

DIGITAL IMPACT

DEL 28 DE ABRIL AL 27
DE AGOSTO DE 2023

DISSENY HUB
BARCELONA

UNA EXPERIENCIA
DE ARTE Y DISEÑO
ENTRE EL MUNDO FÍSICO
Y EL VIRTUAL



Un proyecto impulsado por

Disseny Hub
Barcelona

Dirige y organiza

OFFF

Con el soporte de



digitalimpact.art

ÍNDICE

Esta página es interactiva

Manifiesto

Comisariado

Artistas

ANTONI AROLA
Oasi

ALBA G. CORRAL
Mercuri

BRENDAN DAWES
Passengers: BCN

DOMESTIC DATA STREAMERS
Una cartografía de la conexión humana

FIELD.IO.
DeepTime

FUTUREDELUXE
Your System is a Garden, Too

JOSUE IBAÑEZ
Drift

JOËLLE SNAITH
Duality

LOWKEYMOVES
Digital Humans

QUAYOLA
Storms

RANDOM INTERNATIONAL
Public (II)

REFIK ANADOL
Machine Memoirs: Space

SIX N. FIVE & SOMEFORM
Artificial Spaces

STATE
Web Observatory

UNIVERSAL EVERYTHING
Infinity & Future you

Diseño expositivo Antoni Arola

Actividades paralelas
Info Práctica
Colaboraciones

DIGITAL IMPACT

UNA EXPERIENCIA DE ARTE Y DISEÑO
ENTRE EL MUNDO FÍSICO Y EL VIRTUAL

Estamos rodeados de pantallas, de nubes de datos y de presencias online, y la tecnología es un lenguaje que se entremezcla con el nuestro. Somos personas tanto físicas, como digitales. Aprendemos cada día a existir en ambos mundos. Lo digital es un espejo de lo que somos.

El arte digital, también.

Es arte.

Es humano.

DIGITAL IMPACT es una exposición, pero, por encima de eso, es una experiencia; es una ciudad para explorar y un mapa donde poner nombre a aquellas personas que están creando el presente y el futuro del arte. Es una puerta hacia un mundo revolucionario, un puente desde Barcelona hacia lo inmersivo, el color, las formas y la imaginación sin límites. Es una radiografía disruptiva del estado actual del arte y el diseño digitales, una muestra de la fuerza creativa de una realidad llena de posibilidades. Es romper barreras, es crear y es ilusionar. Es un espacio donde disfrutar, llenar los ojos, sentir, conectar y ser profundamente humanos.

Esta muestra quiere aproximar el arte digital a la ciudadanía e integrar en la consciencia colectiva la idea de que lo digital, lejos de la frialdad o de la asepsia con la que muchas veces se le asocia, puede provocar reacciones y emociones en el público que se adentra a él. DIGITAL IMPACT escenifica, mediante la vanguardia artística, el diseño, la poética y la interactividad, el impacto que lo digital tiene en nosotros y, sobre todo, el impacto que nosotros tenemos sobre lo digital. Con Barcelona como terreno de juego, explora las diferentes facetas de las personas y de la propia ciudad en esa realidad paralela a la que estamos destinados a pertenecer.

Dirigido por PEP SALAZAR y comisariado por HÉCTOR AYUSO (con ORIOL PASTOR en la comisaría técnica), Digital Impact es un proyecto impulsado por eL DISSENY HUB BARCELONA, dirigida y producida por OFFF y con el apoyo de la CONCEJALÍA DE TURISMO E INDUSTRIAS CREATIVAS DEL AYUNTAMIENTO DE BARCELONA y el DEPARTAMENTO DE CULTURA DE LA GENERALITAT DE CATALUÑA.

“LA VIDA ES UNA SERIE DE COLISIONES
CON EL FUTURO, NO ES UNA SUMA DE
LO QUE HEMOS SIDO, SINO DE LO QUE
ANHELAMOS SER.”

¿Quién define lo que está vivo y lo que es inteligente?
¿Puede sentir empatía un ente artificial? Digital
Impact es una invitación a experimentar modos
de cohabitación entre formas de vida orgánicas y
artificiales.

A través de la imaginación sin límites de 15 artistas
globales, hemos creado una ciudad que representa
el pasado, el presente y el futuro del arte y el diseño
digitales.

Un espacio en transformación constante, un lugar
en el que ser, en el que sentir, atemporal, en el que
cabe todo, en el que cabemos todos. Sin tendencias.
Inmersivo, inclusivo y cautivador.

Ha nacido una exposición; su imaginación se suaviza
con historias visuales que van más allá del tiempo y el
espacio; para renacer por sí misma a diario. Un núcleo
imperecedero en el que se encontrarán las artes
visuales, la creatividad, la innovación y la cultura digital.

Bienvenidos a vuestro nuevo y rompedor patio de juego.

