

DIGITAL IMPACT

DEL 28 D'ABRIL AL
27 D'AGOST DE 2023

DISSENY HUB
BARCELONA

UNA EXPERIÈNCIA D'ART
I DISSENY ENTRE EL
MÓN FÍSIC I VIRTUAL



Un projecte impulsat per

Disseny Hub
Barcelona

Dirigeix i organitza

OFFF

Amb el suport de

Generalitat
de Catalunya

Ajuntament de
Barcelona

digitalimpact.art

ÍNDEX

Manifesto

Comissariat

Artistes

ANTONI AROLA
Oasi

ALBA G. CORRAL
Mercuri

BRENDAN DAWES
Passengers: BCN

DOMESTIC DATA STREAMERS
Una cartografia de la connexió 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

Aquesta pàgina
és interactiva

Disseny expositiu Antoni Arola

Activitats Paral·leles
Info Pràctica
Col·laboracions

DIGITAL IMPACT

UNA EXPERIÈNCIA D'ART I DISSENY ENTRE EL MÓN FÍSIC I EL VIRTUAL

Estem envoltats de pantalles, de núvols de dades i de presències online, i la tecnologia és un llenguatge que s'entremescla amb el nostre. Som persones tant físiques, com digitals. Aprenem cada dia a existir en tots dos mons. L'element digital és un mirall d'allò que som.

L'art digital, també.

És art.

És humà.

DIGITAL IMPACT és una exposició, però, per damunt d'això, és una experiència; és una ciutat per explorar i un mapa on posar nom a aquelles persones que estan creant el present i el futur de l'art. És una porta cap a un món revolucionari, un pont des de Barcelona cap a l'entorn immersiu, cap al color, les formes i la imaginació sense límits. És una radiografia disruptiva de l'estat actual de l'art i el disseny digitals, una mostra de la força creativa d'una realitat plena de possibilitats. És trencar barreres, és crear i és il·lusionar. És un espai on fruir, omplir els ulls, sentir, connectar i ser profundament humans.

Aquesta mostra vol aproximar l'art digital a la ciutadania i integrar en la consciència col·lectiva la idea que l'element digital, lluny de la fredor o de l'asèpsia amb què sovint se l'associa, pot provocar reaccions i emocions en el públic que s'hi endinsa. DIGITAL IMPACT escenifica, mitjançant l'avantguarda artística, el disseny, la poètica i la interactivitat, l'impacte que el món digital té en nosaltres i, sobretot, l'impacte que nosaltres tenim sobre el món digital. Amb Barcelona com a terreny de joc, explora les diferents facetes de les persones i de la ciutat mateixa en aquesta realitat paral·lela a la qual estem destinats a pertànyer.

Dirigit per PEP SALAZAR i comissariada per HÉCTOR AYUSO (amb ORIOL PASTOR a la comissaria tècnica), Digital Impact és un projecte impulsat pel DISSENY HUB BARCELONA amb el suport de la REGIDORIA DE TURISME I INDÚSTRIES CREATIVES DE L'AJUNTAMENT DE BARCELONA i el DEPARTAMENT DE CULTURA DE LA GENERALITAT DE CATALUNYA.

“LA VIDA ÉS UNA SÈRIE DE COL·LISIONS
AMB EL FUTUR, NO ÉS UNA SUMA
D'ALLÒ QUE HEM ESTAT, SINÓ D'ALLÒ
QUE ANHELEM SER.”

Qui defineix què és viu i què és intel·ligent? Pot sentir empatia un ens artificial? Digital Impact és una invitació a experimentar modes de cohabitació entre formes de vida orgàniques i artificials.

A través de la imaginació sense límits de 16 artistes globals, hem creat una ciutat que representa el passat, el present i el futur de l'art i del disseny digitals.

Un espai en transformació constant, un lloc on ser, on sentir, atemporal, on hi cap tot, on hi cabem tots. Sense tendències. Immersiu, inclusiu i captivador.

Ha nascut una exposició; la seva imaginació se suavitza amb històries visuals que van més enllà del temps i l'espai; per renéixer per si mateixa cada dia. Un nucli imperible en el qual es trobaran les arts visuals, la creativitat, la innovació i la cultura digital.

Héctor Ayuso, comissari de Digital Impact

Benvinguts al vostre nou i trencador pati de joc.

OBRA ESPECIALMENT CREADA PER DIGITAL IMPACT



IMATGE DE LA MAQUETA DEL PROJECTE

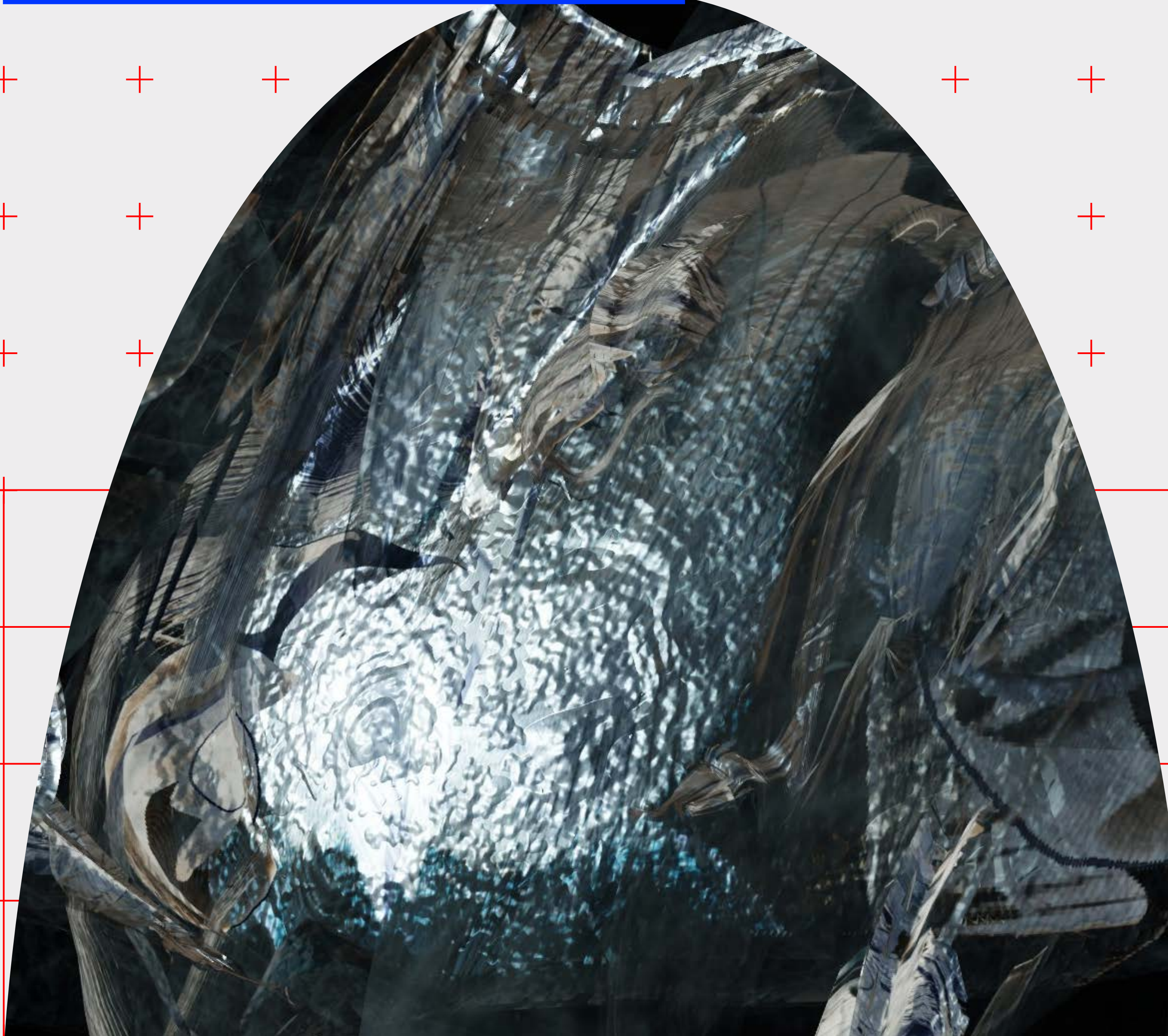
ANTONI AROLA

Antoni Arola és un dissenyador guardonat amb el Premi Nacional de Disseny i des de 1994, dirigeix el seu estudi a Barcelona. La recerca artística d'Antoni Arola gravita entorn d'un element essencial i immaterial: la llum.

