitzar-se i que revelen una harmonia subjacent dins del caos aparent.



## Hamill Industries
*Ciència radical*, 2025

Audiovisual, 10:12 min
Una peça de Hamill Industries (Pablo Barquín, Anna Díaz)
Música original de Maria Arnal
Comissariada pel Centre de Cultura Contemporània de Barcelona,
sota la curadoria d'Irma Vilà

*Ciència radical* és un viatge audiovisual des de la immensitat de l'univers fins a l'escala subatòmica. Construït a partir d'experiments reals filmats en viu, vinculats als camps d'estudi de quatre centres de recerca catalans, el projecte s'inspira en la física, la bioenginyeria, la fotònica i la quàntica. Una proposta que recrea paisatges sensorials on la llum col·lideix amb el so i la matèria, i amplifica la dimensió poètica de la ciència.

# Obres



**Mónica Rikić**
***Hipèrbole*, 2023-2026**

Maquinari personalitzat, Arduino, Python, HTML i Javascript

*Hipèrbole* és un experiment mecànic que reuneix una sèrie de robots independents que, convivint, formen un organisme col·lectiu del qual emergeixen comportaments imprevisibles. Construïts amb electrònica artesanal i materials tous, responen al contacte amb vibracions i moviments. L'obra explora el punt de trobada amb les màquines com a organismes estranys amb els quals compartir espai, curiositat i afecte.

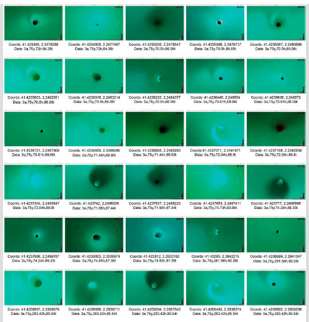
Obra desenvolupada en col·laboració amb Gema FB Martín en el marc d'una residència artística EMAP (European Media Art Platform) a Hexagram, cofinançada per la Unió Europea. Presentació cofinançada per LABoral Centro de Arte y Creación Industrial.



**Mario Klingemann**
***Memories of Passersby I (Solitaire Version)*, 2018**

Composició de múltiples GAN
SOLO Contemporary / Onkaos

*Memories of Passersby I (Solitaire Version)* és una obra pionera de l'art amb IA. El seu cervell artificial, allotjat dins d'un moble de castanyer connectat a una pantalla, va ser entrenat per Mario Klingemann amb milers de retrats dels segles xvii al xix. Mitjançant diverses GAN (Generative Adversarial Networks o xarxes generatives antagòniques), crea rostres inèdits, píxel a píxel, en temps real. Es tracta d'un agent creatiu autònom que reinterpreta el que produeix i mai no repeteix cap imatge.

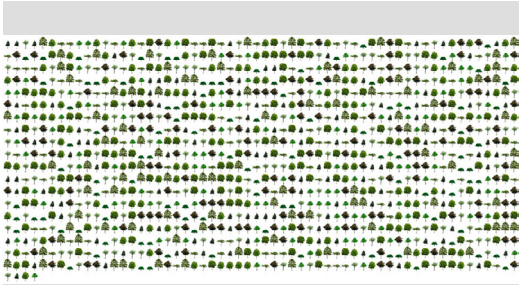


**Mario Santamaría**
***Emerald Black Latency*, 2024**

Instal·lació, vídeo i fotografia digital

*Emerald Black Latency* és un projecte que parteix del sistema de cable submarí Medusa (una infraestructura de telecomunicacions formada per un cable submarí de fibra òptica de 8.700 km) per explorar la representació i la dimensió material de la circulació de dades a internet. Per fer-ho, genera un híbrid entre realitat i ficció que simula l'experiència impossible de caminar per un cable de fibra òptica, que pot arribar a tenir menys d'1 mm de gruix.

# Obres



**Joana Moll**
***CO2GLE*, 2014**
***Defooooooooooooooooooooorest*, 2016**
***The Hidden Life of an Amazon User*, 2019**

Instal·lacions basades en la xarxa

Aquestes tres obres, que formen una trilogia crítica sobre la cara oculta d'internet, presenten l'impacte ambiental invisible que sosté el nostre consum digital diari. *CO2GLE* mostra la quantitat de $CO_2$ que emeten per segon les visites globals a google.com, mentre que *Defooooooooooooooooooooorest* indica el nombre d'arbres necessari per absorbir aquesta quantitat de CO2. Per la seva banda, *The Hidden Life of an Amazon User* ens enfronta amb la petjada ambiental que deixa comprar un llibre a amazon.com.



**bit.studio**
***FLOCK OF*, 2023**

Instal·lació immersiva, robòtica tova
(Aquesta obra estarà exposada fins al diumenge 29 de novembre. A partir d'aquesta data, se'n mostrarà només la documentació videogràfica)

*FLOCK OF* posa en dubte les idees preconcebudes i provoca curiositat mitjançant una experiència que redefineix imaginació i realitat. Aquesta exploració artística, que transporta el públic a una esfera on s'esborren les fronteres entre ambdues, presenta la metamorfosi surrealista d'un banc de peixos que es transforma en bandada. Uns globus d'heli amb cervells electrònics personalitzats reben dades d'uns sensors i estan connectats a un servidor central que en rastreja les posicions i coordina el moviment col·lectiu en un espectacle aeri.

Aquesta obra estarà exposada fins al diumenge 29 de novembre. A partir d'aquesta data, se'n mostrarà només la documentació videogràfica.

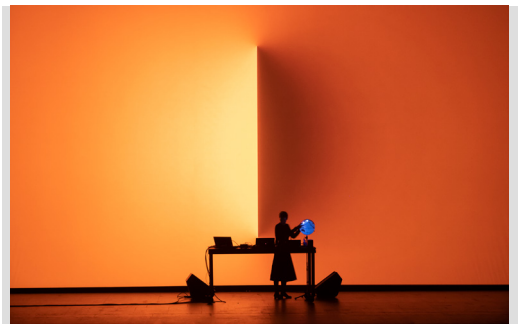


**TOPLAP Barcelona**

TOPLAP Barcelona és un col·lectiu que practica i promou el live coding com a tècnica de creació sonora i visual, generant apropiació tecnològica a través de l'ús i el desenvolupament de programari lliure i obert centrat a suscitar relacions i discursos propis. Forma part de la xarxa TOPLAP global, que periòdicament organitza concerts, *algoraves*, tallers i una sessió mensual From Scratch.

En les actuacions de programació en directe, els algoritmes s'escriuen i es modifiquen en temps real, normalment amb el codi projectat en una pantalla gegant per poder compartir el procés amb el públic. "Ensenya'ns les pantalles", l'eslògan més conegut del live coding, va més enllà de la simple projecció del codi i és una reacció davant les "caixes negres". Obrir el codi ofereix l'oportunitat d'entendre les eines que tenim a la nostra disposició, de qüestionar-les, de transformar-les i de reconèixer la nostra capacitat d'intervenir-hi.

# Obres



**Amelie Duchow**
***LOGOS MATER*, 2025**

Performance audiovisual en directe (fragment de videodocumentació)
Concepte + música: Amelie Duchow
Concepte + vídeo: Marco Monfardini
Sistema informàtic i programació: EXTRAcode / Gianluca Sibaldi

*LOGOS MATER* analitza el llenguatge més enllà del significat, en forma de so, ritme, textura i ressonància. Les aportacions lingüístiques de participants d'arreu del món es converteixen en matèria primera d'una composició sònica en evolució, transformada digitalment en una *performance* en directe que connecta idiomes, territoris i identitats. El seu llenguatge cromàtic deixa la imatge suspesa per ressaltar la llum i evoluciona cap a una forma de fonètica visual.



**Maotik**
***Erratic Weather*, 2019**

Performance audiovisual basada en dades (fragment de videodocumentació)

*Erratic Weather* és un projecte d'art digital que aspira a traslladar condicions atmosfèriques canviants a una experiència multimèdia immersiva. Durant la *performance*, el sistema utilitza diverses fonts d'informació meteorològica, que extreu d'una base de dades en línia i processa en temps real, per generar una composició visual amb so envoltant. El públic experimenta el cicle vital de fenòmens turbulents com ara tifons, huracans i ciclons tropicals, que posen de manifest el poder devastador de la natura i la necessitat urgent de preservar-la.
Concepte i continguts visuals generatius: Maotik
So: Maarten Vos



**Memo Akten & Katie Hofstadter**
***Superradiance*, 2024**

Instal·lació audiovisual immersiva: dansa i coreografia, poesia, programari a mida, visió per computadora i seguiment del moviment, simulació de fluids, pintura digital, intel·ligència artificial, aprenentatge automàtic i models de difusió latent (LDM)

***The Thinking Ocean (sèrie Cosmosapience)*, 2026**

Vídeo enregistrat a partir d'una obra d'art generatiu interactiu a la xarxa: dansa i coreografia, poesia, programari a mida, visió per computadora i seguiment del moviment, simulació i WebGPU

*Superradiance* és una instal·lació i una pel·lícula immersiva sobre el trencament i la reconnexió amb el nostre cos planetari en què uns ballarins invisibles, inserits en entorns d'animació, transformen boscos, oceans i deserts en extensions dels nostres propis cossos.

*The Thinking Ocean* ens convida a reflexionar sobre a qui i a què atribuïm la condició de persona i per què. L'aigua ha determinat la nostra biologia; alterant contínuament els sistemes hídrics estem alterant també els nostres cossos i les nostres ments.

# Obres



**Raven Kwok**
***1D985*, 2024**

Imatges creades i programades amb Processing (fragment de videodocumentació)

*Raven Kwok* desenvolupa una gran part de la seva pràctica creativa en col·laboració amb artistes sonors per generar experiències audiovisuals sinestèsiques a través de la programació. Tot i que el ritme i l'estil visual de les seves peces poden variar, gairebé sempre reflecteixen la seva sofisticada feina de disseny en cada sistema generatiu i la manera característica que té aquest artista d'establir connexions algorítmiques i paramètriques entre geometries i sons.

COORGANITZA

Barcelona

Generalitat de Catalunya

BARCELONA CREATIVITY & DESIGN FOUNDATION

AMB EL SUPORT DE

MINISTERIO DE CULTURA

Barcelona Capital Cultural i Científica