OBRA ESPECIALMENTE CREADA PARA DIGITAL IMPACT

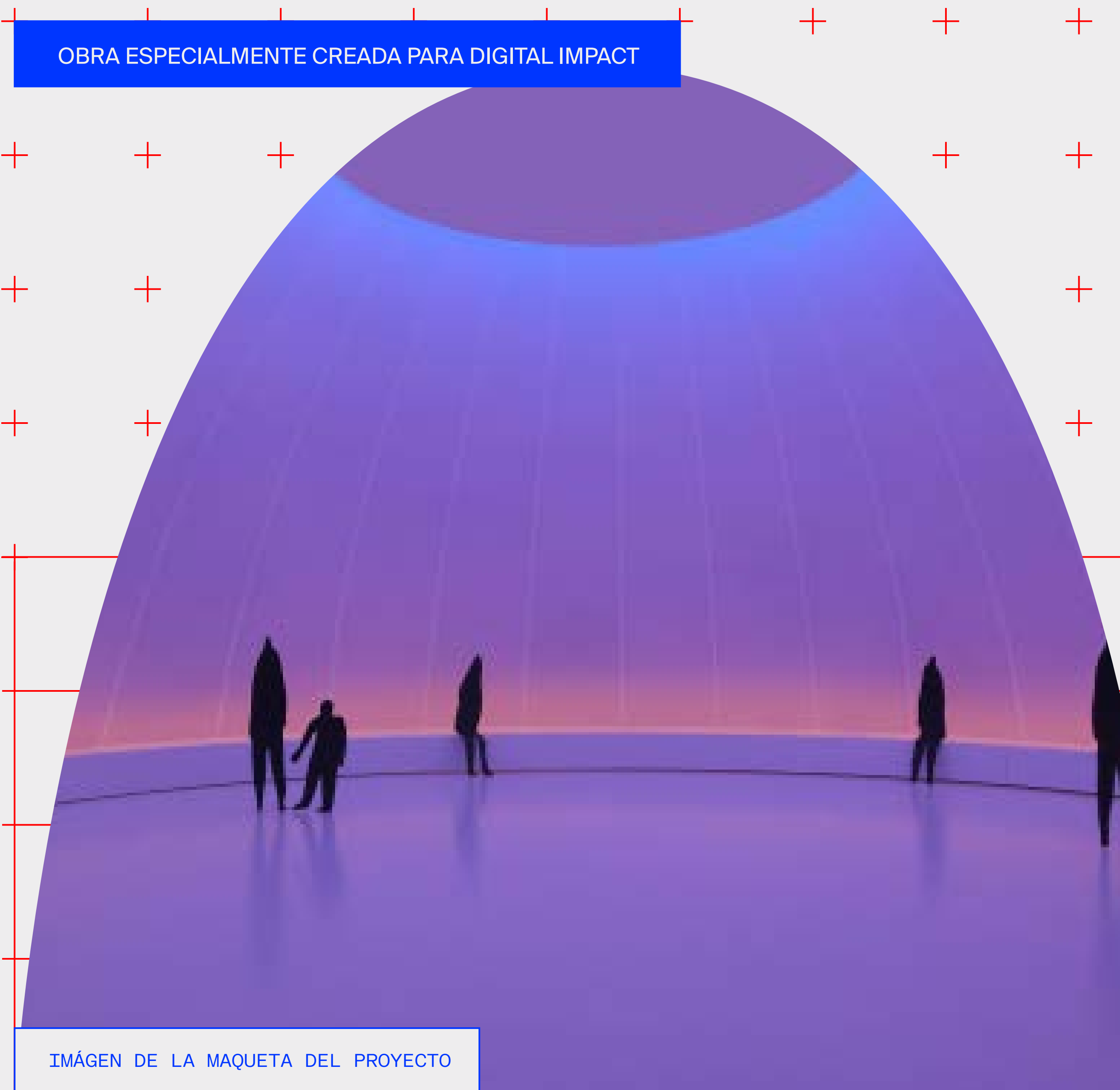
ANTONI AROLA

Antoni Arola es diseñador, Premio Nacional de Diseño y, desde 1994, dirige su estudio en Barcelona. La investigación artística de Arola gravita en torno a un elemento esencial e inmaterial: la luz.

Oasi (ARCHIVO DE LOS CIELOS)

Este es un espacio meditativo que nos sumerge en los colores de la cúpula celestial, desde los azules de los días despejados hasta la multiplicidad de tonos cambiantes que el cielo nos regala en cada anochecer y amanecer. La instalación nos invita a bajar el tempo y focalizar la atención y los sentidos en un viaje por los cielos del planeta. Desde la explosión de color de la aurora boreal a los cielos turbios que producen las tormentas de arena, los huracanes o la contaminación. Además de una inmersión sensorial, esta obra es una apelación a tener presente los conflictos de la atmósfera, uno de los espacios políticos centrales en la era de la crisis climática.

IMÁGEN DE LA MAQUETA DEL PROYECTO



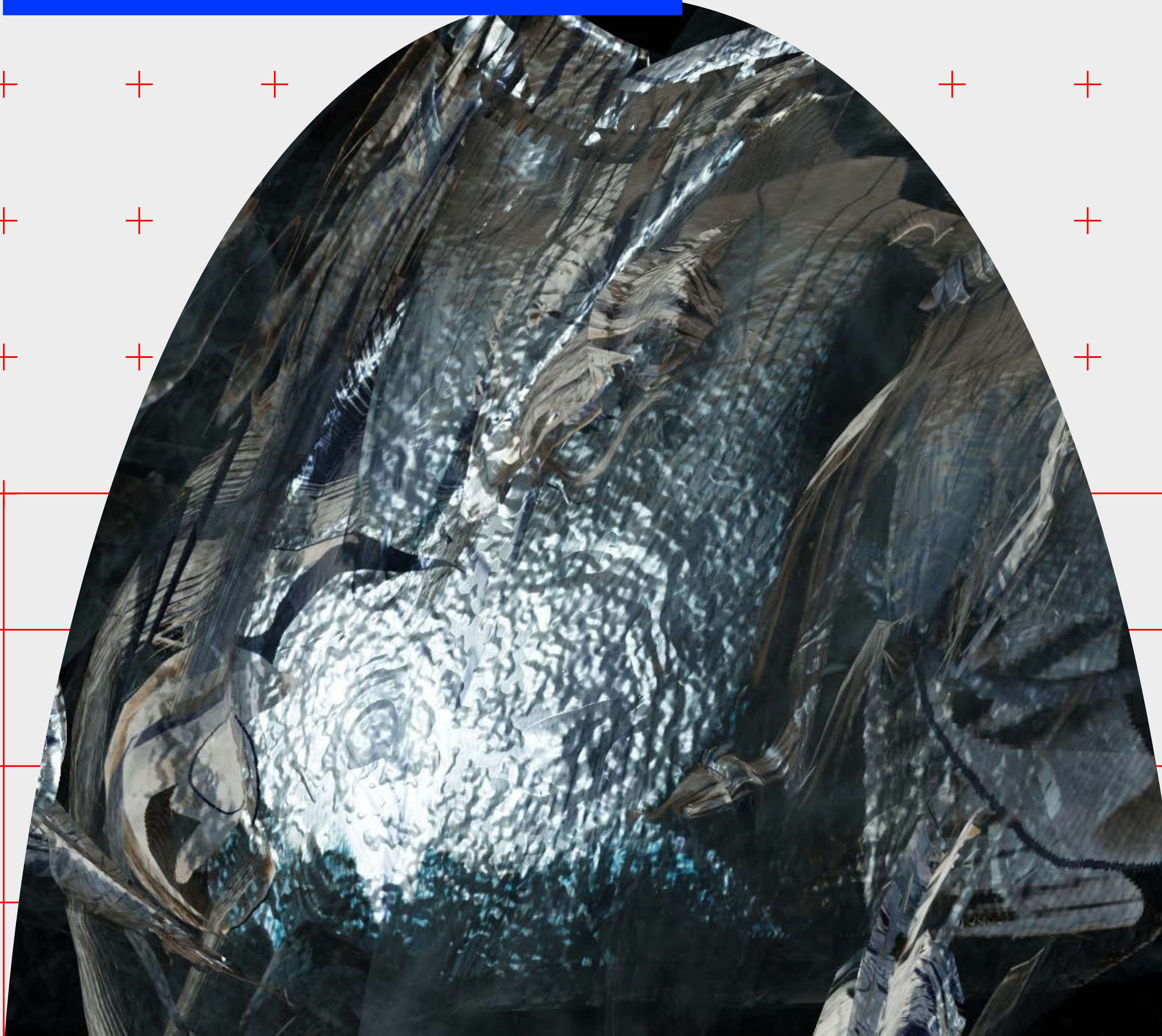
OBRA ESPECIALMENTE CREADA PARA DIGITAL IMPACT

ALBA G. CORRAL

Alba G. Corral es una artista visual y programadora creativa española residente en Cataluña que lleva una década creando arte generativo mediante software y programación. Para esta exposición, Alba Corral ha colaborado con New Art Foundation la primera colección de España especializada en arte vinculado a la ciencia y la tecnología.

Mercuri (MERCURIO)

Tres conceptos unidos en una obra que dan lugar a una pieza audiovisual de oníricas formas y texturas abstractas: el dios romano; el planeta que lleva su nombre; el elemento químico usado en las lámparas de proyectores UHP, a punto de desaparecer y ser reemplazados por otras tecnologías. Una exploración de la bella complejidad de los algoritmos que crean arte generativo utilizando herramientas de código abierto. Una pieza que explora la contemplación de la estética digital orgánica especulando con nuevas texturas, movimientos y volúmenes.



OBRA ESPECIALMENTE CREADA PARA DIGITAL IMPACT



BRENDAN DAWES

Brendan Dawes es un artista que utiliza sistemas generativos de datos, aprendizaje automático y código para crear su obra. Dawes explora la interacción entre objetos, personas, tecnología y arte con una mezcla de materiales analógicos y digitales.

Passengers: BCN

(PASAJEROS: BCN)

“Los datos por sí solos no bastan; los datos necesitan poesía”. Bajo esta premisa Dawes crea un ensayo visual sobre el efecto de la pandemia de COVID en el tráfico de los pasajeros que circularon por el aeropuerto de Barcelona entre 2019 y 2021. Tres esculturas impresas en 3D, basadas en datos y fusionadas con proyecciones digitales, en conjunción con un paisaje sonoro que refleja el ambiente del aeropuerto. A través de trabajos como éste –interacciones con los reinos digital y físico– podemos entender mejor el efecto de todas las facetas de la tecnología sobre nuestro mundo.

OBRA ESPECIALMENTE CREADA PARA DIGITAL IMPACT

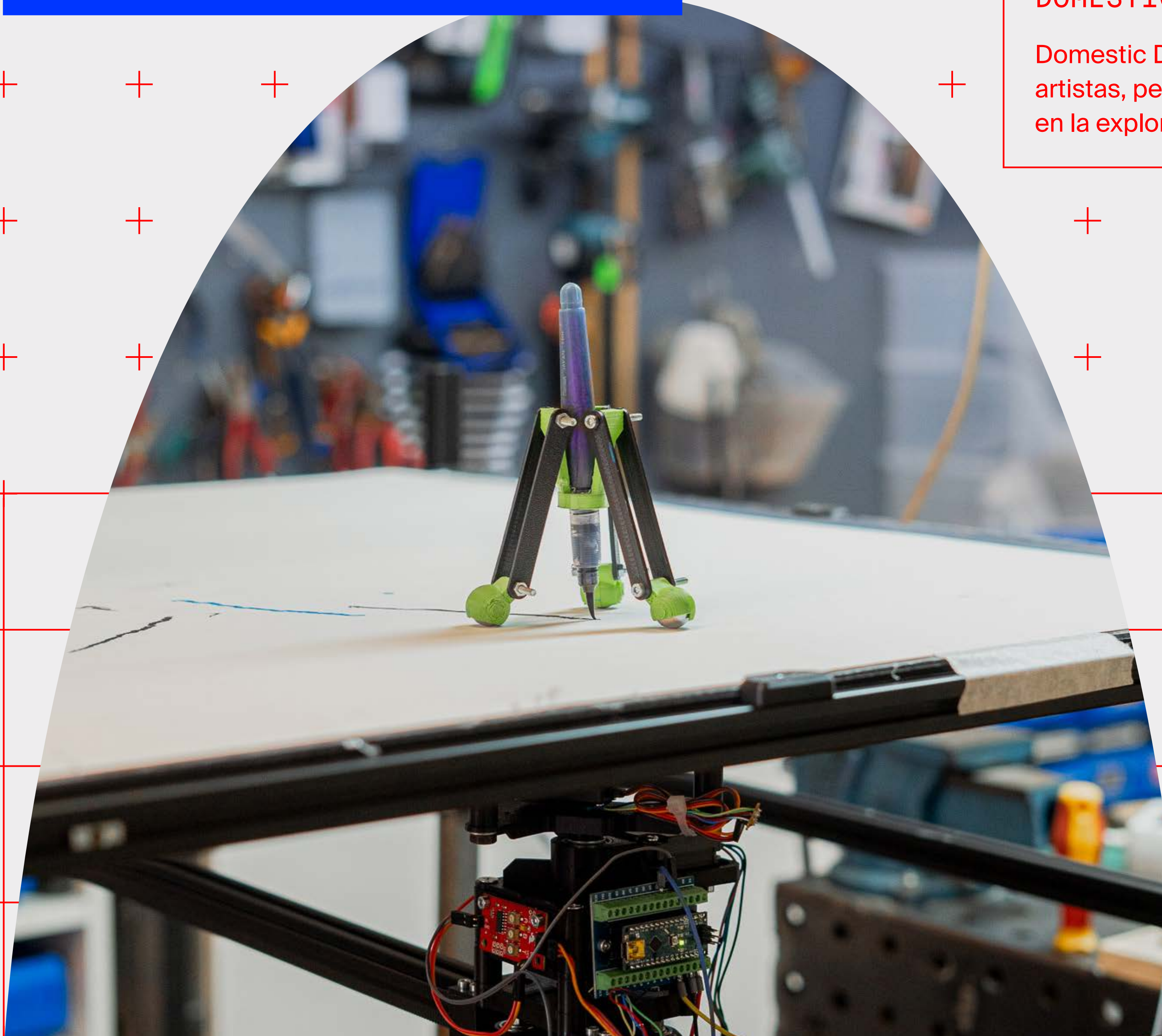
DOMESTIC DATA STREAMERS

Domestic Data Streamers es un estudio de investigación y diseño formado por artistas, periodistas, programadores, científicos de datos y diseñadores centrados en la exploración de nuevos lenguajes de datos y sus implicaciones sociales.

Una cartografía de la conexión humana

Los datos no solo son grandes montañas de información aparentemente desestructurada, inabarcable, caótica: son supuestamente objetivos pero resultan ininteligibles para la mayoría. Los generamos colectivamente cada vez que nos reunimos, hablamos, compartimos y conectamos. Son nuestra huella humana digital permanente. En esta cartografía se intenta descifrar el territorio online y crear un mapa que nos sirva para identificar dónde y cómo vamos a buscarnos y a encontrarnos.

Este proyecto ha sido posible gracias al apoyo y colaboración de Banzai Turba (Escenografía) y Hamill Industries (Ingeniería Creativa)



OBRA ESPECIALMENTE CREADA PARA DIGITAL IMPACT



FIELD . IO .

FIELD.IO es un estudio de arte digital con sede en Londres fundado en 2009 y dirigido por el artista digital Marcus Wendt. Aplican técnicas digitales como lenguaje nativo, esforzándose por encontrar una terminología visual universal que refleje un mundo en constante transformación.

DeepTime

La amenaza del cambio climático nos lleva a un futuro catastrófico en que la vida desaparece del planeta. Como establece la teoría del hiperobjeto de Morton, el problema es tan masivo e inabarcable en el espacio-tiempo que escapa a nuestra capacidad de comprenderlo y reaccionar. Pero, ¿y si la inteligencia artificial nos permitiera variar este escenario funesto? Datos geológicos y modelos artísticos proporcionan la información necesaria para crear múltiples simulaciones generativas, escenarios poéticos que evolucionan en tiempo acelerado y nos permiten pensar sobre el mañana de otro modo.