Oasi (ARXIU DELS CELS)

Aquest és un espai meditatiu que ens submergeix en els colors de la cúpula celestial, des del blau dels dies clars a la multiplicitat de tons canviants que el cel ens regala cada vespre o a trenc d'alba. La instal·lació ens convida a baixar el tempo i focalitzar l'atenció i els sentits en un viatge pels cels del planeta. Des de l'explosió de color de l'aurora boreal als cels torbes que produeixen les tempestes de sorra, els huracans o la contaminació. A més d'una immersió sensorial, aquesta obra és una apel·lació a tenir presents els conflictes de l'atmosfera, un dels espais polítics centrals en l'era de la crisi climàtica.

OBRA ESPECIALMENT CREADA PER DIGITAL IMPACT



ALBA G. CORRAL

Alba G. Corral és una artista visual i programadora creativa espanyola resident a Catalunya que des de fa una dècada crea art generatiu a través del software i la programació. Per a aquesta ocasió, Alba Corral ha col·laborat amb New Art Foundation, la primera col·lecció d'Espanya especialitzada en art vinculat a la ciència i la tecnologia.

Mercuri

Tres conceptes units a una obra que resulten en una peça audiovisual de formes oníriques i textures abstractes: el déu romà; el planeta que porta el seu nom; l'element químic que es fa servir als llums de projectors UHP, a punt de desaparèixer i ser reemplaçats per altres tecnologies. Una exploració de la bella complexitat dels algorismes que creen art generatiu fent servir eines de codi obert. Una peça que explora la contemplació de l'estètica digital orgànica especulant amb noves textures, moviments i volums.

OBRA ESPECIALMENT CREADA PER DIGITAL IMPACT



BRENDAN DAWES

Brendan Dawes és un artista que fa servir sistemes generatius que impliquen dades, aprenentatge automàtic i codi per crear la seva obra. Dawes explora la interacció entre objectes, persones, tecnologia i art amb una barreja eclèctica de materials analògics i digitals.

Passengers: BCN

(PASSATGERS: BCN)

«Les dades per si mateixes no són suficient; les dades necessiten poesia.» Sota aquesta premissa, Dawes crea un assaig visual sobre l'efecte de la pandèmia de COVID en el tràfic dels passatgers que van circular per l'aeroport de Barcelona entre 2019 i 2021. Tres escultures impreses en 3D, basades en dades i fusionades amb projeccions digitals, en conjunció amb un paisatge sonor que reflecteix l'ambient de l'aeroport. A través de treballs com aquest – interaccions dels regnes digitals i físic– podem entendre millor l'efecte de totes les facetes de la tecnologia sobre el nostre món.

OBRA ESPECIALMENT CREADA PER DIGITAL IMPACT

DOMESTIC DATA STREAMERS

Domestic Data Streamers és un estudi d'investigació i disseny format per artistes, periodistes, programadors, científics de dades i dissenyadors centrats en l'exploració de nous llenguatges de dades i les seves implicacions socials.

Una cartografia de la connexió humana

Les dades no són solament muntanyes enormes d'informació aparentment desestructurada, inabastable, caòtica; són suposadament objectives, però resulten intel·ligibles per a la majoria. Les generem col·lectivament cada vegada que ens reunim, parlem, compartim i connectem. Són la nostra petjada humana digital permanent. En aquesta cartografia, s'intenta desxifrar a on i com anem a buscar-nos i a trobar-nos.

Aquest projecte ha estat possible gràcies a l'ajuda i la col·laboració de Banzai Turba (escenografia) i Hamill Industries (enginyeria creativa).



OBRA ESPECIALMENT CREADA PER DIGITAL IMPACT



FIELD.IO.

FIELD.IO és un estudi d'art digital amb seu a Londres fundat el 2009 i dirigit per l'artista digital Marcus Wendt. Apliquen tècniques digitals com a llenguatge natiu, esforçant-se per trobar una terminologia visual universal que reflecteixi un món en transformació constant.

DeepTime

L'amenaça del canvi climàtic ens porta a un futur catastròfic en què la vida desapareix del planeta. Com estableix la teoria de l'hiperobjecte de Morton, el problema és tan massiu i inabastable en l'espai-temps que s'escapa a la nostra capacitat per comprendre'l i reaccionar. Però, i si la intel·ligència artificial ens permetés variar aquest escenari funest? Dades geològiques i models artístics ens proporcionen la informació necessària per crear múltiples simulacions generatives, escenaris poètics que evolucionen en temps accelerat i ens permeten pensar sobre el demà d'una altra manera.

OBRA ESPECIALMENT CREADA PER DIGITAL IMPACT

FUTUREDELUXE

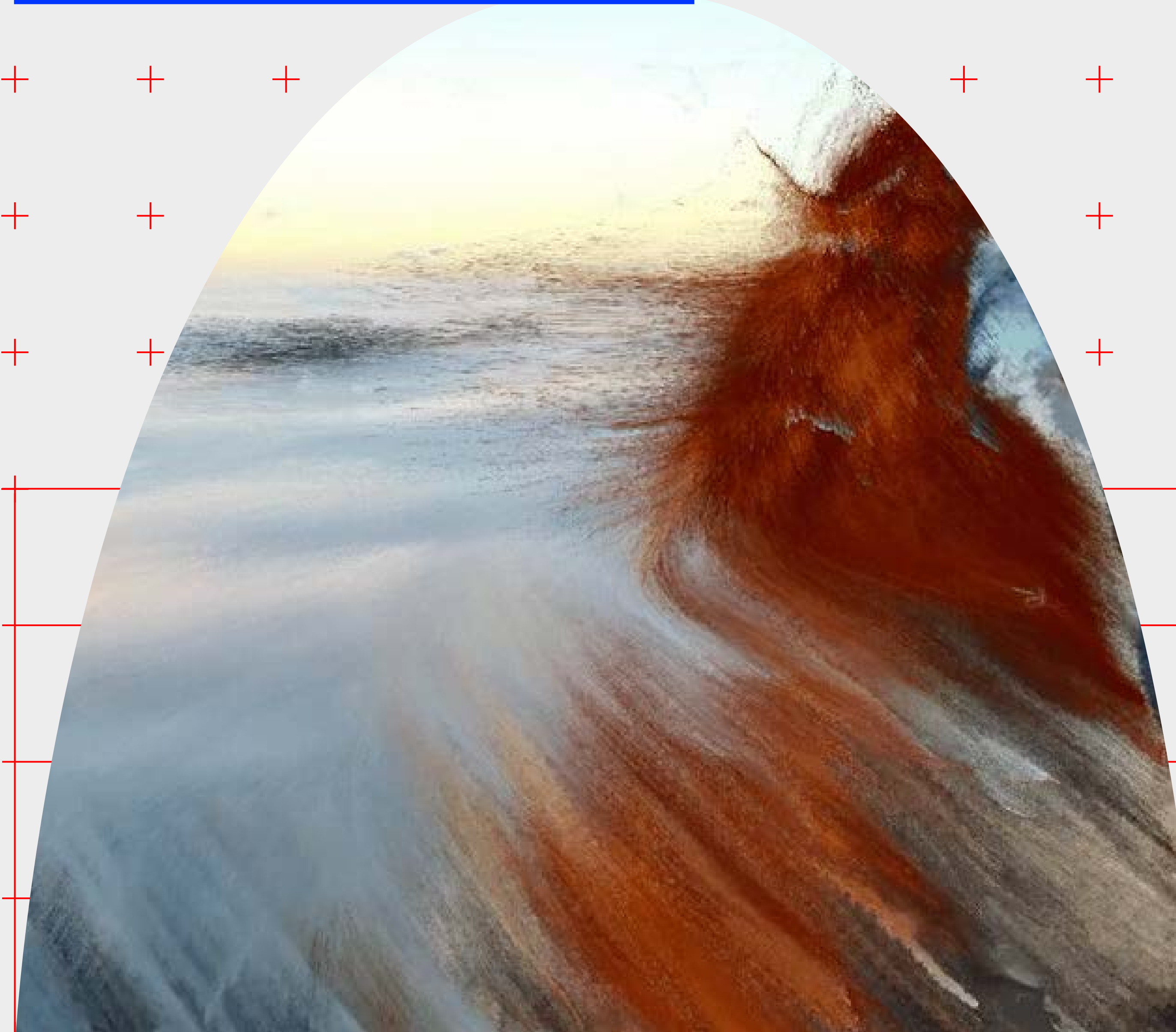
FutureDeluxe és un estudi creatiu global impulsat per la investigació i centrat en l'experimentació. Aquest grup d'artistes i tecnòlegs creatius es basa en la col·laboració per crear continguts aspiracionals per a projectes orientats al futur.

Your System is a Garden, too

(EL TEU SISTEMA ÉS UN JARDÍ TAMBÉ)

Aquesta instal·lació interactiva insta a la paciència amb una invitació a convertir-nos en participants actius de l'atenció i la consciència plena. Des del moment que entrem en aquest ecosistema algorítmic multicanal generatiu, hi quedem vinculats intrínsecament. La nostra presència i quietud ajuden que el jardí floreixi, mentre que el nostre moviment el fa tirar enrere. Les ecologies tecnològiques que floreixen o moren ens brinden l'oportunitat de reflexionar sobre el nostre lloc i les nostres interaccions a dins de sistemes més amplis.

OBRA ESPECIALMENT CREADA PER DIGITAL IMPACT



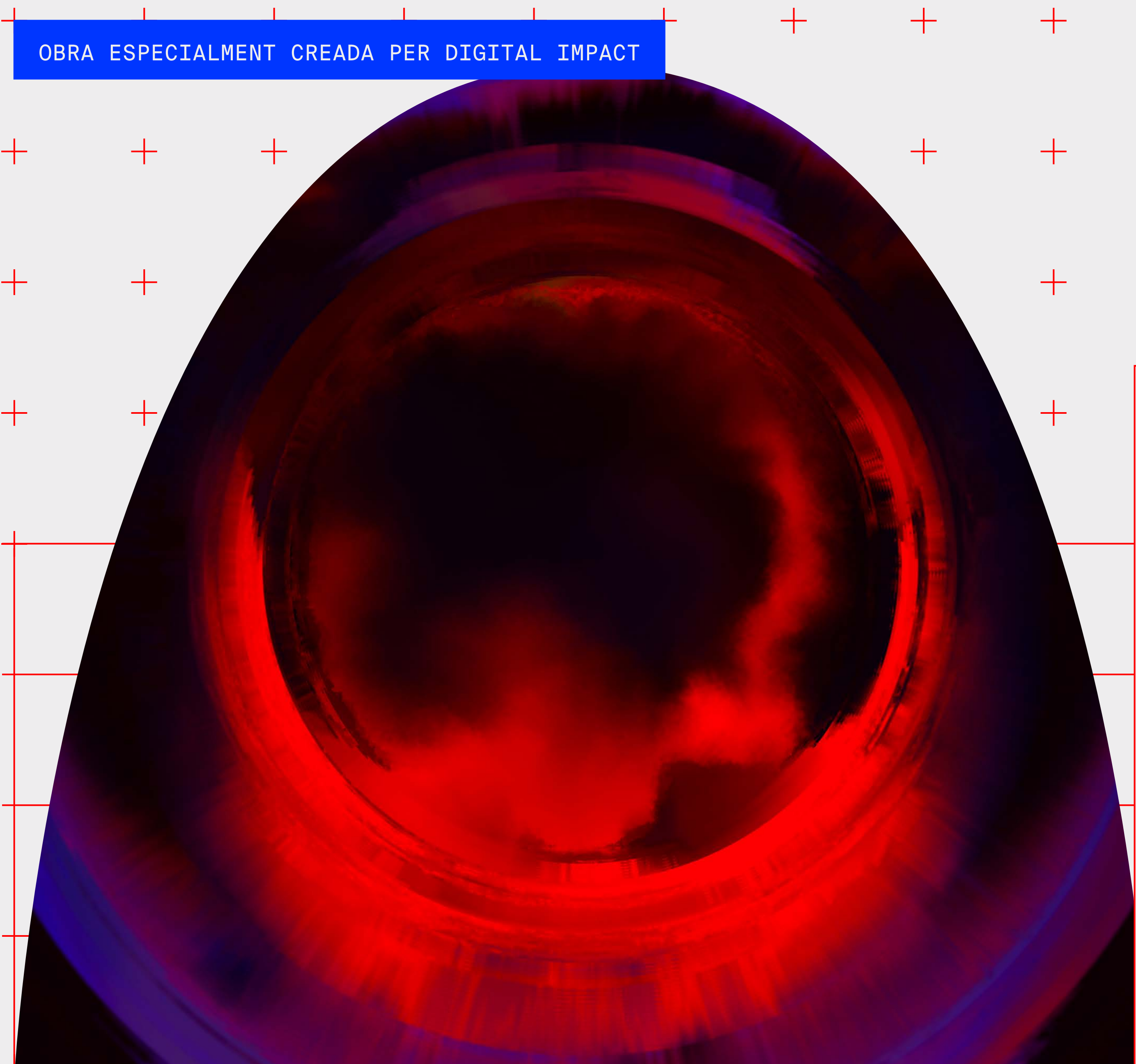
JOSUE IBAÑEZ

Josue Ibañez és un dissenyador d'experiències immersives, artista multimèdia i director creatiu que treballa amb tecnologies emergents, pintures basades en dades i entorns digitals experimentals a Ciutat de Mèxic.

Drift (DERIVA)

Estem entrant en una nova era digital, en què la informació flueix en el món digital com l'oceà al real. Aquesta obra ofereix l'experiència de caminar a través d'un camp de milions de partícules de llum que es mouen sense rumb fix a mesura que el visitant les travessa. Mentre s'observa l'entorn sense rumb fix -extret per l'artista en una sèrie d'escanejos 3D de la natura i reinterpretat digitalment en temps real- la calma de l'àmbit digital només es veu interrompuda per la presència dels visitants.

OBRA ESPECIALMENT CREADA PER DIGITAL IMPACT



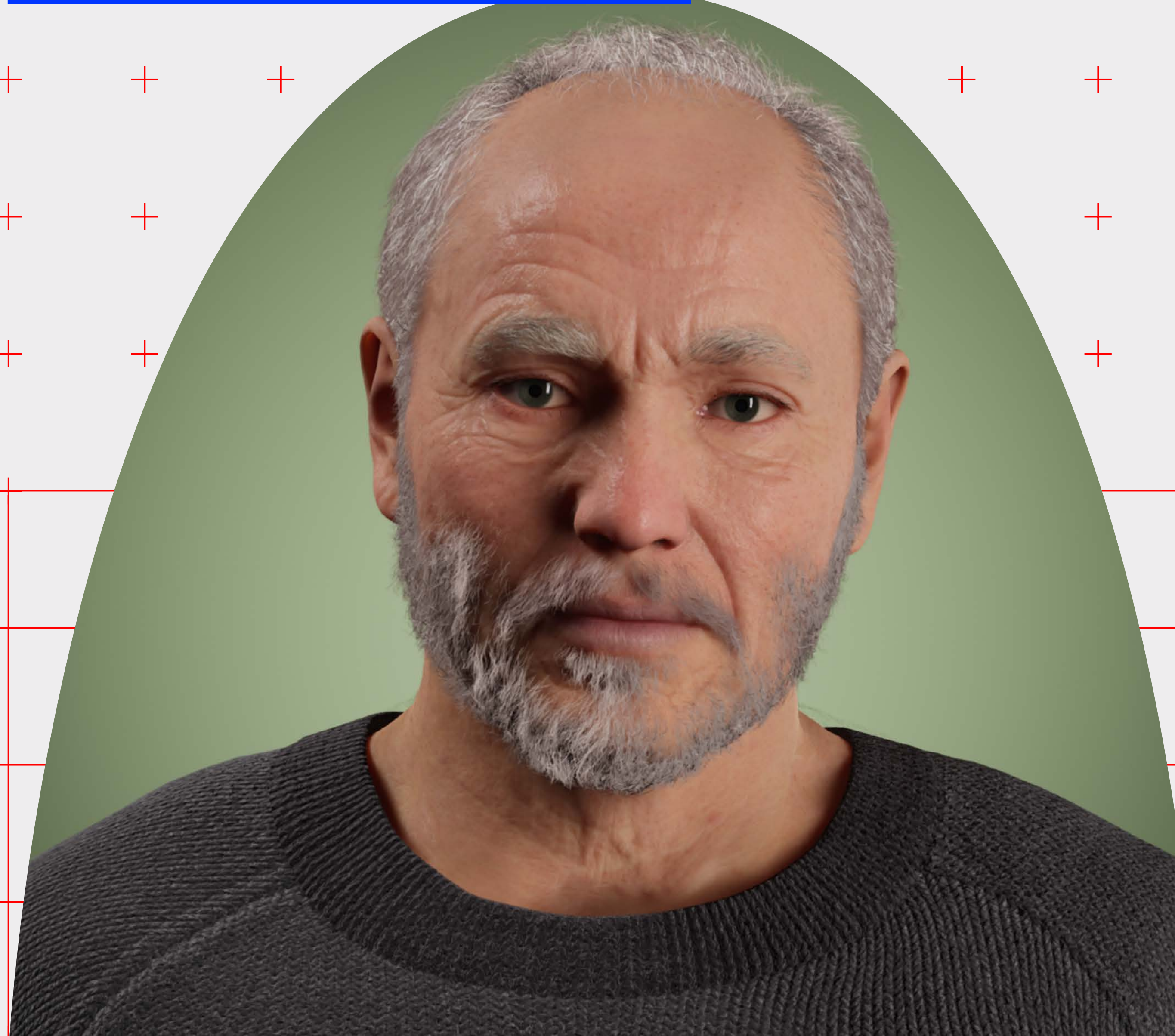
JOËLLE SNAITH

Joëlle Snaithe és una artista i dissenyadora audiovisual que treballa i viu a Londres. Treballa en l'àmbit dels visuals en directe i l'actuació, un espai en el qual explora la relació entre el so i la forma.

Duality (DUALITAT)

Llum i foscor; ordre i caos; mínim i màxim. Els oposats ens ajuden a entendre el món i la seva coexistència és la base de totes les històries de creació que l'ésser humà ha inventat per explicar-se. Aquesta obra explora la multidimensionalitat i la dualitat dels oposats i el seu hipnòtic ball de fusió. Una simbiosi d'elements contrastats i la complexitat dels matisos del conflicte intern i extern que s'amplifica gràcies a una sincronització sonora i visual que millora la connexió visceral entre el fet físic i el fet digital.

OBRA ESPECIALMENT CREADA PER DIGITAL IMPACT



LOWKEYMOVES

Fundada el 2017, LOWKEYMOVES és una agència creativa especialitzada en música, cultura i tecnologia. A través del seu laboratori creatiu de continguts digitals, investiguen i desenvolupen tecnologies immersives i en temps real per produir experiències disruptives.

Digital Humans

(HUMANS DIGITALS)

Semblen humans. Parlen com humans. Plantegen preguntes incòmodes i responen a les interaccions amb el públic. Davant de qui estem? La instal·lació Digital Humans, a través de cadascun dels quatre avatars, pretén ser un punt de contacte amb el públic que provoqui la seva reflexió sobre la relació que mantenim amb la tecnologia en el present i en el futur, què suposa per a la humanitat l'art digital i com podrien ser les relacions interpersonals en un món cada cop més digital.



QUAYOLA

Quayola és un artista establert a Londres que fa servir la tecnologia per explorar les tensions i equilibris entre forces oposades: les reals i les artificials, les figuratives i les abstractes, les antigues i les noves.

Storms

(TEMPESTES)

Aquesta sèrie d'obres de vídeo fa servir imatges de definició ultraalta dels mars de tempesta de Cornualla com a conjunt de dades per generar noves pintures computacionals. Els quadres es «pinten» sobre el flux del temps dilatat, amb formes pictòriques que es desfan al llenç/ pantalla, ensorrant-se cap a l'abstracció. Encara que el vincle amb la realitat es dissolgui a nivell retinal, l'art es genera a partir de les mateixes «dades naturals» capturades al vol. La màquina està programada per produir una «pintura tradicional» a partir d'una substància digital, una pintura de píxels.

AKTHR, JEDDAH, 2022 PHOTO BY HANEEN MAJDI

RANDOM INTERNATIONAL

Random International és un grup d'art postdigital fundat a Londres que explora la condició humana en un món tecnològic. Es centren en el que és humà en un món dominat per l'entorn digital.

Public (II)

Públic (II)

Els objectes monumentals, aparentment sensibles, ens conviden a atreure la seva mirada a través del nostre moviment. Els objectes reaccionen col·lectivament, girant-se hàbilment cap a nosaltres o defugint-nos en sincronia per crear una espècie de diàleg que altera contínuament el domini espacial. La forma monolítica, l'escala arquitectònica, el color i el comportament automatitzat dels objectes contrasta amb la fluïdesa suau del teixit i els gestos que evocuen formes antropomòrfiques, plantejant la pregunta: desitgem l'atenció de la màquina o és més aviat el contrari?



REFIK ANADOL

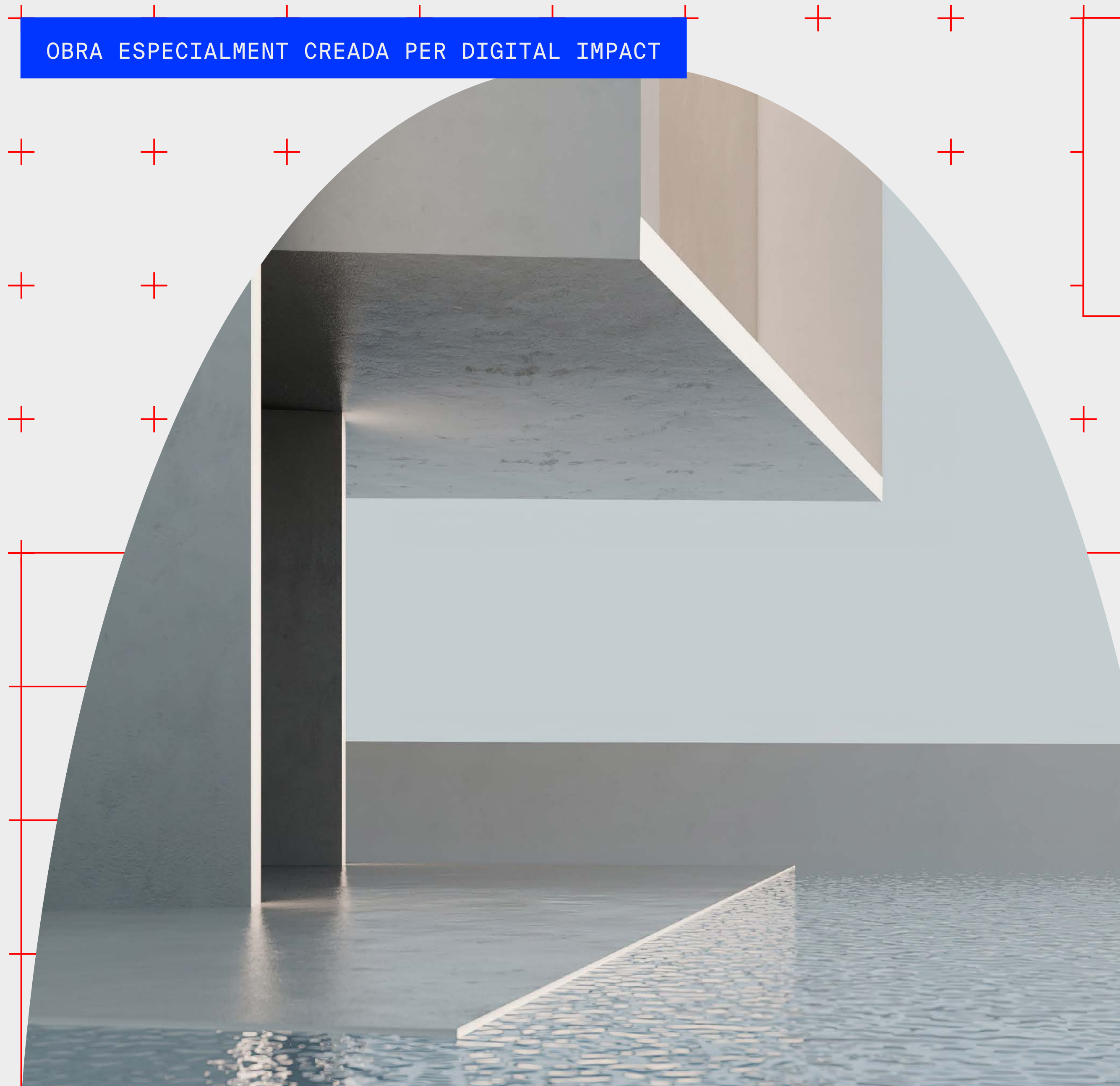
Refik Anadol és un artista multimèdia, director i pioner en l'estètica de dades i la intel·ligència artificial. La seva obra situa la creativitat a la intersecció entre humans i màquines.

Machine Memoirs: Space

(MÀQUINES DE MEMÒRIA: ESPAI)

Aquesta obra d'art immersiva inspirada en les col·laboracions amb NASA/JPL és una especulació visual dels intents de la humanitat per explorar les profunditats de l'espai. Els algorismes d'aprenentatge automàtic, entrenats amb dades d'imatges de domini públic preses per satèl·lits i naus espacials, converteixen els arxius visuals de tres missions espacials en una obra canviant, igual que l'arxiu espacial està en constant creixement. Un treball multisensorial que es viu col·lectivament i que investiga la relació entre espai, art, tecnologia i intel·ligència artificial.

OBRA ESPECIALMENT CREADA PER DIGITAL IMPACT



SIX N. FIVE AND SOMEFORM

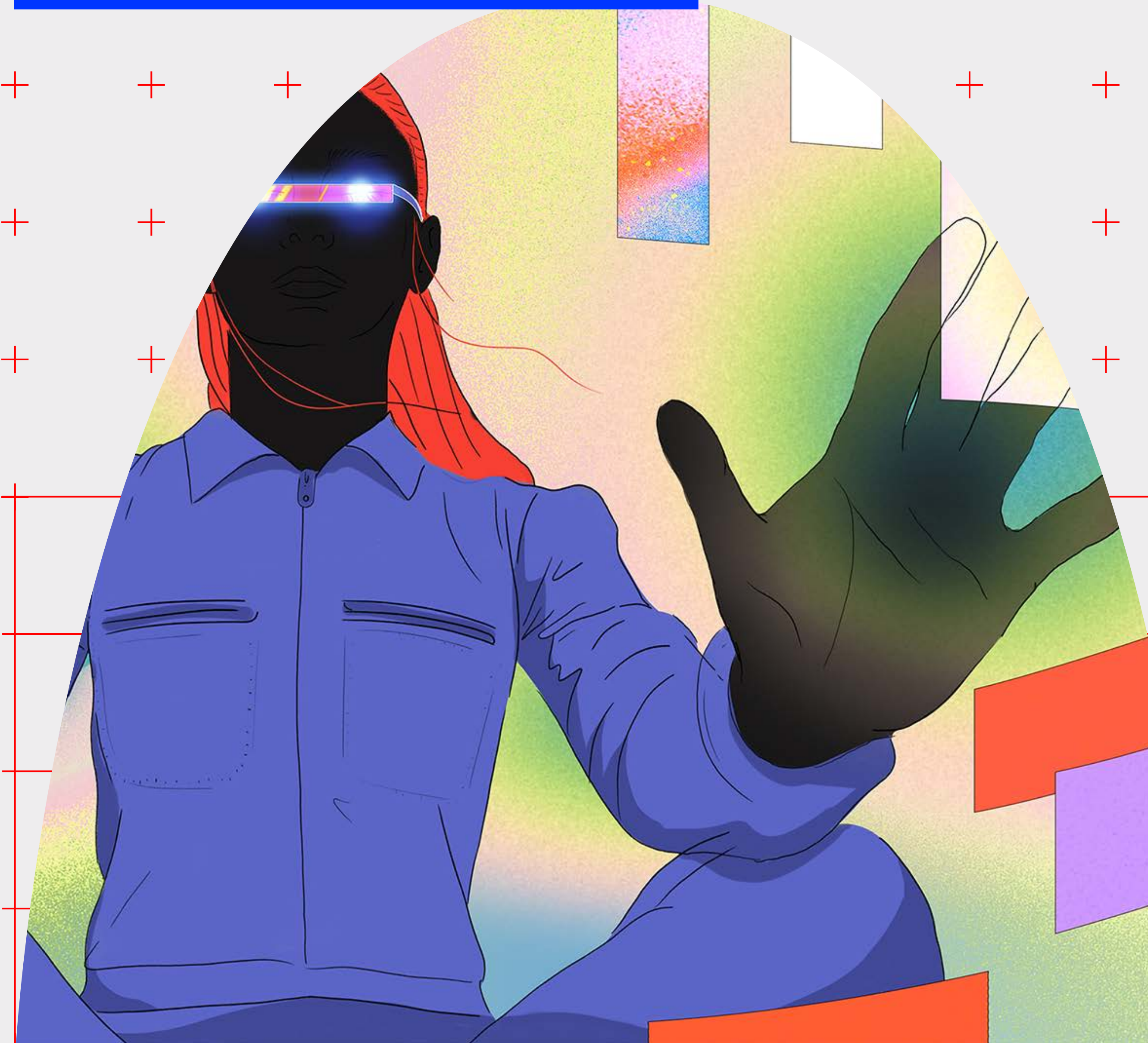
El galardonado diseñador y artista Ezequiel Pini es la persona que se esconde tras el estudio de arte creativo Six N. Five, con sede en Barcelona. Para esta exposición, Six N. Five ha colaborado con Someform, un estudio berlinés de diseño y creación de marcas especializado en el desarrollo conceptual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

Artificial Spaces

(ESPAIS ARTIFICIALS)

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 ESPECIALMENT CREADA PER DIGITAL IMPACT



STATE

State és un estudi creatiu global apassionat per les idees sinceres, les experiències úniques i el disseny. La fluïdesa és l'ingredient principal amb el qual State tradueix les seves idees en narracions, històries i imatges animades convincents.

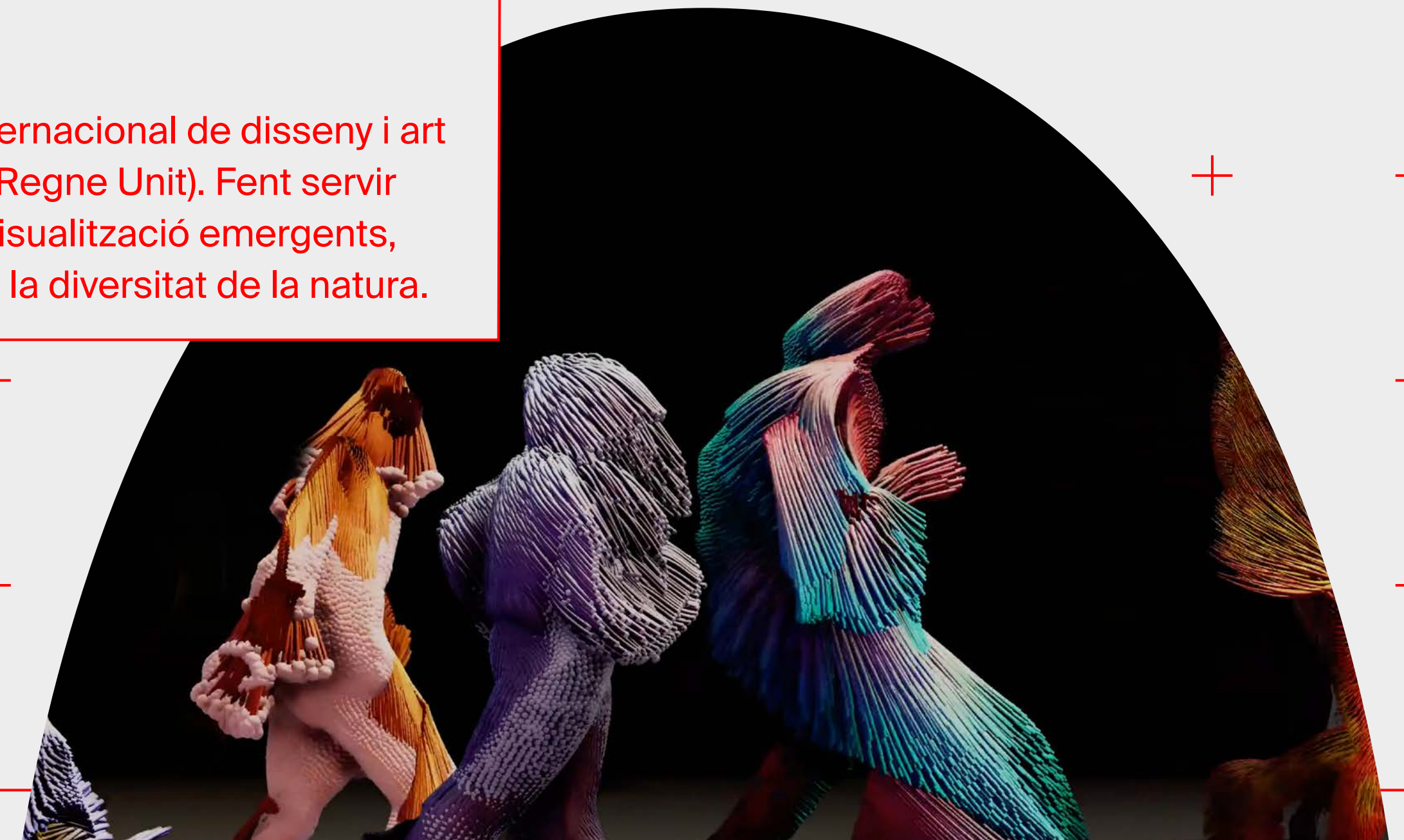
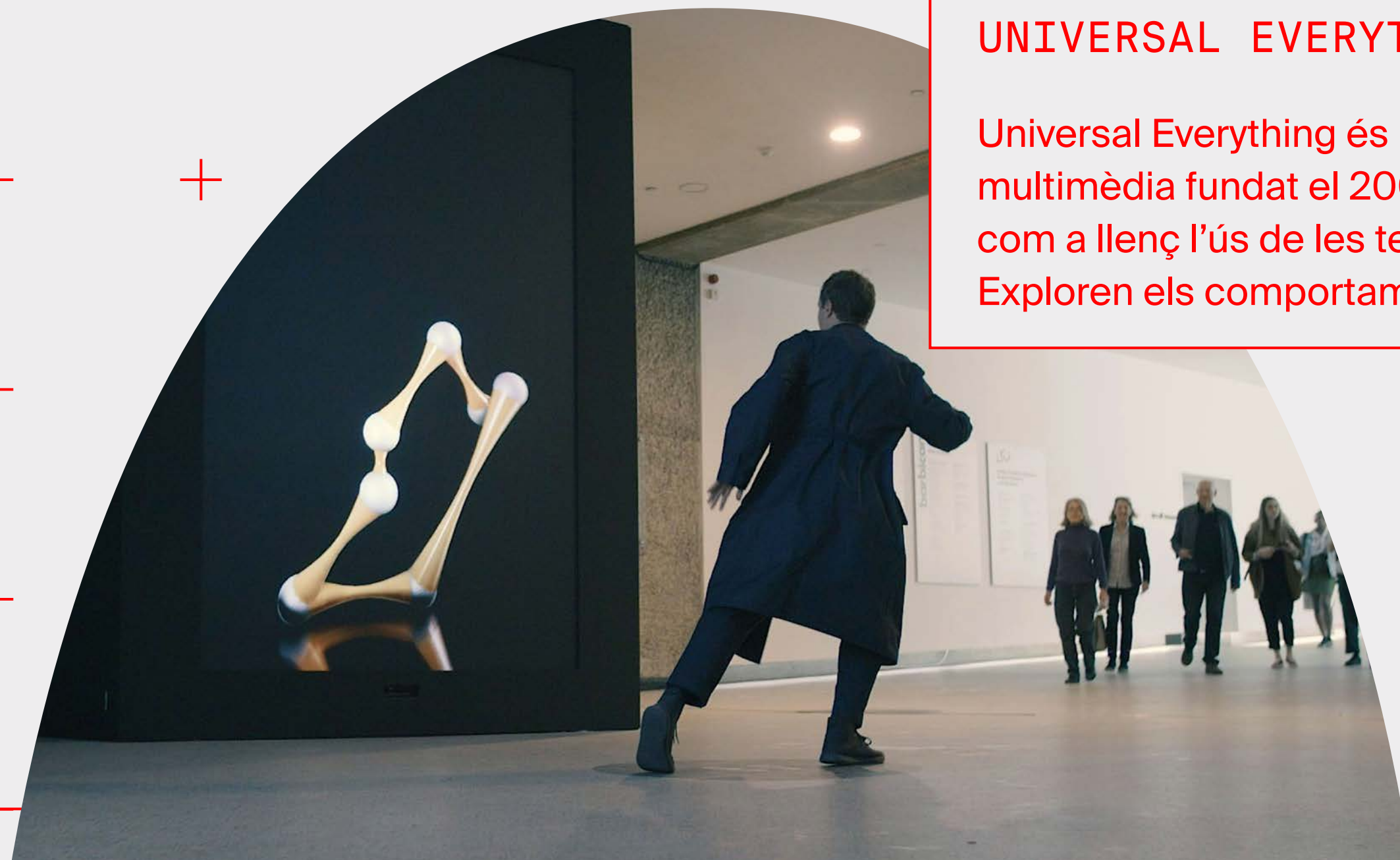
Web Observatory

(OBSERVATORI DE LA XARXA)

L'espurna del web abasta des de la meitat del segle XX fins als nostres dies. Molts de nosaltres som testimonis i hem acompanyat i creat aquest creixement. Ha servit de mitjà per intercanviar informació i de pas entre individus per a construir i influenciar en la cultura. Aquesta obra restaura i archiva el més destacat del nostre passat digital i presenta una visió original del que encara ha de venir. Submergim-nos en el record nostàlgic del nostre viatge per la xarxa, observant els artefactes d'internet en una línia de temps, des de la seva estela fins al demà.

UNIVERSAL EVERYTHING

Universal Everything és un col·lectiu internacional de disseny i art multimèdia fundat el 2004 a Sheffield (Regne Unit). Fent servir com a llenç l'ús de les tecnologies de visualització emergents, exploren els comportaments humans i la diversitat de la natura.



Future You (UN TU FUTUR)

Existeix un jo digital? Més enllà de plantejar una pregunta metafísica, aquesta obra ens ho posa davant com a resposta; cada creació, cada personatge algorítmic és un reflex de com es mou la persona que tens al davant. Aquesta obra és un disseny que parteix de 47.000 variacions possibles i que s'ajusta perfectament a la personalitat, la improvisació i el component únic de cada humà que interactua amb la peça. Qui és més tu?

Infinity (INFINIT)

Més de la meitat de la població mundial viu en ciutats, on milers de persones transiten els carrers en una successió interminable de cares i cossos. Aquesta obra d'Universal Everything recorda el moviment constant d'una avinguda principal; és una peça de videoart sense fi, una processó de personatges creats a partir d'un nou codi, tots originals, tots diferents. Fixar-t'hi és descobrir alguna cosa nova cada segon.

Disseny expositiu

ANTONI AROLA

Digital Impact és una experiència i un recorregut immersiu en el món de l'art digital.

Una exposició, concebuda per a la Sala Central del Disseny Hub Barcelona, que és un assaig entre la realitat i la virtualitat, entre la certesa i la fantasia.

Aquesta ciutat imaginària està formada per cúpules lluminoses i futuristes que generen un paisatge quasi oníric i laberíntic en què circular amb autonomia i llibertat. Els habitacles independents, amb llum i moviment propis, recullen i donen aixopluc a algunes de les propostes artístiques, proporcionant també un espai a on posar en comú l'experiència.



ACTIVITATS PARAL·LELES

MAIG

Programa HAC-TE

Els vespres de dijous de maig a juny el nou hub d'Art, Ciència i Tecnologia de la ciutat, Hac Te, programa més d'una desena d'activitats gratuïtes on aquests tres àmbits es fusionen.

L'espai Oasi, una cúpula de grans dimensions dissenyada per Antoni Arola, acollirà xerrades, performances i tallers adreçats a tots els públics amb l'objectiu de convidar a la reflexió al voltant de temàtiques com la transició digital, la justícia climàtica o la capacitat creativa de les màquines.

Enmig del tràfec i soroll del nostre dia a dia, l'Oasi ofereix un espai per aturar-se a contemplar i escoltar, però també a qüestionar-se i actuar.

Hac
Te
Barcelona
Hub d'Art, Ciència
i Tecnologia

S+T+ARTS

Programa curat per:

PAU ALSINA
ASTRID ROUSSE
ADRIANA VALERO

ACTIVITATS GRATUITES.
No inclouen entrada de l'exposició.

ACTIVITATS PARAL·LELES

MAIG

Programa HAC-TE



04/05/2023 18:30h

DIÀLEG UPCARTS: VOCABULARI DEL SEGLE XXI

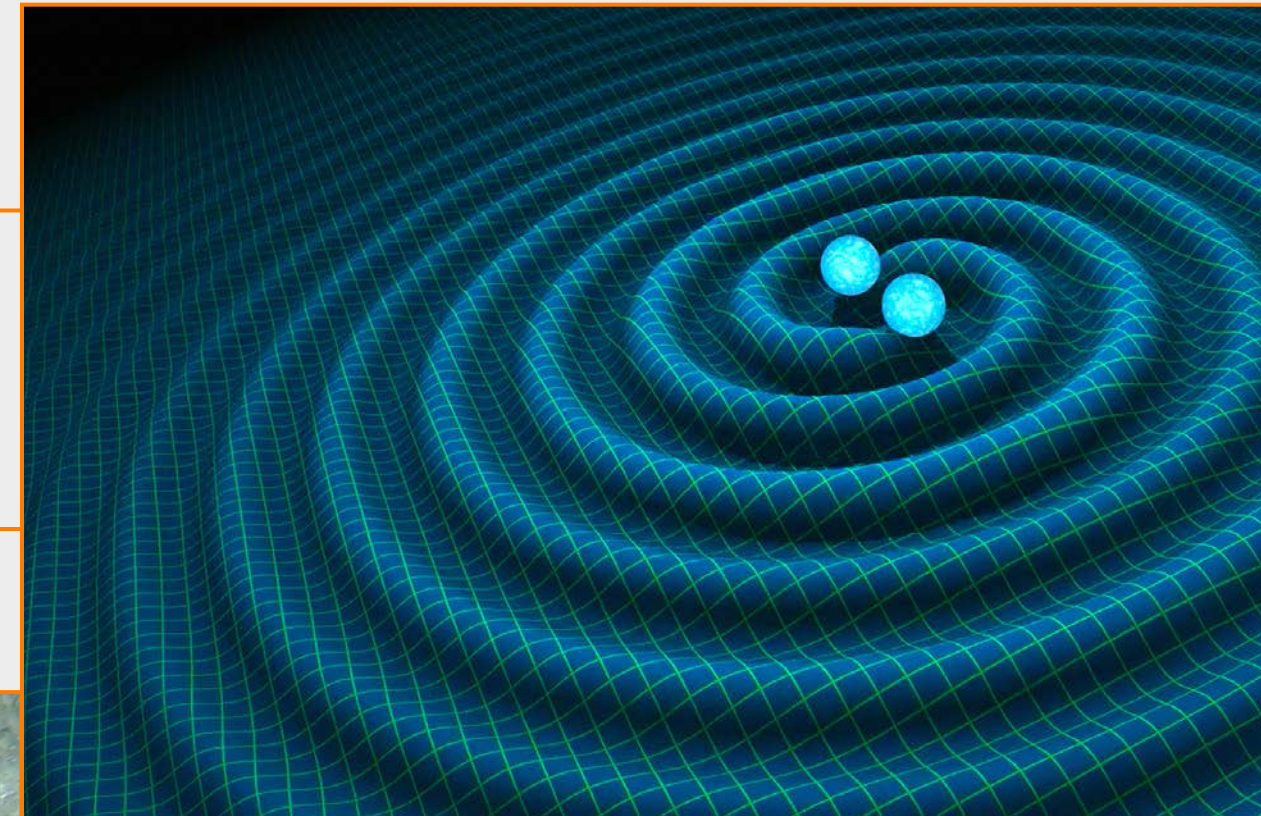
Has sentit parlar de metamaterials, hiperrealitat o tecnohumanisme? Diàleg entre Jorge Carrión i alguns dels investigadors que han ajudat a crear el vocabulari de termes que explicaran les nostres vides durant el segle XXI.



11/05/2023 19h

CONVERSA SOBRE EL PROGRAMA 'GRAPA' AMB JOANA MOLL

Conversa al voltant de GRAPA, una proposta que pretén acompanyar i relatar processos de creació artística que se situen en la intersecció de l'art, la ciència, la tecnologia i la societat.



18/05/2023 18:30h

PROGRAMA DOBLE

- Xerrada 'L'espai-temps, el material més rigid que coneixem', Eugenio Coccia (IFAE)
- Xerrada/demo sobre escultura virtual, amb UPC

I si l'espai-temps no fos continu sinó digital? Conferència d'Eugenio Coccia, director de l'Institut de Física d'Altes Energies (IFAE).

Després, xerrada sobre el procés de creació d'escultures digitals amb l'eina Tilt Brush, un pinzell virtual que permet pintar en un espai 3D en realitat virtual.



25/05/2023 18:15h

PROGRAMA DOBLE

- Xerrada 'Episodios de la paradoja digital', amb Brígida Maestres i Ángela Bonadies
- Première 'Slowly Fading into Data', Albert Barqué-Duran

Xerrada immersiva acompanyada de projeccions, articulada a través de tres episodis d'impacte silencios de la tecnologia digital: en l'experiència dels sentits, en l'art de la fotografia i en el propi artefacte digital, una vegada ja va col·lidir.

Després, estrena de Slowly Fading into Data – Film Performance, una peça cinematogràfica experimental que proposa un viatge transformador sobre el significat de l'ésser humà, els límits de l'experiència, l'existència i la identitat.

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

LLOC: AUDITORI DISSENY HUB BARCELONA
IDIOMA: CATALÀ, CASTELLÀ I ANGLÈS
TIPOLOGIA: SIMPOSI

BARCELONA: RENAIXENÇA DIGITAL

Jornada sobre el present i el futur de l'art digital a Barcelona, organitzada en col·laboració amb la Casa Batlló, monument que ha reinventat la seva experiència museística gràcies a la tecnologia i que ha començat la seva incursió en l'art digital amb diversos artistes, entre ells, Refik Anadol.

Presentació a càrrec de Pep Salazar, director de Digital Impact.



CASA BATLLÓ: EL PATRIMONI DEL FUTUR

Presentació de Casa Batlló sobre la seva incursió al món de l'art digital, una aposta que neix d'una nova visita immersiva pionera que ha desembocat en diferents col·laboracions amb artistes com Refik Anadol. Fins ara, aquestes propostes s'han materialitzat en l'experiència museística, en intervencions públiques i en noves obres d'art basades en els principis de Gaudí per projectar aquest Patrimoni de la Humanitat al futur inspirant-se en un geni innovador, avantguardista i avançat al seu temps.

GAUDISM: GAUDÍ REINTERPRETAT PER LA INTEL·LIGÈNCIA ARTIFICIAL

Presentació sobre Gaudism, una iniciativa artística d'Intel·ligència Artificial basada en els principis arquitectònics de Gaudí. El seu objectiu és dissenyar nous espais per aportar un confort i benestar que s'han perdut a les grans ciutats.

BARCELONA: RENAIXENÇA DIGITAL

Aquest panel pren el pols a l'eclosió de l'art digital a Barcelona i n'analitza les causes, les iniciatives més destacades i els desafiaments i oportunitats de futur amb l'objectiu de respondre una pregunta: com aprofitar la intersecció d'art i innovació que actualment viu la ciutat?

KEYNOTE: REFIK ANADOL

JOSE LUIS DE VICENTE ENTREVISTA REFIK ANADOL

MAKING OF "LIVING ARCHITECTURE"

+ +
+ +
+ +
+ +

ACTIVITATS
PARAL·LELES

Programa
Casa Batlló

CASA BATLLÓ
GAUDÍ BARCELONA

05/05 21:30

MAPPING
"CASA BATLLÓ:
LIVING ARCHITECTURE"
de Refik Anadol

ACTIVITATS PARAL·LELES



16 JUNY

LLOC: SÓNAR+D

TIPOLOGIA: XERRADA

SÓNAR+D

Digital impact formarà part de Sónar Extra i Joel Gethin Lewis, Director Creatiu Interactiu de Universal Everything, presentarà el 16 de juny a Sónar+D el seu treball en una xerrada culminada amb treball AV.

sónar +D

18-25 JULIOL

LLOC: GRAN TEATRE DEL LICEU

TIPOLOGIA: INSTAL·LACIÓ DEL 18-25 DE JULIOL

CONCERT 18 I 25 DE JULIOL



PLAYMODES X LICEU

El Gran Teatre del Liceu se suma a l'efecte Digital Impact de la mà de Playmodes, un estudi d'investigació audiovisual que treballa amb una barreja de creativitat software i hardware, que presentarà "pppfff" (pianíssimo i fortíssimo).

Amb "pppfff", que inclou una instal·lació (del 18 al 25 de juliol) i un concert (un el 18 i un altre el 25 de juliol), Playmodes vol implementar un nou conjunt d'algoritmes compositius que, a partir de la tradició de la teoria musical -de l'harmonia modal al dodecafonisme, trenquen les regles en esclats contrastants.

Aquesta proposta és una variació del seu projecte FORMS, on un seguit d'algoritmes gràfics creen imatges que no es tornaran a repetir mai i, ahora, aquestes imatges es transformen en so mitjançant l'anàlisi de la luminància dels píxels que les conformen

MAKING OF "LIVING ARCHITECTURE"



6 MAIG, 3 JUNY, 1 JULIOL, 5 AGOST

LLOC: DISSENY HUB BARCELONA

TIPOLOGIA: DESCOMPTES



MORITZ ES SUMA A DIGITAL IMPACT AMB UNA OFERTA ESPECIAL

Les entrades en horari de matí tots els primers dissabtes de mes tindran un 50% de descompte.

La primera cervesa de Barcelona, des de 1856, s'uneix a la xarxa de partners de Digital Impact per fer la cultura més accessible a més públic, fent que més persones podran gaudir de l'experiència Digital Impact.

INFO PRÀCTICA

EXPOSICIÓ DIGITAL IMPACT AL DISSENY HUB BARCELONA

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

DATES

Del 28 d'abril al 27 d'agost de 2023

Tancat els dilluns (excepte el 5 de juny)
i els dies 1 de maig i 24 de juny

HORARIS

De dimarts a diumenge
de 10:00h a 20:00h

ESPAI

Disseny Hub Barcelona

Plaça de les Glòries Catalanes, 37-38
08018 Barcelona
Tel +34 93 256 6770

PREUS

ENTRADA ADULT

15€ (de 16 a 64 anys)

ENTRADA SÈNIOR

12€ (majors de 65 anys)

ENTRADA JÚNIOR

12€ (de 6 a 15 anys)

MENORS

0€ (fins a 5 anys)

PACK FAMILIAR X3

36€ (1 adult + 2 júnior)

PACK FAMILIAR X4

45€ (2 adults + 2 júnior / 1 adult + 3 júnior)

GRUPS

10% DE DESCOMPTE

Grups d'entre 10 i 14 persones

20% DE DESCOMPTE

Grups d'entre 15 i 25 persones

Transports

Metro Línia 1 Glòries

Autobús Línies 7, 192, V23, V25 i H12

Tramvia T4, T5, T6 - Glòries

Estacions Bicing Av. Meridiana, 66; Bolívia, 76

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

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

Coordenades 41.402451, 2.1880918

DIGITAL

DISSENY HUB
BARCELONA

IMPACT

DEL 28 D'ABRIL AL
27 D'AGOST DE 2023

Un projecte impulsat per:

Disseny Hub
Barcelona

Dirigeix i organitza:

OFFF

Amb el suport de:



Patrocina:



Amb la col·laboració de:



Amb la participació de:



Tren oficial:

