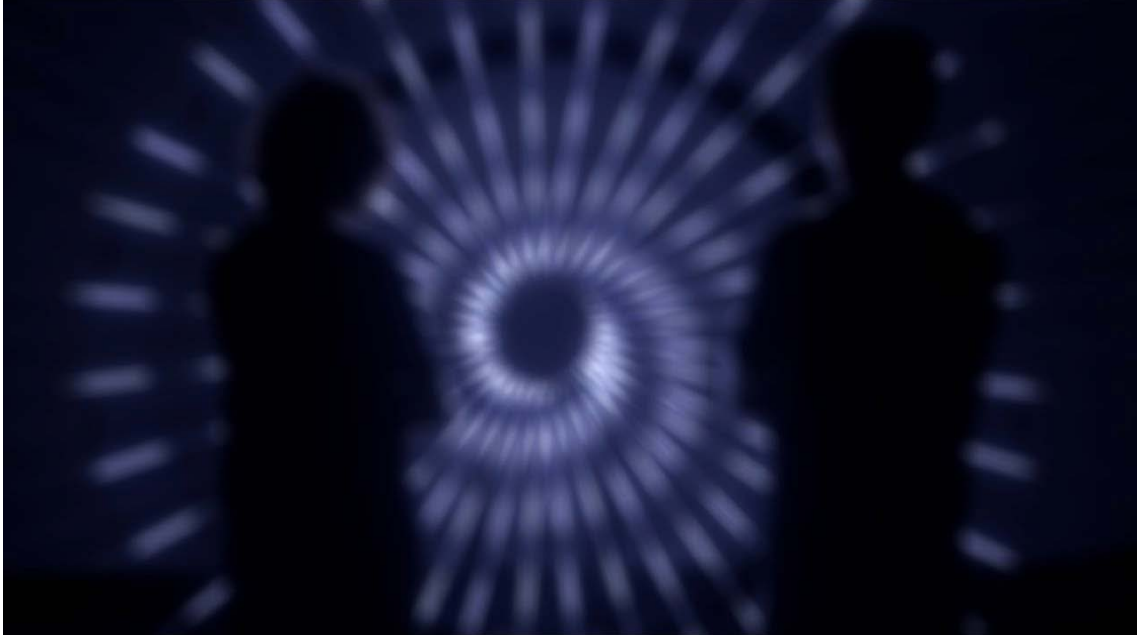


# ORÍGENS

BEEP Collection @ Centre d'Art Cal Massó, Reus.  
(Del 26 de maig al 23 de juliol de 2022)



(Albert Barqué-Duran i Marc Marzenit - Vestibular\_1)

*Orígens* és una exposició d'art electrònic i digital que presenta una ambiciosa selecció d'obres de la Beep Collection que, després d'*Aproximacions Creatives*, la gran presentació del 2018, torna per primera vegada a Reus, després de quatre anys d'itinerància per diferents centres expositius, tals com Es Baluard Museu d'Art Contemporani de Palma, Arts Santa Mònica de Barcelona, Ars Electronica Festival de Linz (Àustria) i la producció de noves obres a través de beques en col·laboració amb institucions com el Institut Ramon Llull, el centre de producció Hangar o la Fundació Sorigué.

La Beep Collection torna a Reus, la seva ciutat d'origen, amb una nova proposta expositiva que es desplegarà al Centre d'Art Cal Massó, en concomitància amb el prestigiós simposi ISEA 2022, el 27è International Symposium on Electronic Art, que es celebrarà a Barcelona del 10 al 16 de juny.

A *Orígens*, la Beep Collection exhibeix nombroses obres noves o que no han estat exposades anteriorment a Reus. *Orígens* ens remet al concepte de naixement, de fet, a la mostra es presenten algunes de les primeres obres d'aquesta pionera col·lecció d'art electrònic la qual va començar la seva trajectòria a través del Premi Adquisició ARCOmadrid/BEEP. A més, amb els anys, la Beep Collection ha anat rescatant algunes de les obres fonamentals per al desenvolupament de l'art electrònic al nostre país, posant en valor el llegat de creadors pioners del sector, que ja formen part de la història de l'art contemporani com Peter Weibel, Marcel·lí Antúnez i Antoni Abad.

*Orígens* ens situa en un marc temporal, que ens apropa a la nostra evolució com a espècie i al desenvolupament imparable de la vida en la seva expressió més àmplia. Algunes de les obres que s'exposen al Centre d'Art Cal Massó aprofundeixen en conceptes com la identitat o l'aparença, amb propostes d'artistes com Joan Fontcuberta i Pilar Rosado, o Rafael Lozano-Hemmer.

Marina Núñez i Robertina Šebjanič, a les seves obres, ens parlen de la vida i la natura, mentre que Ricardo Iglesias i Gerald Kogler, Albert Barqué-Duran i Marc Marzenit o Anaisa Franco s'aproximen a conceptes com la intel·ligència artificial i les percepcions de la realitat a través dels sentits i el cos humà. També hi ha peces que ens parlen dels nostres entorns matèrics i còsmics com és el cas de *RAIN BEATS* de Josecarlos Flórez, la nova producció feta gràcies a la beca de la Fundació Privada Reddis de Reus.

Finalment considerem que el terme "origen" apunta a elements com els records i la memòria a les obres d'Eduardo Kac o Ken Matsubara, a conceptes més antropològics i cognitius a les peces dels catalans Marcel·lí Antúnez i Antoni Abad o a la nostra aproximació a la tecnologia i el seu desenvolupament amb els treballs d'Eugenio Ampudia i Stefan Tiefengraber.

*Orígens* al·ludeix també al missatge intrínsec del mitjà digital i a com l'art electrònic, malgrat que ja fa algunes dècades que existeix, es pot considerar encara en una etapa de gènesi. En el futur es miraran aquestes darreres dues dècades, en què la Beep Collection ha estat un dels agents protagonistes del desenvolupament de l'art electrònic, com els orígens de l'esdevenir de l'art contemporani i com s'ha anat transformant al compàs de l'evolució de les eines tecnològiques. No podem oblidar que l'art i el procés creatiu han canviat amb l'evolució de les eines informàtiques, atorgant un significat nou a les tecnologies que ja formen part de l'imaginari col·lectiu de la nostra societat.

L'evolució de la nostra espècie s'ha desenvolupat en contacte estret amb la *tékne*. Cadascuna de les innovacions tècniques ha suposat un avenç. El Renaixement va estar marcat per la invenció de la impremta de Johannes Gutenberg (1440) i la gairebé contemporània inèdita visió del món generada pels espais tridimensionals postulats per Leon Battista Alberti que, amb *De pictura* (1436), proporciona la primera definició de la perspectiva científica. Aquestes innovacions van permetre al món transitar cap a la tridimensionalitat deixant enrere el convencional món bidimensional de l'Edat Mitjana, obrint pas al pensament en tres dimensions.

En les darreres dècades la nostra societat ha viscut una experiència semblant. Una nova modernitat. La societat ha experimentat profunds canvis socials i perceptius generats per la introducció de les tecnologies informàtiques a la vida quotidiana. Uns canvis ja evidenciats per Marshall McLuhan el 1963 amb *The Gutenberg Galaxy*, on el filòsof i pensador canadenc introdueix conceptes com el *Veīnatge Universal*, referint-se a les transformacions socials estimulades per l'era elèctrica i les profundes innovacions produïdes per la ràdio, el cinema, la televisió i els mitjans de comunicació audiovisuals en general, que difonen imatges i sons de qualsevol lloc i moment, ocupant un espai cada cop més important a les llars. Marshall McLuhan no va arribar a experimentar les possibilitats de l'era digital, però és indubtable que la contemporània informatització dels sistemes de comunicació representa un pas endavant en la nostra manera de viure i relacionar-nos. Es tracta d'unes transformacions, les conseqüències de les quals encara no podem arribar a comprendre íntegrament, tot i que podem percebre la magnitud real dels seus efectes en l'ésser humà. Ens agrada pensar que es podria fins i tot parlar de conceptes com el *Veīnatge digital*, un terme que sens dubte Marshall McLuhan hauria fet seu, per definir una societat on la quarta dimensió, la virtualitat i tot allò relacionat amb la revolució informàtica, es pot sens dubte definir com un nou Renaixement. Hem obert una finestra cap a una dimensió que ens parla d'immaterialitat, virtualitat, realitat augmentada i metavers, tots sinònims d'un nou univers que no es pot etiquetar fàcilment i que ens està modelant i definint. Estem sustentant les nostres vides en aquesta realitat o *Veīnatge digital* la qual, degut al pas gradual del temps, encara no ens permet percebre-la clarament, de fet, aquests canvis seran més evidents en unes dècades. Sens dubte el *Veīnatge digital* està transformant la nostra manera de pensar, relacionar-nos, parlar, viure, escriure, treballar i per descomptat crear art.

“Quan la tecnologia amplia un dels nostres sentits, es produeix una nova translació de la cultura tan aviat com s'interioritza la nova tecnologia. Si s'introdueix una tecnologia, sigui des de dins o des de fora, en una cultura, i es dona nova importància o ascendència a un o altre dels nostres sentits, l'equilibri o la proporció entre tot queda alterat. Ja no sentim de la mateixa manera, ni continuen sent els mateixos els nostres ulls, les nostres orelles o els nostres altres sentits. La interacció entre els nostres sentits és perpètua, llevat de condicions d'anestèsia. Però quan s'eleva la tensió de qualsevol dels nostres sentits a una alta intensitat, aquest pot actuar com a anestèsic dels altres”

Marshall McLuhan “La Galàxia Gutenberg”

**Idea i comissariat:** Roberta Bosco i Stefano Caldana ([www.artedadasilicio.com](http://www.artedadasilicio.com))

**Direcció del projecte:** Vicente Matallana

**Producció:** La Agencia ([www.laagencia.org](http://www.laagencia.org))

**Beep Collection:** ([www.beepcollection.art](http://www.beepcollection.art))

**Lloc:** Centre d'Art Cal Massó. Carrer de Pròsper de Bofarull, 7, Reus.

## **ROBERTA BOSCO i STEFANO CALDANA**

([www.artedadasilicio.com](http://www.artedadasilicio.com))

Roberta és periodista, comissària i investigadora especialitzada en art contemporani i cultura digital. Corresponsal des d'Espanya d'Il Giornale dell'Arte, treballa per al diari EL PAÍS des del 1998 i és creadora, juntament amb Stefano, del blog d'EL PAÍS, L'Art a l'Edat del Silici. Com a comissaris, Roberta i Stefano són els responsables d'algunes propostes expositives destacades com ara “Connexió remota” per al Museu d'Art Contemporani de Barcelona (MACBA), “Digital Jam” i “Web as Canvas” al Centre de Cultura Contemporània de Barcelona (CCCB) en el marc del festival Art Futura; “London Calling” per al Festival Sonar i “Donkijote” per a LABORAL Centre d'Art a Gijón. Recentment han comissariat l'exposició “Harddiskmuseum” a l'Arts Santa Mònica de Barcelona i “Faces” per a Es Baluard Museu d'Art Modern i Contemporani de Palma.

## **BEEP COLLECTION**

([www.beepcollection.art](http://www.beepcollection.art))

La Beep Collection, fins ara coneguda com a Col·lecció BEEP d'Art Electrònic, és fruit del mecenatge artístic d'Andreu Rodríguez Valveny. En els 18 anys d'existència, l'objectiu primordial de la Col·lecció ha estat ser testimoni i agent de la transgressió creada per la intersecció entre l'art, la ciència i la tecnologia. Vinculada a la Fira d'Art Contemporani ARCOmadrid, a través del Premi ARCO BEEP d'Art Electrònic, ha reunit un conjunt d'obres d'art electrònic i digital, extremadament important i significatiu a nivell internacional, que resumeix les tendències i l'evolució de les pràctiques artístiques relacionades amb els nous mitjans tecnològics.

## ORÍGENS: SELECCIÓ D'OBRES

Antoni Abad - *Ego - Spanglish*, 1999  
Eugenio Ampudia - *Try Not To Think So Much*, 2018  
Marcel·lí Antúnez - *Alfabet*, 1999  
Albert Barqué-Duran i Marc Marzenit - *Vestibular\_1*, 2020  
Josecarlos Flores – *RAIN BEATS*, 2022  
Joan Fontcuberta i Pilar Rosado - *Prosopagnosia*, 2019  
Anaisa Franco - *Neuronnection*, 2021  
Paul Friedlander - *Tycho: Test One*, 2015  
Ricardo Iglesias i Gerald Kogler - *Independent Robotic Community*, 2005  
Eduardo Kac - *Time Capsule*, 1997  
Rafael Lozano-Hemmer - *Redundant Assembly*, 2015  
Ken Matsubara - *Moon Bowl*, 2016  
Marina Núñez – *Natura morta Tornados i Natura morta Onades*, 2021  
Robertina Šebjanič - *Aurelia 1+Hz / proto viva generator*, 2019  
Stefan Tiefengraber - *TH50PH10EK WALL*, 2021  
Eric Vernhes - *De Notre Nature*, 2013  
Peter Weibel - *Das Tangible Bild*, 1991/2019.

## ORÍGENS. LLISTAT D'ARTISTES

Antoni Abad, Eugenio Ampudia, Marcel·lí Antúnez, Albert Barqué-Duran i Marc Marzenit, Joan Fontcuberta & Pilar Rosado, Josecarlos Flórez, Anaisa Franco, Paul Friedlander, Ricardo Iglesias i Gerald Kogler, Eduardo Kac, Rafael Lorenzo-Hemmer, Ken Matsubara, Marina Núñez, Robertina Šebjanič, Stefan Tiefengraber, Eric Vernhes, Peter Weibel.

## ORÍGENS: FITXES DE LES OBRES

Antoni Abad (Lleida, 1956)  
Ego – Spanglish, 1999  
Videoinstal·lació generativa per ordinador  
Adquisició BEEP Collection

Obra històrica d'un artista català precursor de l'escena de l'art digital i electrònic. Les mosques d'Antoni Abad han estat un referent en tota la seva trajectòria artística a partir de peces inoblidables per a la xarxa com *Z.exe* i altres projectes que han anticipat conceptes com les xarxes socials i la interacció en línia entre usuaris.

El pioner *Ego – Spanglish* és un treball d'animació generatiu que, per mitjà d'un programari de dibuix, permet a l'ordinador generar i projectar eixams de mosques domèstiques que brunzeixen i voletegen per l'espai seguint patrons aleatoris. Cada pocs minuts, diverses dotzenes de mosques s'agrupen per lletrejar –en anglès o en espanyol– alguna variant de la primera persona del singular: “I”, “Me”, “Jo”. Quan la paraula es pot llegir, les mosques es dispersen cap als marges de la paret de projecció, abans de tornar a reunir-se. Aquesta obra es

va presentar el 2001 al New Museum de Nova York de la mà del cèlebre comissari Dan Cameron.

Eugenio Ampudia (Melgar, 1958)  
Try Not To Think So Much, 2018  
Instal·lació sonora interactiva  
Premi ARCOMadrid/BEEP d'Art Electrònic 2018

Amb *Try Not To Think Too Much*, Eugenio Ampudia continua la línia de treballs anteriors emfatitzant el caràcter de l'art com un efectiu mitjà de comunicació, però en aquesta ocasió l'artista juga amb la paradoxa de trencar aquest flux a través del soroll comunicacional. En aplicar el terme "soroll" a la comunicació no només es parla de so molest, sinó de qualsevol interferència en aquest procés. Amb aquesta obra s'al·ludeix així al tipus de soroll comunicacional amb què habitem, que ens envolta i que es transforma en un silenciós mètode d'influència al nostre entorn quotidià.

L'artista apunta a aquesta comunicació que al món de l'art tendeix a ser endogàmica i auto-referencial mentre promulga discursos que suposadament pretenen apropar la cultura a l'espectador. El fet que el soroll de la peça estigui realitzat a partir de l'apropiació i superposició de teories i conferències relacionades amb el món de l'art, difícilment intel·ligibles, fa una picada d'ullet irònica a l'aparell teòric juntament amb els codis que sustenten el sistema artístic.

Marcel·lí Antúnez (Moià, 1959)  
Alfabeto, 1999  
Instal·lació interactiva  
Adquisició BEEP Collection

*Alfabeto* és una pròtesi emotiva que gemega i xiuxiueja. Amb la resposta convida el visitant a modificar el seu rol de receptor passiu per convertir-se en un instrumentista emocional. Un radar reconeix la presència del públic a la sala i l'escultura atrau la seva atenció emetent un gemec. Quan l'espectador acarona o abraça el cilindre, aquest deixa sentir la seva veu, ja que la seva superfície està dotada de sensors, que s'activen emetent sons associables a diferents estats d'ànim, com ara angoixa, plaer, alegria i dolor.

Antúnez ens parla de les relacions humanes i els seus orígens. Del naixement de la comunicació, els signes gestuals i les reaccions socials, del joc i la interacció entre les persones. Aquesta peça, una obra pionera de l'art interactiu, ha estat un referent per tot allò que enllaça amb la participació i el nou paper de l'espectador en relació amb l'obra d'art.

Albert Barqué-Duran i Marc Marzenit (Lleida, 1989 i Barcelona, 1983)  
Vestibular\_1, 2020  
Instal·lació audiovisual immersiva  
Producció BEEP Collection 2020

*Vestibular\_1* és una instal·lació audiovisual immersiva, que indueix a l'audiència sensacions il·lusòries de moviment propi en completa obscuritat a l'interrompre temporalment el seu

funcionament vestibular. El sistema vestibular està relacionat amb l'equilibri i el control espacial, i es troba ubicat a l'orella interna de l'ésser humà. Aquestes sensacions il·lusòries de moviment s'aconsegueixen a través de potents patrons específics i configuracions d'estímul de llum i so que persisteixen a la retina i al sistema auditiu en la foscor. L'obra es basa en la investigació del Laboratori VeME (Realització multisensorial vestibular) de la Universitat de Londres.

*Vestibular\_1* aprofundeix les interconnexions que s'estableixen entre les obres d'art electrònic i l'espectador en una època de canvi en què la societat encara no està acostumada a aquesta nova forma d'art. És interessant veure com el mateix Marshall McLuhan evidencia aquestes alteracions sensorials a l'assaig *La Galaxia Gutenberg* (1963): “Quan la tecnologia amplia un dels nostres sentits, es produeix una nova translació de la cultura tan aviat com s'interioritza la nova tecnologia. Si s'introdueix una tecnologia, sigui des de dins o des de fora, en una cultura, i donem nova importància o ascendència a un o altre dels nostres sentits, l'equilibri o la proporció entre tots queda alterat. Ja no sentim de la mateixa manera, ni continuen sent els mateixos els nostres ulls, les nostres orelles, els nostres altres sentits. La interacció entre els nostres sentits és perpètua, llevat de condicions d'anestèsia. Però quan s'eleva la tensió de qualsevol dels nostres sentits a una alta intensitat, aquest pot actuar com a anestèsic dels altres”.

Josecarlos Flórez (Lima, 1978)

RAIN BEATS, 2022

Instal·lació audiovisual

Producció Beca Fundació Privada Reddis

Vivim en un moment en què grans quantitats de dades són produïdes per sensors, dispositius portàtils i telèfons mòbils. Aquestes dades són recol·lectades, analitzades i utilitzades per les empreses i els governs en un intent de gestionar i controlar la ciutat d'una manera descentralitzada i centralitzada. Si bé se suposa que aquesta gestió i control contribueixen al benestar i la seguretat dels ciutadans, en la majoria dels casos els ciutadans són fora d'aquest circuit. De fet, sovint no participen en la generació, l'anàlisi o l'ús de les dades, ja sigui perquè no hi tenen accés o perquè no tenen el coneixement per fer aquestes tasques.

En un intent de dissenyar noves interfícies de visualització de dades i d'acostar els espectadors a les dades massives de manera creativa, neix *RAIN BEATS*, un projecte que busca transformar les dades en experiències sensorials. Es tracta d'una instal·lació audiovisual que, connectada a Internet, obté i processa dades atmosfèriques (BIG DATA) i les transforma en partitures musicals digitals que després es transformen en so. És una màquina intel·ligent que processa dades obtingudes de satèl·lits que monitoren la terra constantment, deconstruint l'entorn en números, i les utilitza com a matèria primera per crear paisatges sonors. Podríem dir que *RAIN BEATS* és una màquina que crea i interpreta “música feta per les forces de la natura”.

Joan Fontcuberta i Pilar Rosado (Barcelona, 1955 i Sant Boi del Llobregat, 1965)

Prosopagnosia, 2019

Instal·lació híbrida: fotografies, software i llibre

Premi ARCOMadrid/BEEP d'Art Electrònic 2020

*Prosopagnosia* és una obra híbrida d'uns artistes de la post fotografia i les investigacions relacionades amb la imatge a l'era digital. L'obra consisteix en un conjunt de fotografies, el software que les ha generat i un llibre objecte sobre la complexitat del retrat contemporani.

*Prosopagnosia*, (una patologia de la memòria que impedeix reconèixer les cares) és un projecte que parteix de l'arxiu fotogràfic històric d'un diari local espanyol dels anys 30, dedicat a personalitats públiques de l'època. Aquesta col·lecció de cares és el punt de partida a través del qual un algoritme anomenat GAN (Generative Adversarial Network) desenvolupa un procés de generació automàtica d'una col·lecció de noves cares, imatges fotorealistes de persones que no existeixen. Les imatges resultants són fotogràficament convincents, però a les pàgines del llibre també es mostra la meravellosa seqüència d'intents fallits que serveixen com a referència per a la revisió d'algunes de les fites importants a la història de l'art: Expressionisme, Cubisme, Surrealisme, Picasso, Bacon, Abstracció, etc.

Anaisa Franco (Uberlândia, 1981)

Neuronnection, 2021

Instal·lació interactiva

Beques de producció BEEP Collection, Institut Ramon Llull, New Art Foundation, Hangar 2021

*Neuronnection* és una instal·lació interactiva que permet a les persones jugar i controlar les reaccions de la llum dins una escultura, utilitzant els seus propis pensaments. L'obra ens parla de la vida i les interconnexions neuronals que són a la base dels pensaments, les emocions i els processos químics que controlen la vida humana i de les possibilitats que poden sorgir de la seva hibridació amb els dispositius electrònics.

La instal·lació crea una interfície amb el cervell que permet a l'usuari jugar amb la seva ment. La formalització de la peça s'inspira en la gènesi dels pensaments que prové de l'activitat dels neurotransmissors. Aquests produeixen senyals elèctrics (sinapsis) a les neurones veïnes, que es propaguen com una ona a milers de neurones, creant així el pensament. L'usuari pot interactuar amb l'obra gràcies al dispositiu Nextmind. La idea principal de l'obra és submergir i reflectir els éssers humans dins dels seus propis pensaments i permetre'ls controlar i jugar amb la seva pròpia imaginació.

Paul Friedlander (Manchester, 1951)

Tycho: Test One, 2015

Instal·lació audiovisual cinètica

Primera Beca ATA New Art Foundation i BEEP Collection 2015

*Tycho: Test One* és una peça d'art cinètic d'un artista pioner de la investigació entre art, ciència i tecnologia. La peça es completa amb un monòlit de formigó translúcid i lluminós que s'ha plantejat com un estudi en el desenvolupament de les aplicacions de la llum integrada als espais arquitectònics. Finalment, malgrat que el monòlit no hagi pogut ser present a l'exposició *Orígens*, la proposta de Friedlander, com *Vestibular\_1* d'Albert Barqué-Duran i Marc Marzenit, és una feina que a través de la llum aprofundeix en l'experiència de l'espectador davant de l'obra i de les alteracions de les percepcions sensorials.

Ricardo Iglesias i Gerald Kogler (Madrid, 1965 i Linz, 1974)

Independent Robotic Community, 2005

Instal·lació robòtica interactiva

Premi ARCOMadrid/BEEP d'Art Electrònic 2006

*Independent Robotic Community* és una instal·lació robòtica que s'aproxima a temàtiques com ara la intel·ligència artificial, la vida i les relacions interpersonals i que aborda des d'una perspectiva paròdica les relacions humanes. La instal·lació es basa en els nostres estudis i inquietuds en la recerca i la representació de noves formes d'interactuació i comunicació entre elements mecànics (robots) i representacions de carboni (humans). L'objectiu és mostrar com la comunicació, fins i tot entre robots, permet una major entesa i una major socialització. Es presenta una comunitat de robots de format petit dividida en dos grups. Cada grup parteix d'un nivell de socialització primari i d'un conjunt de sons, que formen un vocabulari propi. Aquest estat inicial consisteix en un moviment molt simple, dins un entorn espacial delimitat. Quan es troba amb altres robots, intercanvia informació del seu estat i sons, i augmenta el seu grau de sociabilitat. Cada increment significa un desenvolupament de la complexitat dels moviments, que permet estendre la seva exploració de l'espai més lluny i alhora possibilita noves trobades, repetint-se el cicle.

Va ser guardonada a la primera edició del Premi adquisició ARCOMadrid/BEEP.

Eduardo Kac (Rio de Janeiro, 1962)

*Time Capsule*, 1997

Fotografia, vídeo i memòria de performance

Premi ARCOMadrid/BEEP d'Art Electrònic 2006

Obra fundacional de la Beep Collection, guardonada a la primera edició del Premi adquisició ARCOMadrid/BEEP juntament amb l'obra *Independent Robotic Community* de Ricardo Iglesias i Gerald Kogler.

*Time Capsule* reuneix en diferents suports la memòria de la performance homònima, realitzada per Eduardo Kac al centre cultural Casa das Rosas de Sao Paulo (Brasil), que es va retransmetre en directe per televisió i per Internet. L'artista, destacat exponent del bioart, es va convertir en el primer ésser humà portador d'un implant de microxip, en implantar-se a la cama un microxip digital que emmagatzema documents, arxius digitals i la memòria sobre la vida de la seva família a l'Europa dels anys previs a la II Guerra Mundial.

Rafael Lozano-Hemmer (Ciutat de Mèxic, 1967)

*Redundant Assembly*, 2015

Instal·lació interactiva

Adquisició BEEP Collection

Un pioner de l'art electrònic i sens dubte un dels artistes que més ha aconseguit trobar un equilibri entre la investigació i els circuits del mercat de l'art. El seu interès principal rau en la creació de plataformes per a la participació pública, la robòtica, la vigilància computeritzada o les xarxes telemàtiques. Les seves obres ens parlen de l'ús que fem de la tecnologia i de com els sistemes de control ens transformen i manipulen.

A *Redundant Assembly* (Assemblatge Redundant) un conjunt de diverses càmeres compon un retrat en viu del visitant des de sis perspectives simultàniament, alineades mitjançant sistemes de detecció de rostres. La imatge resultant és misteriosa, separada de les lleis de la simetria i la percepció de profunditat de la visió binocular. Si diversos visitants estan drets davant de l'obra, es desenvolupa un retrat compost dels seus diferents trets facials en temps real, creant una "selfie" mestissa. Una versió de l'obra per a l'espai públic inclou un component de temps que permet que la fusió de rostres es produeixi barrejant el present i el passat. El reconeixement facial és una tècnica utilitzada sovint per la policia, l'exèrcit i les entitats corporatives per



cercar i trobar persones sospitoses o un individu en particular. Aquí s'utilitza la mateixa tecnologia per confondre els retrats i emfatitzar l'artificialitat i l'arbitrarietat de la identificació.

Ken Matsubara (Tòquio, 1949)

Moon Bowl, 2016

Instal·lació audiovisual

Adquisició BEEP Collection

Una instal·lació intimista sobre les memòries i els records que, recolzant-se en la tradició oriental de la meditació Zen, ens apropa a allò transitori i a la fragilitat de l'existència. Igual que les mans que recullen aigua, el bol serveix com a recipient d'acceptació, on les imatges s'enfonsen a les profunditats del bol com a records. A mesura que l'aigua reflecteix la presència sempre canviant de la lluna, un arriba a abraçar el seu estat fràgil com la bellesa de la impermanència i descobreix les seves futures esperances com a restauració. L'estàtua del Bodhisattva, l'estatueta de guix, l'ampolla de vidre, el cadàver de l'ocell, tot es trenca buscant mitjans per restaurar-se una vegada més en un estat continu de repetició.

*“Hojoki” (Kamo-no-Chōmei) El corrent no s'interromp en cap moment, però el riu no duu mai la mateixa aigua. L'escuma que sura a les gorgues adés desapareix, adés es forma, però mai no dura gaire. En aquest món passa el mateix amb la gent i les seves llars.*

Marina Núñez (Palència, 1966)

Natura morta Tornados i Natura morta Onades, 2021

Instal·lació audiovisual

Premi ARCOMadrid/BEEP d'Art Electrònic 2021

Es tracta de vídeos que reformulen el gènere del bodegó en clau neobarroca, al·legoritzant qüestions que tenen a veure tant amb la existència humana com amb la relació que tenim amb la natura. Dotades d'una tonalitat pictòrica molt sofisticada, oferint una mena d'híper-realitat fascinant, regalen a la mirada de l'espectador detalls singulars com el moviment d'una tela o el vessament de líquid des d'una copa on s'ha produït una turbulència inexplicable. Drama i bellesa s'enllacen en aquestes peces que avalen la maduresa d'aquesta creadora.

Robertina Šebjanič (Murska Sobota, 1975)

Aurelia 1+Hz / proto viva generator, 2019

Instal·lació interactiva generativa amb un sistema viu

Producció BEEP Collection i Sektor Institute de Ljubljana

Les meduses són organismes molt simples i arcaics i, alhora, extremadament avançats. Van aparèixer fa més de 500 milions d'anys en el període Cambrià quan la vida a la Terra encara no havia sortit de l'aigua. Malgrat la seva senzillesa segueixen sent unes espècies molt especialitzades. Se sol parlar sovint de la seva immortalitat i de la possibilitat de transitar de

manera infinita des d'un estadi adult al de rejuveniment a través d'un procés definit com a transdiferenciació que transforma cèl·lules i teixits.

La instal·lació interactiva *Aurelia 1+Hz/proto viva generator* ens trasllada en aquest univers fascinant i aborda les possibilitats de convivència entre animals i màquines. A diferència dels robots impulsats per la intel·ligència artificial digital, el projecte utilitza un organisme viu per processar la vitalitat d'una màquina simple. La instal·lació es dirigeix a dues entitats (meduses i robots) separades, però si es fusionen en una provoquen l'aparició d'un nou organisme biocibernètic: seria capaç de viure per sempre?

Stefan Tiefengraber (Baden bei Wien, 1981)

TH-50PH10EK WALL, 2021

Instal·lació audiovisual cinètica

Producció BEEP Collection 2021

*TH-50PH10EK WALL* és una obra que tracta de la nostra relació amb la tecnologia, la seva evolució i la imparabile obsolescència de tots els dispositius electrònics que omplen les nostres vides. L'obra consisteix en una pantalla de plasma, dispositiu comú utilitzat durant molts anys en el context d'exposicions i esdeveniments. Un monitor, avui dia obsolet pels avenços tecnològics recents, passa de ser suport per l'art a ser l'obra d'art mateixa.

Instal·lada com si fos un pèndol, la pantalla es balanceja lliurement a la paret. Quan el monitor s'atura, se l'estira fins a la posició inicial amb l'ajuda d'un cabrestant i se la fa tornar a oscil·lar, estirant una corda, en un acte performatiu que no pot tenir lloc sense la intervenció humana. Cada cicle finalitza quan el monitor s'atura i el moviment no produeix ni so ni vídeo. El so es genera per l'amplificació de la fricció a què està sotmesa la part posterior del monitor sobre la paret. La visualització a la pantalla és una transferència directa del senyal d'àudio analògic en un senyal de vídeo analògic. L'artista, que basa les seves obres en la sinergia entre velles i noves tecnologies, juga amb el significat de la funció dels dispositius, trenca amb els seus objectius predeterminats i els modifica.

Eric Vernhes (Paris, 1966)

De Notre Nature, 2013

Instal·lació interactiva

Adquisició BEEP Collection

*De Notre Nature* està inspirat en el Llibre II de *De rerum natura*, de Lucreci. Aquest poema escrit en llatí, del segle I aC, és una traducció de la doctrina atomista desenvolupada per Epicur uns dos segles abans. El Llibre II gira al voltant de la física atòmica i la constitució dels cossos: segons la doctrina epicúria, la matèria està composta per partícules indivisibles que s'anomenen «àtoms», els quals es mouen aleatòriament en el buit i poden combinar-se per formar agregats de matèria que poden encarnar tan un ésser viu com qualsevol objecte.

En aquest marc materialista, Lucreci planteja el concepte de "clinamen", un desviament espontani i aleatori dels àtoms en la seva caiguda vertical al buit, que els permet xocar i generar matèria. D'aquesta mecànica atòmica, Epicur en dedueix l'absència de determinisme diví i la prova de l'existència del nostre lliure albir.

Eric Vernhes representa aquesta visió cosmogònica a través d'una instal·lació que consisteix en una columna rematada per una safata daurada que conté unes boles i una pantalla de mirall a uns passos de la columna. A mesura que l'espectador s'acosta, la safata que conté les boles, representació dels àtoms de la doctrina epicúria, comença a oscil·lar. Les boles roden i xoquen entre si, generant una "ona sonora". Simultàniament, una imatge fràgil de l'espectador apareix a la pantalla com si fos generada pel moviment de les "partícules" a la safata.

Peter Weibel (Odessa, 1944)  
Das Tangible Bild, 1991/2019  
Instal·lació audiovisual interactiva  
Adquisició BEEP Collection

*Das Tangible Bild* (La imatge tangible) és una obra fonamental i una creació d'un artista pioner de l'art electrònic i digital, on es mostren les possibilitats creatives de l'art interactiu. L'obra ens parla del paper de l'espectador en relació amb una obra d'art i, en un sentit més ampli, del paper que tenim en un món cada cop més permeat per la tecnologia.

És el nostre món simplement el producte d'una interfície tecnològica? En aquesta instal·lació interactiva, el visitant s'enfronta a una quadrícula de coordenades cartesianes. Una càmera ens filma i la imatge és projectada a la paret oposada. Quan toca la pantalla de goma del monitor, que es troba en un pedestal al mig de l'habitació, la imatge projectada es deforma. Per tant, la instal·lació permet que el visitant, mitjançant una pantalla tàctil tridimensional, pugui interactuar en temps real amb la seva pròpia imatge.

## **PRENSA**

El text curatorial, el llistat d'obres amb descripcions en català i espanyol i les imatges, estan disponibles al link: <https://cutt.ly/Origenes>