OBRA ESPECIALMENTE CREADA PARA DIGITAL IMPACT

FUTUREDELUXE

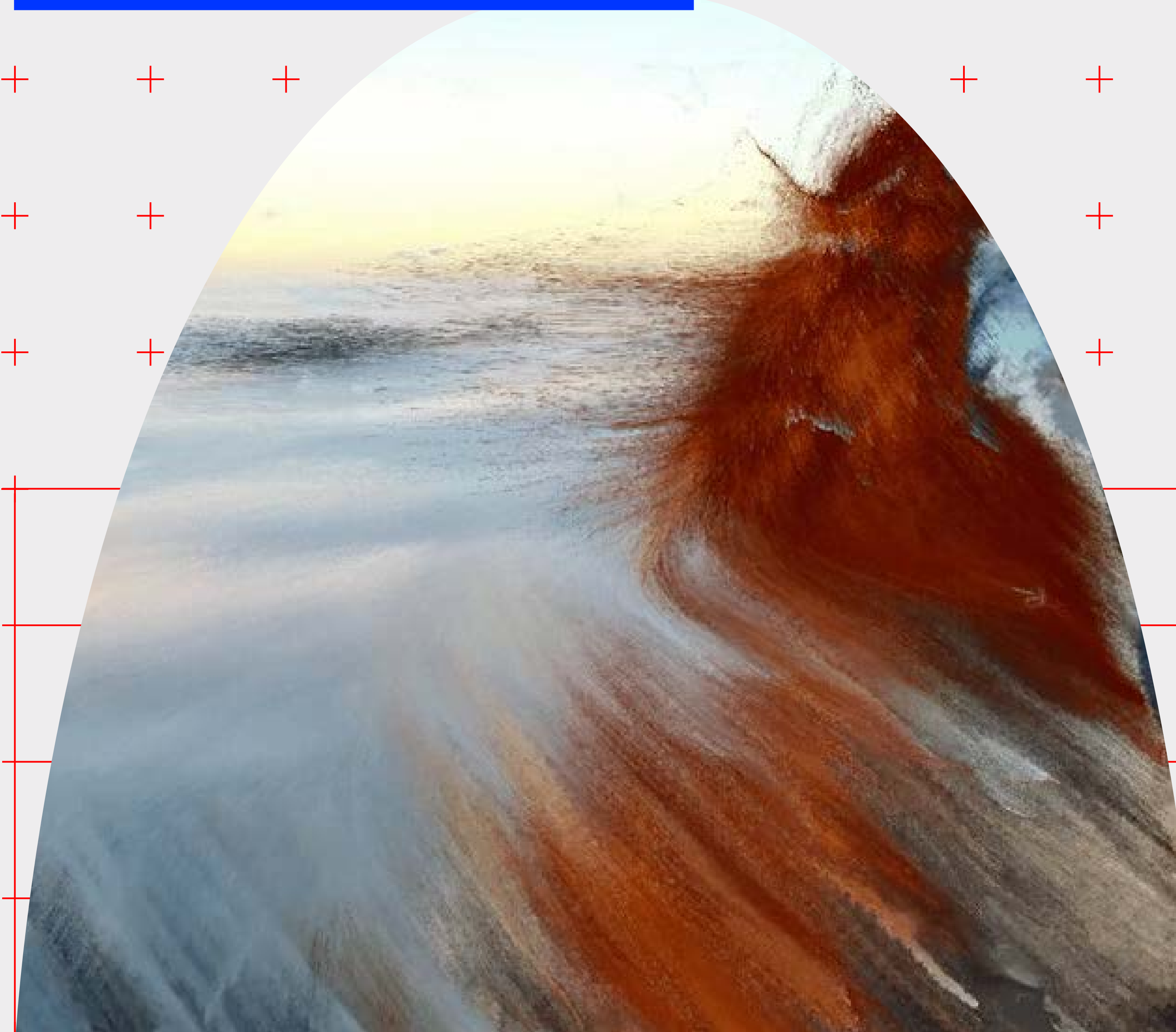
FutureDeluxe es un estudio creativo global basado en la investigación y centrado en la experimentación. Este grupo de artistas y tecnólogos creativos se basa en la colaboración para crear contenidos aspiracionales como base de proyectos orientados al futuro.

Your System is a Garden, too

(TU SISTEMA ES UN JARDÍN TAMBIÉN)

Esta instalación anti-interactiva insta a la paciencia a través de su invitación a convertirnos en participantes activos de la atención y la conciencia plena. Desde el momento en que entramos en este ecosistema algorítmico multicanal generativo, quedamos intrínsecamente vinculados a él. Nuestra presencia y quietud ayudan al jardín a florecer, mientras que nuestro movimiento lo hace retroceder. Las ecologías tecnológicas que florecen o perecen nos brindan la oportunidad de reflexionar sobre nuestro lugar y nuestras interacciones dentro de sistemas más amplios.

OBRA ESPECIALMENTE CREADA PARA DIGITAL IMPACT



JOSUE IBAÑEZ

Josue Ibañez es un diseñador de experiencias inmersivas, artista multimedia y director creativo que trabaja con tecnologías emergentes, pinturas basadas en datos y entornos digitales experimentales en Ciudad de México.

Drift (DERIVA)

Estamos entrando en una nueva era digital, en la que la información fluye en el mundo digital como el océano en el real. Esta obra ofrece la experiencia de caminar por un campo de millones de partículas de luz que se mueven sin rumbo fijo a medida que el visitante las atraviesa. Mientras se observa el entorno -extraído por el artista en una serie de escaneos 3D de la naturaleza y reinterpretado digitalmente en tiempo real- la calma del ámbito digital sólo se ve interrumpida por la propia presencia de los visitantes.

OBRA ESPECIALMENTE CREADA PARA DIGITAL IMPACT

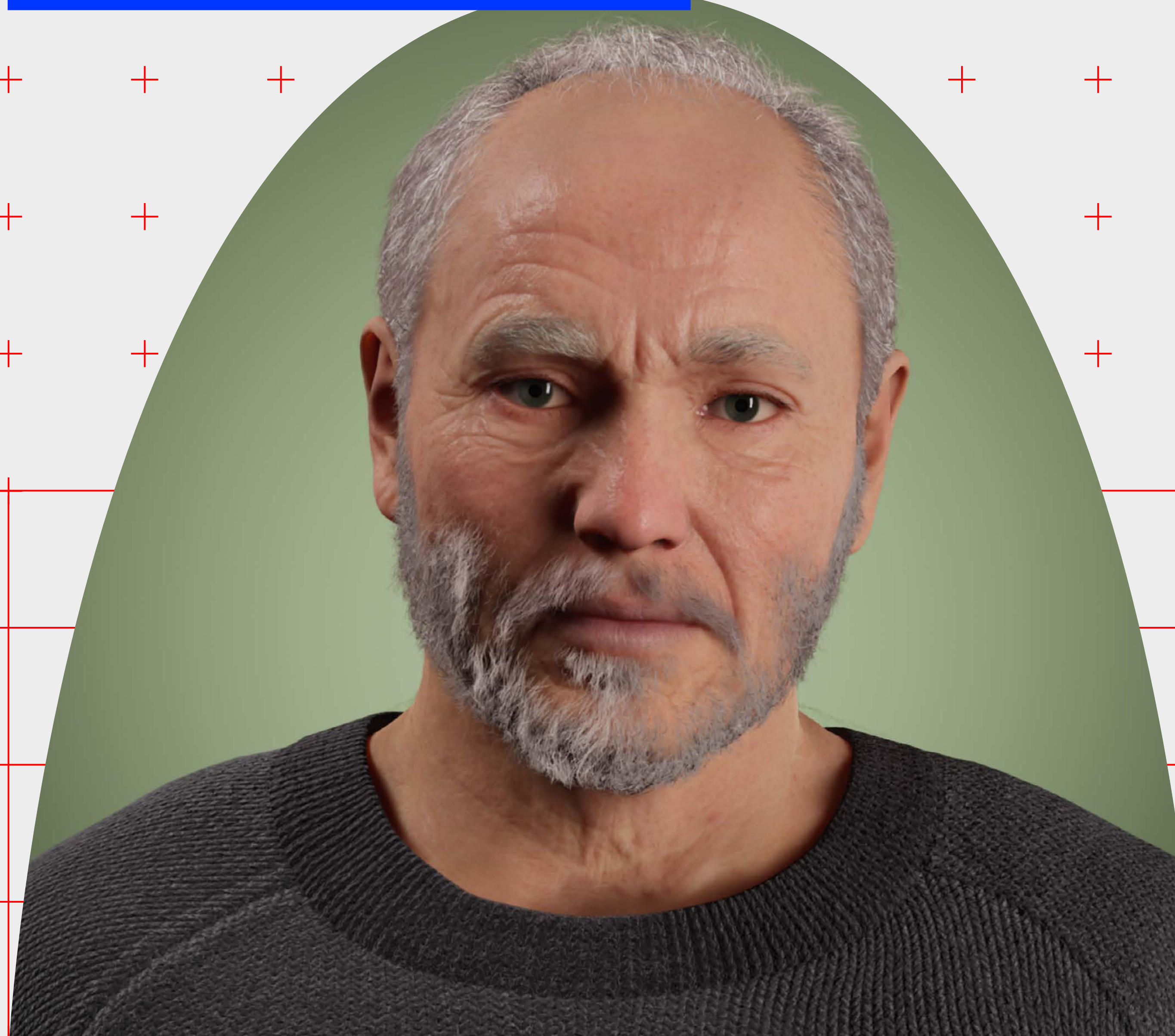
JOËLLE SNAITH

Joëlle Snaithe es una artista y diseñadora audiovisual que trabaja y vive en Londres. Trabaja en el ámbito de los visuales en directo y la performance, un espacio en el que explora la relación entre el sonido y la forma.

Duality (DUALIDAD)

Luz y oscuridad; orden y caos; mínimo y máximo. Los opuestos nos ayudan a entender el mundo, y su coexistencia es la base de todas las historias de creación que el ser humano ha inventado para explicarse. Esta obra explora la multidimensionalidad y dualidad de los opuestos y su hipnótico baile de fusión. Una simbiosis de elementos contrastados y la complejidad y los matices del conflicto interno y externo que se amplifica gracias a una sincronización sonora y visual que mejora la conexión visceral entre lo físico y lo digital.

OBRA ESPECIALMENTE CREADA PARA DIGITAL IMPACT



LOWKEYMOVES

Fundada en 2017, LOWKEYMOVES es una agencia creativa especializada en música, cultura y tecnología. A través de su laboratorio de contenido digital creativo, investigan y desarrollan tecnologías inmersivas y en tiempo real, produciendo experiencias disruptivas.

Digital Humans

(HUMANOS DIGITALES)

Parecen humanos. Hablan como humanos. Plantean preguntas incómodas y responden a las interacciones con el público. ¿Ante quién estamos? La instalación Digital Humans, a través de cada uno de sus avatares, pretende ser un punto de contacto con el público que provoque su reflexión sobre la relación que mantenemos con la tecnología en el presente y en el futuro, qué supone para la humanidad el arte digital y cómo podrían ser las relaciones interpersonales en un mundo cada vez más digital.



QUAYOLA

Quayola es un artista afincado en Londres que utiliza la tecnología para explorar las tensiones y equilibrios entre fuerzas opuestas: lo real y lo artificial, lo figurativo y lo abstracto, lo antiguo y lo nuevo.

Storms

(TORMENTAS)

Esta serie de obras de vídeo utiliza imágenes de ultra alta definición de los mares tormentosos de Cornwall como conjunto de datos para generar nuevas pinturas computacionales. Los cuadros se “pintan” sobre el flujo del tiempo dilatado, formas pictóricas que se desenredan en el lienzo/ pantalla, desmoronándose hacia la abstracción. Aunque el vínculo con la realidad se diluya a nivel retiniano, el arte se genera a partir de los mismos “datos naturales” capturados al vuelo. La máquina está programada para producir una “pintura tradicional” de una sustancia digital, una pintura de píxeles.

AKTHR, JEDDAH, 2022 PHOTO BY HANEEN MAJDI

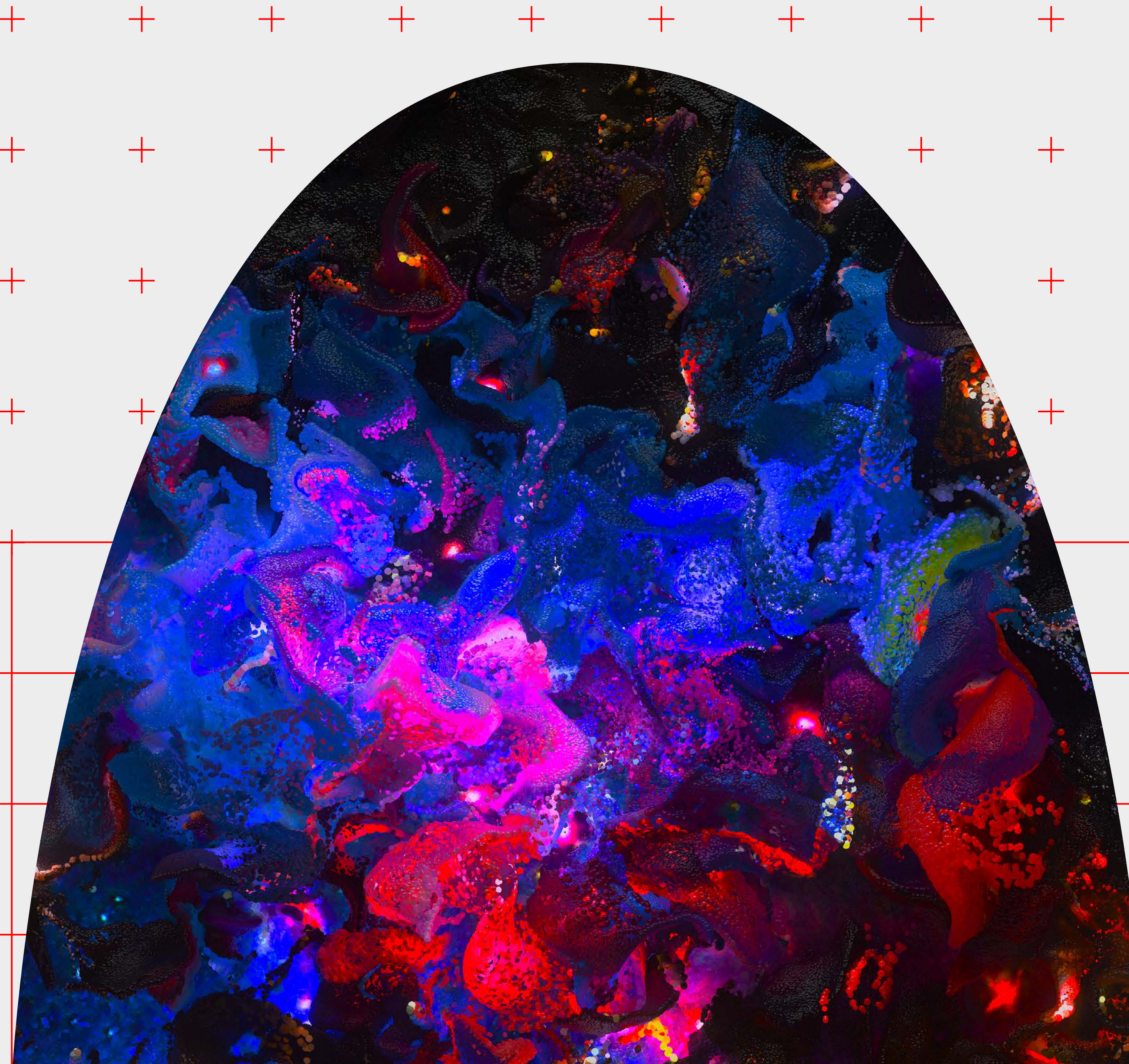
RANDOM INTERNATIONAL

Random International es un grupo de arte postdigital fundado en Londres que explora la condición humana en un mundo tecnológico. Se centran en lo humano de un mundo dominado por el entorno digital.

Public (II)

Público (II)

Los monumentales objetos, aparentemente sensibles, nos invitan a atraer su mirada a través de nuestro propio movimiento. Los objetos reaccionan colectivamente, girándose hábilmente hacia nosotros o rehuyéndonos en sincronía para crear una especie de diálogo que altera continuamente el dominio espacial. La forma monolítica, la escala arquitectónica, el color y el comportamiento automatizado de los objetos contrastan con la suave fluidez del tejido y los gestos que recuerdan formas antropomórficas, planteando la pregunta: ¿deseamos la atención de la máquina o es más bien al contrario?



REFIK ANADOL

Refik Anadol es un artista multimedia, director y pionero en la estética de los datos y la inteligencia artificial. Su obra sitúa la creatividad en la intersección entre los seres humanos y las máquinas.

Machine Memoirs: Space

(MÁQUINAS DE MEMORIA: ESPACIO)

Esta obra de arte inmersiva inspirada en las colaboraciones con NASA/JPL es una especulación visual de los intentos de la humanidad por explorar las profundidades del espacio. Los algoritmos de aprendizaje automático, entrenados con datos de imágenes de dominio público tomadas por satélites y naves espaciales, convierten los archivos visuales de tres misiones espaciales en una obra cambiante, igual que el archivo espacial está en constante crecimiento. Un trabajo multisensorial que se vive colectivamente y que indaga en la relación entre espacio, arte, tecnología e inteligencia artificial.

OBRA ESPECIALMENTE CREADA PARA DIGITAL IMPACT

SIX N. FIVE AND SOMEFORM

El galardonado diseñador y artista Ezequiel Pini es la persona que se esconde tras el estudio de arte creativo Six N. Five, con sede en Barcelona. Para esta exposición, Six N. Five ha colaborado con Someform, un estudio berlinés de diseño y creación de marcas especializado en el desarrollo conceptual y creativo de complejos sistemas de diseño en 3D.

Artificial Spaces

(ESPACIOS ARTIFICIALES)

La belleza es un concepto complejo y cambiante. ¿Quién decide qué es bello y puede una máquina crear algo bello? Mediante una combinación única de arquitectura, fotografía, diseño generativo, arte y programación –alimentando a la máquina con creatividad– surgen infinitos mundos de espacios arquitectónicos generados artificialmente, cada uno único e irrepetible, pero con un poco de nuestra humanidad implementada. Además, al permitir al público alterar algunos valores, se invita a la introspección y a la comprensión profunda de cómo nuestros prejuicios personales y normas culturales definen nuestro concepto de belleza.

OBRA ESPECIALMENTE CREADA PARA DIGITAL IMPACT



STATE

State es un estudio creativo global apasionado de las ideas sinceras, las experiencias únicas y el diseño. La fluidez es el ingrediente principal con el que State traduce sus ideas en narraciones, historias y convincentes imágenes animadas.

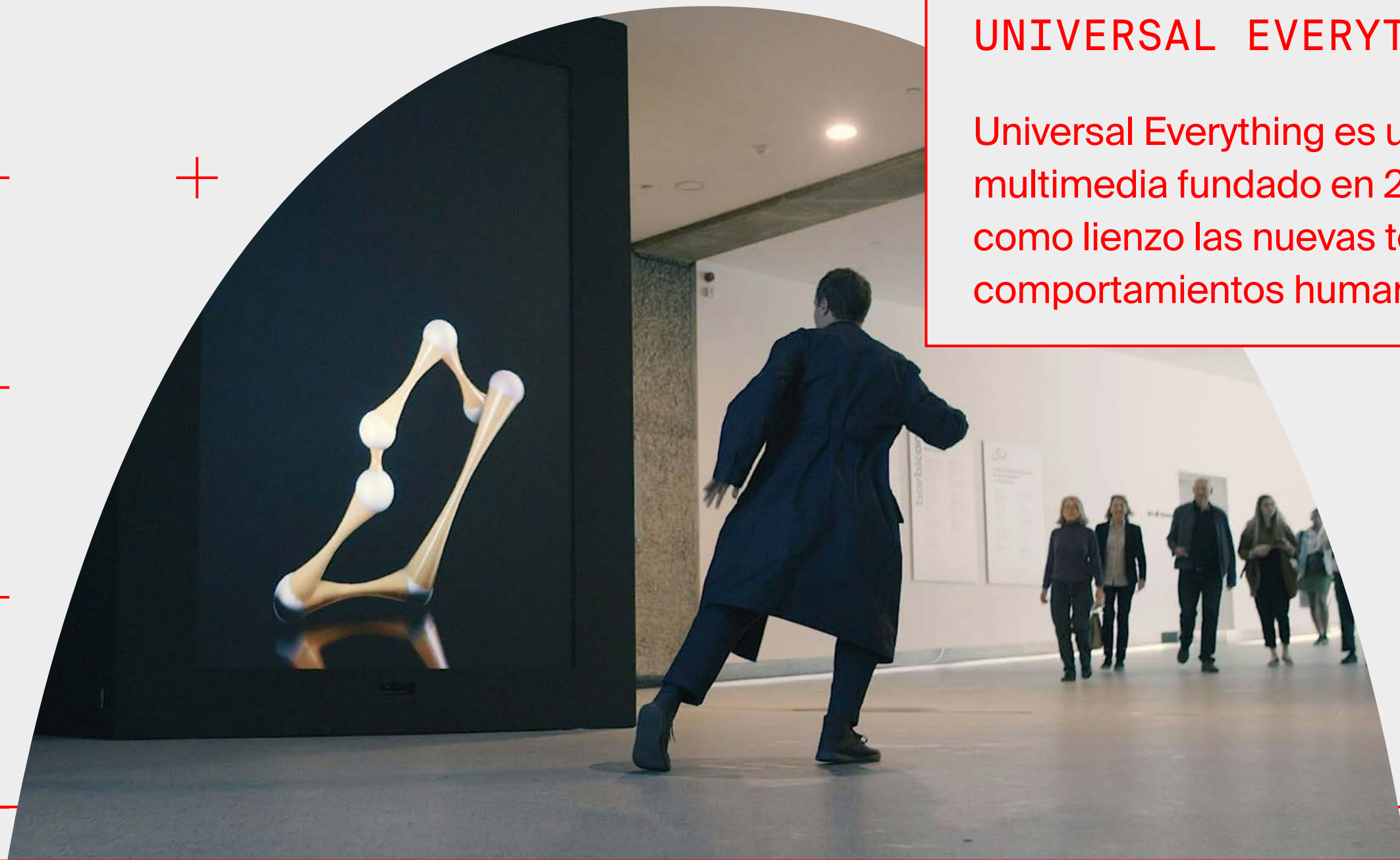
Web Observatory

(OBSERVATORIO DE LA RED)

La chispa de la web abarca desde la mitad del siglo XX hasta nuestros días. Muchos de nosotros somos testigos, y hemos acompañado y ayudado a crear este crecimiento. Ha servido de medio de intercambio de información y de paso entre individuos para construir e influir en la cultura. Esta obra restaura y archiva lo más destacado de nuestro pasado digital y presenta una visión original de lo que está por venir. Sumerjámonos en el recuerdo nostálgico de nuestro viaje por la red, observando los artefactos de Internet en una línea de tiempo, desde su estela hasta el mañana.

UNIVERSAL EVERYTHING

Universal Everything es un colectivo internacional de diseño y arte multimedia fundado en 2004 en Sheffield (Reino Unido). Utilizando como lienzo las nuevas tecnologías de visualización, exploran los comportamientos humanos y la diversidad de la naturaleza.



Future You (UN TÚ FUTURO)

¿Existe un yo digital? Más allá de plantear una pregunta metafísica, esta obra nos lo pone delante a modo de respuesta; cada creación, cada personaje algorítmico, es un reflejo de cómo se mueve la persona que tiene enfrente. Esta obra es un diseño que parte de 47.000 variaciones posibles y que se ajusta a la perfección a la personalidad, la improvisación y el componente único de cada humano que interactúa con la pieza. ¿Quién es más tú?

Infinity (INFINITO)

Más de la mitad de la población mundial vive en ciudades, donde miles de personas recorren las calles en una sucesión interminable de caras y cuerpos. Esta obra de Universal Everything recuerda al constante trasiego de una gran avenida; es una pieza de videoarte sin fin, una procesión de personajes creados a partir de un código, todos originales, todos distintos. Fijarte en ellos es descubrir algo nuevo cada segundo.

Diseño expositivo

ANTONI AROLA

Digital Impact es una experiencia y un recorrido inmersivo en el mundo del arte digital.

La exposición, concebida para la sala central del Disseny Hub Barcelona, es un ensayo entre la realidad y la virtualidad, entre la certeza y la fantasía. Esta ciudad imaginaria está formada por cúpulas luminosas y futuristas que generan un paisaje casi onírico y laberíntico en que circular con autonomía y libertad.

Los habitáculos independientes, con luz y movimiento propios, recogen y cobijan algunas de las propuestas artísticas, proporcionando también un espacio donde poner en común la experiencia.



ACTIVIDADES PARALELAS

MAYO

Programa HAC-TE

Las tardes de los jueves de mayo a junio el nuevo Hub de Arte, Ciencia y Tecnología de Barcelona, Hac Te, programa más de una decena de actividades gratuitas en las que los tres ámbitos se fusionan.

El espacio Oasis, una cúpula de grandes dimensiones diseñada por Antoni Arola, acogerá charlas, performances y talleres dirigidos a todos los públicos, con el objetivo de invitar a la reflexión alrededor de temáticas como la transición digital, la justicia climática o la capacidad creativa de las máquinas.

En medio del tráfico y ruido de nuestro día a día, el Oasis ofrece un espacio donde detenerse a contemplar y escuchar, pero también a cuestionarse y actuar.

Hac
Te
Barcelona
Hub d'Art, Ciència
i Tecnologia

S+T+ARTS

Programa curado por:

PAU ALSINA
ASTRID ROUSSE
ADRIANA VALERO

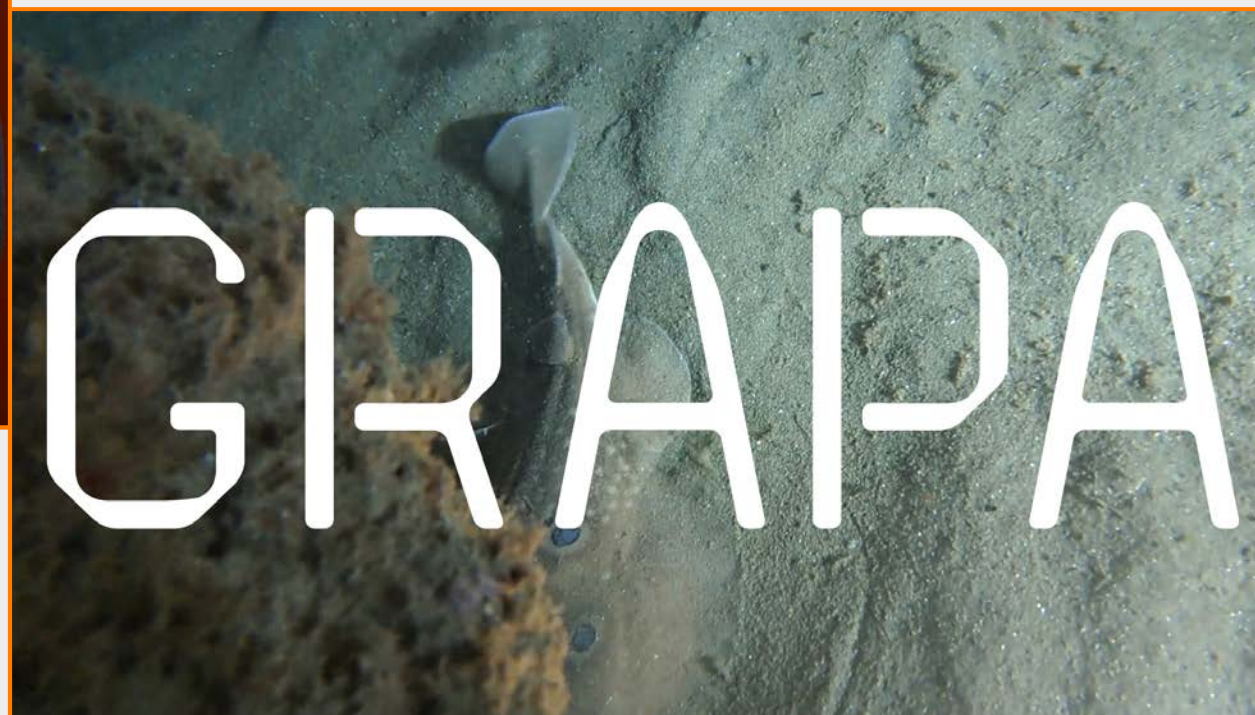
ACTIVIDADES GRATUITAS.
No incluyen entrada de la exposición.



04/05/2023 18:30h

**DIÁLOGO UPCARTS:
VOCABULARIO DEL
SIGLO XXI**

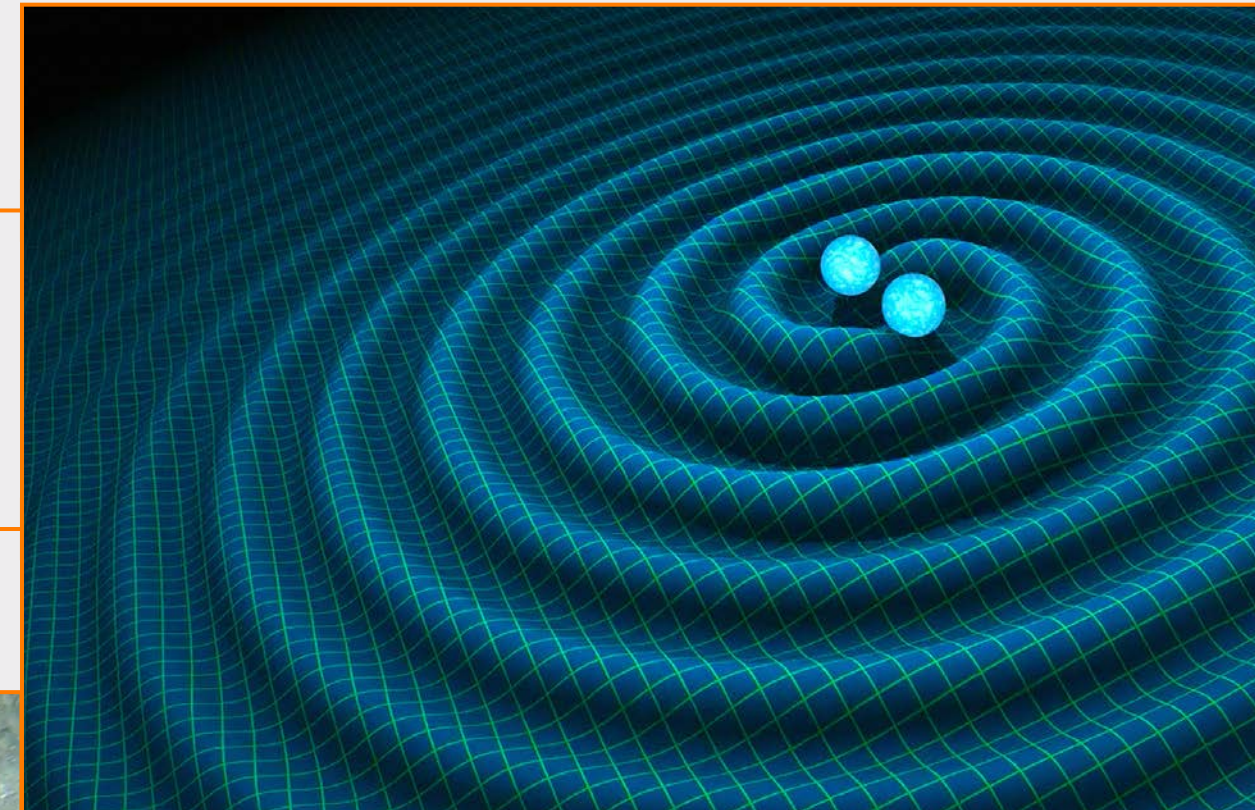
¿Has oído hablar alguna vez de metamateriales, hiperrealidad o tecnohumanismo? Diálogo entre Jorge Carrión y algunos de los investigadores que ayudaron a conformar este vocabulario de términos que explicarán nuestras vidas durante el siglo XXI.



11/05/2023 19h

**CONVERSACIÓN SOBRE 'GRAPA',
CON JOANA MOLL**

Conversación sobre GRAPA, una propuesta que pretende acompañar y relatar procesos de creación artística que se sitúen en la intersección entre arte, ciencia, tecnología y sociedad.



18/05/2023 18:30h

PROGRAMA DOBLE

- Charla 'El espacio-tiempo, el material más rígido que conocemos', con Eugenio Coccia (IFAE)
- Charla sobre escultura virtual, con UPC

¿Y si el espacio-tiempo no fuese continuo, sino digital? Conferencia de Eugenio Coccia, director del Institut de Física d'Altes Energies (IFAE)

Después charla sobre el proceso de creación de esculturas digitales con la herramienta Tilt Brush, un pincel virtual que permite pintar en un espacio 3D en realidad virtual.



25/05/2023 18:15h

PROGRAMA DOBLE

- Charla 'Episodios de la paradoja digital', con Brígida Maestres y Ángela Bonadies
- Première 'Slowly Fading into Data', Albert Barqué-Duran

Charla inmersiva acompañada de proyecciones articulada a través de tres episodios de impacto silencioso de la tecnología digital: en la experiencia de los sentidos, en el arte de la fotografía y en el propio artefacto digital, una vez ya colisionó.

Después, estreno de Slowly Fading into Data – Film Performance, una pieza cinematográfica experimental que propone un viaje transformador sobre el significado del ser humano, los límites de la experiencia, la existencia y la identidad.

03/05 (18H-20:30H)

LUGAR: AUDITORI DISSENY HUB BARCELONA
IDIOMA: CATALÁN, CASTELLANO Y INGLÉS
TIPOLOGÍA: SIMPOSI

BARCELONA: RENAIXENÇA DIGITAL

Jornada sobre el presente y futuro del arte digital en Barcelona. Una jornada organizada en colaboración con Casa Batlló, monumento que ha reinventado su experiencia museística gracias a la tecnología y que ha comenzado su incursión en el arte digital con diversos artistas, entre ellos Refik Anadol.

Presentación a cargo de Pep Salazar, director de Digital Impact



CASA BATLLÓ: EL PATRIMONIO DEL FUTURO

Presentación de Casa Batlló sobre su incursión en el mundo del arte digital, una apuesta que nace de una nueva visita inmersiva pionera que ha desembocado en diferentes colaboraciones con artistas como Refik Anadol.

“GAUDISM”: GAUDÍ, REINTERPRETADO POR LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Presentación sobre “Gaudism”, una iniciativa artística de Inteligencia Artificial basada en los principios arquitectónicos de Gaudí cuyo objetivo es diseñar nuevos espacios para aportar un confort y bienestar que se ha perdido en las grandes ciudades.

BARCELONA: REINAXENÇA DIGITAL

Este panel toma el pulso a la eclosión del arte digital en Barcelona analizando sus causas, sus iniciativas más destacadas y los desafíos y oportunidades de futuro con el objetivo de responder a una pregunta: ¿cómo aprovechar la intersección de arte e innovación que actualmente vive la ciudad?

KEYNOTE: REFIK ANADOL

JOSE LUIS DE VICENTE ENTREVISTA A REFIK ANADOL

MAKING OF “LIVING ARCHITECTURE”

ACTIVIDADES PARALELAS

Programa Casa Batlló

CASA BATLLÓ
GAUDÍ BARCELONA

05/05 21:30

MAPPING “CASA BATLLÓ: LIVING ARCHITECTURE”

de Refik Anadol

ACTIVIDADES PARALELAS



16 JUNIO

LUGAR: SÓNAR+D
TIPOLOGÍA: CHARLA

SÓNAR+D

Digital Impact formará parte de Sónar Extra y Joel Gethin Lewis, Director Creativo Interactivo de Universal Everything, presentará el 16 de junio en Sónar+D su trabajo en una charla culminada con trabajo AV.



18-25 JULIO

LUGAR: GRAN TEATRE DEL LICEU
TIPOLOGÍA: INSTALACIÓN DEL 18-25 DE JULIO
CONCIERTO 18 Y 25 DE JULIO



PLAYMODES X LICEU

El Gran Teatre del Liceu se suma al efecto Digital Impact de la mano de Playmodes, un estudio de investigación audiovisual que trabaja con una mezcla de creatividad, software y hardware, que presentará pppfff (pianíssimo y fortíssimo).

Con pppfff, que incluye una instalación en el vestíbulo (del 18 al 25 de julio) y un concierto (uno el 18 y otro el 25 de julio), Playmodes quiere implementar un nuevo conjunto de algoritmos compositivos que, a partir de la tradición de la teoría musical (de la armonía modal al dodecafonismo), rompen las reglas en estallidos contrastantes.

Esta propuesta es una variación de su proyecto FORMS, donde una serie de algoritmos gráficos crean imágenes que no se volverán a repetir nunca y, a la vez, estas imágenes se transforman en sonido mediante el análisis de la luminancia de los píxeles que las conforman.



6 MAYO, 3 JUNIO, 1 JULIO, 5 AGOSTO

LUGAR: DISSENY HUB BARCELONA
TIPOLOGÍA: DESCUENTOS



MORITZ SE UNE A DIGITAL IMPACT CON UNA OFERTA ESPECIAL

Las entradas en horario de mañana todos los primeros sábados de mes tendrán un 50% de descuento.

La primera cerveza de Barcelona, desde 1856, se une a la red de partners de Digital Impact para hacer la cultura más accesible a más público así que más personas podrán disfrutar de la experiencia Digital Impact.

INFO PRÁCTICA

EXPOSICIÓN DIGITAL IMPACT EN DISSENY HUB BARCELONA

www.digitalimpact.art
info@digitalimpact.art
prensa: serra@wearecosmica.com

FECHAS

Del 27 de abril al 27 de agosto de 2023

Cerrado los lunes (excepto el 5 de junio) y los días 1 de mayo y 24 de junio

HORARIOS

De martes a domingo de 10:00h a 20:00h (último acceso 18:30h)

ESPACIO

Disseny Hub Barcelona

Plaça de les Glòries Catalanes, 37-38
08018 Barcelona

Tel +34 93 256 6770

PRECIOS

ENTRADA ADULTO

15€ (de 16 a 64 años)

ENTRADA SENIOR

12€ (mayores de 65 años)

ENTRADA JUNIOR

12€ (de 6 a 15 años)

MENORES

0€ (hasta los 5 años)

PACK FAMILIAR X3

36€ (1 adulto + 2 juniors)

PACK FAMILIAR X4

45€ (2 adultos + 2 juniors / 1 adulto + 3 juniors)

Transporte

Metro Línea 1 Glòries

Autobús Líneas 7, 192, V23, V25 i H12

Tranvia T4, T5, T6 - Glòries

Estaciones Bicing Av. Meridiana, 66; Bolívia, 76

Tren Renfe-Rodalies de Catalunya: líneas R1, R3, R4 i R12/Arc de Triomf y líneas R1, R2 i R11/El Clot-Aragó

Aparcamientos Ona Glòries (Ciutat de Granada, 173-175), Centre Comercial Glòries (Av. Diagonal, 208)

Coordenadas 41.402451, 2.1880918

DIGITAL

DISSENY HUB
BARCELONA

IMPACT

DEL 28 DE ABRIL AL
27 DE AGOSTO DE 2023

Un proyecto impulsado por

Disseny Hub
Barcelona

Dirije y organiza:

OFFF

Con el soporte de:



Patrocina:



Con la colaboración de:



Amb la participació de:



Tren oficial:

