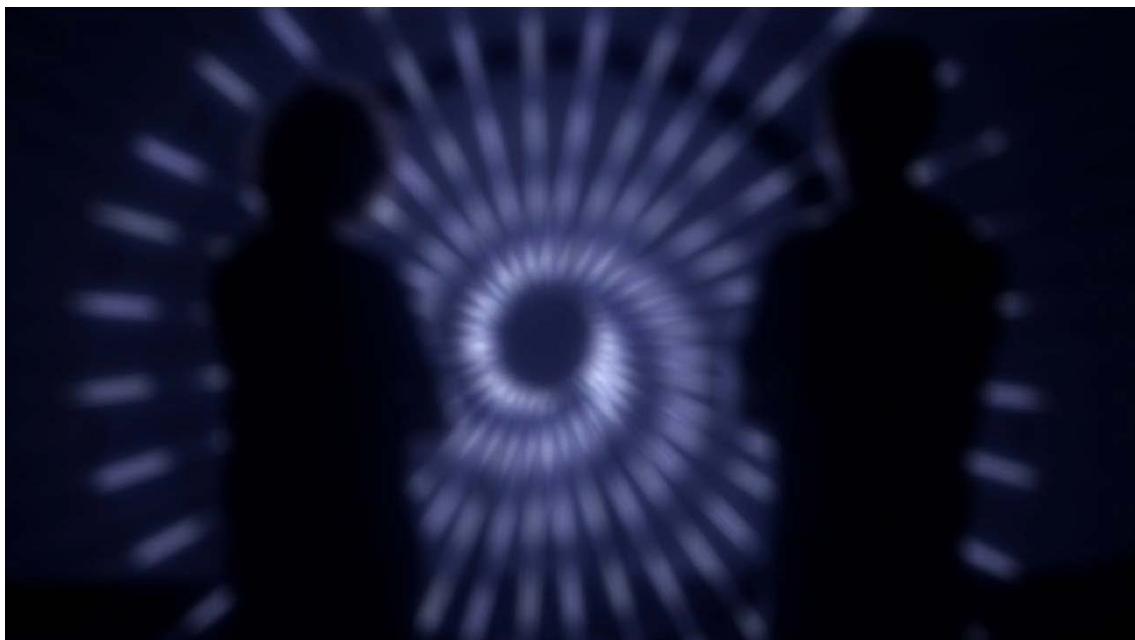


ORÍGENES

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



(Albert Barqué-Duran y Marc Marzenit - Vestibular_1)

Orígenes es una exposición de arte electrónico y digital que presenta una ambiciosa selección de obras de la Beep Collection que, después de *Aproximaciones Creativas*, la gran presentación de 2018, regresa por primera vez a Reus, tras cuatro años de itinerancia por distintos centros expositivos, como Es Baluard Museu d'Art Contemporani de Palma de Mallorca, Arts Santa Mònica de Barcelona, Ars Electronica Festival de Linz (Austria) y la producción de nuevas obras a través de becas en colaboración con instituciones como el Institut Ramon Llull, el centro de producción Hangar o la Fundació Sorigué.

La Beep Collection regresa a Reus, su ciudad de origen, con una nueva propuesta expositiva que se desplegará en el Centre d'Art Cal Massó, en concomitancia con el prestigioso ISEA 2022, el 27º International Symposium on Electronic Art, que se celebra en Barcelona del 10 al 16 de junio.

En *Orígenes*, la Beep Collection exhibe numerosas obras nuevas o que no han sido expuestas anteriormente en Reus. *Orígenes* remite al concepto de nacimiento, de hecho, en la muestra se presentan también algunas de las primeras obras con las que esta pionera colección de arte electrónico empezó su trayectoria a través del Premio Adquisición ARCOMadrid/BEEP. Además, con los años la Beep Collection ha ido rescatando algunas de las obras fundamentales para el desarrollo del arte electrónico en nuestro país, poniendo en valor el legado de creadores pioneros del sector, que ya forman parte de la historia del arte contemporáneo como Peter Weibel, Marcel·lí Antúnez y Antoni Abad.

Orígenes constituye también un marco temporal, que nos acerca a nuestra evolución como especie y al desarrollo imparable de la vida en su más amplia expresión. Algunas de las obras que se exponen en el Centre d'Art Cal Massó ahondan en conceptos como la identidad o la apariencia, con propuestas de artistas como Joan Fontcuberta y Pilar Rosado o Rafael Lozano-Hemmer.

Marina Núñez y Robertina Šebjanič, en sus obras, nos hablan de la vida y la naturaleza, mientras que Ricardo Iglesias y Gerald Kogler, Albert Barqué-Duran y Marc Marzenit o Anaisa Franco se aproximan a conceptos como la inteligencia artificial y las percepciones de la realidad a través de los sentidos y el cuerpo humano. También hay piezas que nos hablan de nuestros entornos matéricos y cósmicos como es el caso de *RAIN BEATS* de Josecarlos Flórez, la nueva producción realizada gracias a la beca de la Fundació Privada Reddis de Reus. Finalmente consideramos que el término “origen” apunta a elementos como los recuerdos y la memoria en las obras de Eduardo Kac o Ken Matsubara, a conceptos más antropológicos y cognitivos en las piezas de los catalanes Marcel·lí Antúnez y Antoni Abad o a nuestra aproximación a la tecnología y su desarrollo en los trabajos de Eugenio Ampudia y Stefan Tiefengraber.

Orígenes alude también al mensaje intrínseco del medio digital y a cómo el arte electrónico, a pesar de llevar ya algunas décadas de andadura, se puede todavía considerar en una etapa de génesis. En el futuro se mirarán estas últimas dos décadas, en la que la Beep Collection ha sido uno de los agentes protagonistas del desarrollo del arte electrónico, como los orígenes del devenir del arte contemporáneo y cómo ha ido transformándose al compás de la evolución de las herramientas tecnológicas. No podemos olvidar que el arte y el proceso creativo han cambiado con la evolución de las herramientas informáticas, otorgando un nuevo significado a las tecnologías que permean el imaginario colectivo de nuestra sociedad.

La evolución de nuestra especie se ha desarrollado en estrecho contacto con la *tékne*. Cada innovación técnica ha supuesto un avance. El Renacimiento ha sido marcado por la invención de la imprenta de Johannes Gutenberg (1440) y la casi contemporánea inédita visión del mundo generada por los espacios tridimensionales postulados por Leon Battista Alberti que, con *De pictura* (1436), proporciona la primera definición de la perspectiva científica. Estas innovaciones permitieron al mundo transitar hacia la tridimensionalidad, dejando atrás el convencional mundo bidimensional de la Edad Media, abriendo paso al pensamiento en tres dimensiones.

En las últimas décadas nuestra sociedad vivió algo parecido. Una nueva modernidad. La sociedad ha experimentado profundos cambios sociales y perceptivos generados por la introducción de las tecnologías informáticas en la vida cotidiana. Unos cambios ya evidenciados por Marshall McLuhan en 1963 con *The Gutenberg Galaxy*, donde el filósofo y pensador canadiense introduce conceptos como la *Aldea global*, refiriéndose a las transformaciones sociales estimuladas por la era eléctrica y las profundas innovaciones producidas por la radio, el cine, la televisión y los medios de comunicación audiovisuales en general, que difunden imágenes y sonidos de cualquier lugar y momento, ocupando un espacio cada vez más importante en los hogares. Marshall McLuhan no llegó a experimentar las posibilidades de la era digital, pero es indudable que la contemporánea informatización de los sistemas de comunicación representa otra vuelta de tuerca en nuestro modo de vivir y relacionarnos. Se trata de unas transformaciones, cuyas consecuencias todavía no podemos llegar a comprender en su totalidad, aunque podemos percibir la magnitud real de sus efectos en el ser humano. Nos gusta pensar que se podría incluso hablar de conceptos como la *Aldea digital*, un término que sin duda alguna Marshall McLuhan hubiera hecho suyo, para definir una sociedad donde la cuarta dimensión, la virtualidad y todo lo relacionado con la revolución informática, se puede sin duda definir como un nuevo Renacimiento. Hemos abierto una ventana hacia una dimensión que nos habla de inmaterialidad, virtualidad, realidad aumentada y metaverso, todos sinónimos de un nuevo universo no fácilmente etiquetable, que nos está moldeando y nos va definiendo. Estamos sustentando nuestras vidas en esta

realidad o *Aldea digital*, aunque el paulatino paso del tiempo no nos permite percibirlo claramente y estos cambios serán más evidentes en unas décadas. Sin duda alguna la *Aldea digital* está transformando nuestra manera de pensar, relacionarnos, hablar, vivir, escribir, trabajar y por supuesto crear arte.

“Cuando la tecnología amplía uno de nuestros sentidos, se produce una nueva traslación de la cultura tan pronto como la nueva tecnología se interioriza. Si se introduce una tecnología, sea desde dentro o desde fuera, en una cultura, y dan nueva importancia o ascendencia a uno u otro de nuestros sentidos, el equilibrio o proporción entre todos ellos queda alterado. Ya no sentimos del mismo modo, ni continúan siendo los mismos nuestros ojos, nuestros oídos, nuestros restantes sentidos. La interacción entre nuestros sentidos es perpetua, salvo en condiciones de anestesia. Pero cuando se eleva la tensión de cualquiera de nuestros sentidos a una alta intensidad, éste puede actuar como anestésico de los otros»

Marshall McLuhan “La Galaxia Gutenberg”

Idea y comisariado: Roberta Bosco y Stefano Caldana (www.arteedadsilicio.com)

Dirección del proyecto: Vicente Matallana

Producción: LaAgencia (www.laagencia.org)

Beep Collection: (www.beepcollection.art)

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

ROBERTA BOSCO y STEFANO CALDANA

(www.arteedadsilicio.com)

Roberta es una periodista, comisaria e investigadora especializada en arte contemporáneo y cultura digital. Corresponsal desde España de Il Giornale dell'Arte, trabaja para el diario EL PAÍS desde 1998 y es creadora junto con Stefano del blog de EL PAÍS, El Arte en la Edad del Silicio.

Como comisarios Roberta y Stefano son los responsables de algunas destacadas propuestas expositivas como “Conexión remota” para el Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona (MACBA), “Digital Jam” y “Web as Canvas” en el Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona (CCCB) en el marco del festival Art Futura; “London Calling” para el Festival Sonar y “Donkijote” para LABORal Centro de Arte en Gijón. Recientemente han comisariado la exposición “Harddiskmuseum” en el Arts Santa Mònica de Barcelona y “Faces” para Es Baluard Museo de Arte Moderno y Contemporáneo de Palma.

BEEP COLLECTION

(www.beepcollection.art)

La Beep Collection, hasta ahora conocida como Colección BEEP de Arte Electrónico, es fruto del mecenazgo artístico de Andreu Rodríguez Valveny. En sus 18 años de existencia, el objetivo primordial de la Colección ha sido ser testigo y agente de la transgresión creada de la intersección entre el arte, la ciencia y la tecnología. Vinculada desde sus inicios a la Feria de Arte Contemporáneo ARCOmadrid, a través del Premio ARCO BEEP de Arte Electrónico, ha reunido un conjunto de obras de arte electrónico y digital, extremadamente importante y significativo a nivel internacional, que resume las tendencias y la evolución de las prácticas artísticas relacionadas con los nuevos medios tecnológicos.

ORÍGENES: SELECCIÓN DE OBRAS

Antoni Abad - Ego - Spanglish, 1999
Eugenio Ampudia - Try Not To Think So Much, 2018
Marcel·lí Antúnez - Alfabeto, 1999
Albert Barqué-Duran y Marc Marzenit - Vestibular_1, 2020
Josecarlos Flórez – RAIN BEATS, 2022
Joan Fontcuberta y Pilar Rosado - Prosopagnosia, 2019
Anaisa Franco - Neuronnection, 2021
Paul Friedlander - Tycho: Test One, 2015
Ricardo Iglesias y Gerald Kogler - Independent Robotic Community, 2005
Eduardo Kac - Time Capsule, 1997
Rafael Lozano-Hemmer - Redundant Assembly, 2015
Ken Matsubara - Moon Bowl, 2016
Marina Núñez - Still Life Tornadoes & Still Life Swell, 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

ORÍGENES: LISTADO DE ARTISTAS

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

ORÍGENES: FICHAS OBRAS

Antoni Abad (Lleida, 1956)
Ego – Spanglish, 1999
Videoinstalación generativa por ordenador
Adquisición BEEP Collection

Obra histórica de un artista catalán precursor de la escena del arte digital y electrónico. Las moscas de Antoni Abad han sido un referente en toda su trayectoria artística a partir de piezas inolvidable para la red como Z.exe y otros proyectos que han anticipado conceptos como las redes sociales y la interacción online entre usuarios.

El pionero *Ego – Spanglish* es un trabajo de animación generativo que, a través de un software de dibujo, permite al ordenador generar y proyectar enjambres de moscas domésticas que zumban y revolotean por el espacio siguiendo patrones aleatorios.

Cada pocos minutos, varias docenas de moscas se agrupan para deletrear –en inglés o en español– alguna variante de la primera persona del singular: “I”, “Me”, “Yo”. En cuanto la palabra se puede leer, las moscas se dispersan hacia los márgenes de la pared de proyección,

antes de volver a reunirse. Esta obra se presentó en 2001 en el New Museum de Nueva York de la mano del célebre comisario Dan Cameron.

Eugenio Ampudia (Melgar, 1958)
Try Not To Think So Much, 2018
Instalación sonora interactiva
Premio ARCOmadrid/BEEP de Arte Electrónico 2018

Con *Try Not To Think Too Much*, Eugenio Ampudia continúa la línea de trabajos anteriores al enfatizar el carácter del arte como efectivo medio de comunicación, pero en esta ocasión el artista juega con la paradoja de romper ese flujo a través del ruido comunicacional. Al aplicar el término “ruido” a la comunicación no solamente se habla de sonido molesto, sino de cualquier interferencia en este proceso. Con esta obra se alude así al tipo de ruido comunicacional con el que habitamos y que nos envuelve y que se transforma en un silencioso método de influencia en nuestro entorno cotidiano.

El artista apunta a esa comunicación que en el mundo del arte tiende a ser endogámica y autorreferencial mientras promulga discursos que supuestamente pretenden acercar la cultura al espectador. El hecho de que el ruido de la pieza esté realizado a partir de la apropiación y superposición de teorías y conferencias relacionadas con el mundo del arte, difícilmente inteligibles, hace un guiño irónico al aparato teórico junto con los códigos que sustentan el sistema artístico.

Marcel·lí Antúnez (Moià, 1959)
Alfabeto, 1999
Instalación interactiva
Adquisición BEEP Collection

Alfabeto es una prótesis emotiva que gime y susurra. Con su respuesta invita al visitante a modificar su rol de receptor pasivo para convertirse en un instrumentista emocional. Un radar reconoce la presencia del público en la sala y la escultura atrae su atención emitiendo un gemido. Cuando el espectador acaricia o abraza el cilindro, este deja oír su voz, ya que su superficie está dotada de sensores, que se activan emitiendo sonidos asociables a distintos estados de ánimo, como angustia, placer, alegría y dolor.

Antúnez nos habla de las relaciones humanas y sus orígenes. Del nacimiento de la comunicación, los signos gestuales y las reacciones sociales, del juego y la interacción entre las personas. Esta pieza, una obra pionera del arte interactivo, ha sido un referente por todo lo que enlaza con la participación y el nuevo papel del espectador en relación a la obra de arte.

Albert Barqué-Duran y Marc Marzenit (Lleida, 1989 y Barcelona, 1983)
Vestibular_1, 2020
Instalación audiovisual inmersiva
Producción BEEP Collection 2020

Vestibular_1 es una instalación audiovisual inmersiva, que induce en la audiencia sensaciones ilusorias de movimiento propio en completa oscuridad al interrumpir temporalmente su funcionamiento vestibular. El sistema vestibular está relacionado con el equilibrio y el control espacial. Se encuentra ubicado en el oído interno del ser humano. Estas ilusorias sensaciones

de movimiento se logran a través de potentes patrones específicos y configuraciones de estímulos de luz y sonido que persisten en la retina y en el sistema auditivo en la oscuridad. La obra se basa en la investigación del Laboratorio VeME (Realización multisensorial vestibular) de la Universidad de Londres.

Vestibular_1 profundiza en las interconexiones que se establecen entre las obras de arte electrónico y el espectador en una época de cambio en la que la sociedad todavía no está acostumbrada a esta nueva forma de arte. Es interesante ver como el mismo Marshall McLuhan evidenció estas alteraciones sensoriales en el ensayo “La Galaxia Gutenberg” (1963). “Cuando la tecnología amplía uno de nuestros sentidos, se produce una nueva traslación de la cultura tan pronto como la nueva tecnología se interioriza. Si se introduce una tecnología, sea desde dentro o desde fuera, en una cultura, y dan nueva importancia o ascendencia a uno u otro de nuestros sentidos, el equilibrio o proporción entre todos ellos queda alterado. Ya no sentimos del mismo modo, ni continúan siendo los mismos nuestros ojos, nuestros oídos, nuestros restantes sentidos. La interacción entre nuestros sentidos es perpetua, salvo en condiciones de anestesia. Pero cuando se eleva la tensión de cualquiera de nuestros sentidos a una alta intensidad, éste puede actuar como anestésico de los otros”.

Josecarlos Flórez (Lima, 1978)

RAIN BEATS, 2022

Instalación audiovisual

Beca de producción Fundació Privada Reddis

Vivimos en un momento en que grandes cantidades de datos son producidos por sensores, dispositivos portátiles y teléfonos móviles. Estos datos son recolectados, analizados y utilizados por las empresas y los gobiernos en un intento de gestionar y controlar la ciudad de una manera descentralizada y centralizada. Si bien se supone que dicha gestión y control contribuyen al bienestar y la seguridad de los ciudadanos, en la mayoría de los casos los ciudadanos están fuera de este circuito. De hecho, a menudo no participan en la generación, el análisis o el uso de los datos, ya sea porque no tienen acceso a ellos o porque no tienen el conocimiento para realizar tales tareas.

En un intento de diseñar nuevas interfaces de visualización de datos, y de acercar los espectadores a los datos masivos de manera creativa, nace *RAIN BEATS*, un proyecto que busca transformar los datos en experiencias sensoriales. Se trata de una instalación audiovisual que, conectada a Internet, obtiene y procesa datos atmosféricos (BIG DATA) y los transforma en partituras musicales digitales que luego se transforman en sonido. Es una máquina inteligente que procesa datos obtenidos de satélites que monitorean la tierra constantemente, deconstruyendo el entorno en números, y los utiliza como materia prima para crear paisajes sonoros. Podríamos decir entonces que *RAIN BEATS* es una máquina que crea e interpreta “música hecha por las fuerzas de la naturaleza”.

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

Prosopagnosia, 2019

Instalación híbrida: fotografías, software y libro

Premio ARCOmadrid/BEEP de Arte Electrónico 2020

Prosopagnosia es una obra híbrida de unos artistas de referencia de la post fotografía y las investigaciones relacionadas con la imagen en la era digital. La obra consiste en un conjunto de

fotografías, el software que las ha generado y un libro objeto sobre la complejidad del retrato contemporáneo.

Prosopagnosia, (patología de la memoria que impide reconocer las caras) es un proyecto que parte del archivo fotográfico histórico de un diario local español de los años 30, dedicado a personalidades públicas de la época. Dicha colección de rostros es el punto de partida a través del cual un algoritmo denominado G.A.N (Generative Adversarial Network) desarrolla un proceso de generación automática de una colección de nuevas caras, imágenes foto-realistas de personas que no existen. Las imágenes resultantes son fotográficamente convincentes, pero en las páginas del libro también se muestra la maravillosa secuencia de intentos fallidos que sirven como referencia para la revisión de algunos de los hitos importantes en la historia del arte: Expresionismo, Cubismo, Surrealismo, Picasso, Bacon, Abstracción, etc.

Anaisa Franco (Uberlândia, 1981)

Neuronnection, 2021

Instalación interactiva

Becas de producción BEEP Collection, Institut Ramon Llull, New Art Foundation, Hangar 2021

Neuronnection es una instalación interactiva que permite a las personas jugar y controlar las reacciones de la luz dentro de una escultura, utilizando sus propios pensamientos. La obra nos habla de la vida y las interconexiones neuronales que están en la base de los pensamientos, las emociones y los procesos químicos que controlan la vida humana y de las posibilidades que pueden surgir de su hibridación con los dispositivos electrónicos.

La instalación crea una interfaz con el cerebro que permite al usuario jugar con su mente. La formalización de la pieza se inspira en la génesis de los pensamientos, que proviene de la actividad de los neurotransmisores. Estos producen señales eléctricas (sinapsis) en las neuronas vecinas, que se propagan como una onda a miles de neuronas, creando así el pensamiento. El usuario puede interactuar con la obra gracias al dispositivo Nextmind. La idea principal de la obra, es sumergir y reflejar a los seres humanos dentro de sus propios pensamientos y permitirles controlar y jugar con su propia imaginación.

Paul Friedlander (Manchester, 1951)

Tycho: Test One, 2015

Instalación audiovisual cinética

Primera Beca ATA New Art Foundation y BEEP Collection 2015

Tycho: Test One es una pieza de arte cinético de un artista pionero de la investigación entre arte, ciencia y tecnología. La pieza se completa con un monolito de hormigón translucido y luminoso que se ha planteado como un estudio en el desarrollo de las aplicaciones de la luz integrada a los espacios arquitectónicos. Finalmente, a pesar de que el monolito no haya podido estar presente en la exposición *Orígenes*, la propuesta de Friedlander, como *Vestibular_1* de Albert Barqué-Duran y Marc Marzenit, es un trabajo que a través de la luz ahonda en la experiencia del espectador delante de la obra y de las alteraciones de las percepciones sensoriales.

Ricardo Iglesias y Gerald Kogler (Madrid, 1965 y Linz, 1974)
Independent Robotic Community, 2005
Instalación robótica interactiva
Premio ARCOMadrid/BEEP de Arte Electrónico 2006

Independent Robotic Community es una instalación robótica que se aproxima a temáticas como la Inteligencia Artificial, la vida y las relaciones interpersonales y que aborda desde una perspectiva paródica las relaciones humanas. La instalación se basa en nuestros estudios e inquietudes en la búsqueda y representación de nuevas formas de interacción y comunicación entre elementos mecánicos (robots) y representaciones de carbono (humanos). El objetivo es mostrar cómo la comunicación, incluso entre robots, permite un mayor entendimiento y una mayor socialización. Se presenta una comunidad de robots de pequeño formato dividida en dos grupos. Cada grupo parte de un nivel de socialización primario y de un conjunto de sonidos, que forman un vocabulario propio. Este estado inicial consiste en un movimiento muy simple, dentro de un entorno espacial delimitado. Cuando se encuentra con otros robots, intercambia información de su estado y sus sonidos, y aumenta su grado de sociabilidad. Cada incremento significa un desarrollo de la complejidad de los movimientos, que le permite extender su exploración del espacio más lejos y a la vez posibilita nuevos encuentros, repitiéndose el ciclo.

Fue galardonada en la primera edición del Premio adquisición ARCOMadrid/BEEP.

Eduardo Kac (Rio de Janeiro, 1962)
Time Capsule, 1997
Fotografía, video y memoria de performance
Premio ARCOMadrid/BEEP de Arte Electrónico 2006

Obra fundacional de la Beep Collection, galardonada en la primera edición del Premio adquisición ARCOMadrid/BEEP así como la obra *Independent Robotic Community* de Ricardo Iglesias y Gerald Kogler. *Time Capsule* reúne en distintos soportes la memoria de la performance homónima, realizada por Eduardo Kac en el centro cultural Casa das Rosas de Sao Paulo (Brasil), que se retransmitió en directo por televisión y por Internet. El artista, destacado exponente del bio-arte, se convirtió en el primer ser humano portador de un implante de microchip, al implantarse en la pierna un microchip digital que almacena documentos, archivos digitales y la memoria sobre la vida de su familia en la Europa de los años previos a 1939.

Rafael Lozano-Hemmer (Ciudad de México, 1967)
Redundant Assembly, 2015
Instalación interactiva
Adquisición BEEP Collection

Un pionero del arte electrónico y sin duda uno de los artistas que más ha conseguido encontrar un equilibrio entre la investigación y los circuitos del mercado del arte. Su interés principal reside en la creación de plataformas para la participación pública, la robótica, la vigilancia computarizada o las redes telemáticas. Sus obras nos hablan del uso que hacemos de la tecnología y de cómo los sistemas de control nos transforman y manipulan.

En *Redundant Assembly* (Ensamblaje Redundante) un conjunto de varias cámaras compone un retrato en vivo del visitante desde seis perspectivas simultáneamente, alineadas mediante sistemas de detección de rostros. La imagen resultante es misteriosa, separada de las leyes de

la simetría y la percepción de profundidad de la visión binocular. Si varios visitantes están de pie frente a la obra, se desarrolla un retrato compuesto de sus diferentes rasgos faciales en tiempo real, creando un "selfie" mestizo.

Una versión de la obra para el espacio público incluye un componente de tiempo que permite que la fusión de rostros se produzca mezclando el presente y el pasado. El reconocimiento facial es una técnica utilizada a menudo por la policía, el ejército y las entidades corporativas para buscar y encontrar personas sospechosas o un individuo en particular. Aquí se utiliza la misma tecnología para confundir los retratos y enfatizar la artificialidad y arbitrariedad de la identificación.

Ken Matsubara (Tokyo, 1949)

Moon Bowl, 2016

Instalación audiovisual

Adquisición BEEP Collection

Una instalación intimista sobre las memorias y los recuerdos que apoyándose en la tradición oriental de la meditación Zen nos acerca a lo transitorio y la fragilidad de la existencia. Al igual que las manos que recogen agua, el cuenco sirve como un recipiente de aceptación, donde las imágenes se hunden en las profundidades del cuenco como recuerdos. A medida que el agua refleja la presencia siempre cambiante de la luna, uno llega a abrazar su estado frágil como la belleza de la impermanencia y descubre sus futuras esperanzas como restauración. La estatua del Bodhisattva, la estatuilla de yeso, la botella de vidrio, el cadáver del pájaro, todo se rompe en busca de medios para restaurar una vez más en un estado continuo de repetición.

“Hojoki” (Kamo no Chōmei) El río que fluye nunca se detiene y, sin embargo, el agua nunca permanece igual. La espuma flota sobre los estanques, se dispersa, vuelve a formarse y nunca permanece mucho tiempo. Así es con el hombre y todas sus moradas aquí en la tierra.

Marina Núñez (Palencia, 1966)

Naturaleza Muerta Tornados y Naturaleza Muerta Oleaje, 2021

Instalación audiovisual

Premio ARCOmadrid/BEEP de Arte Electrónico 2021

Se trata de vídeos que reformulan el género del bodegón en una clave neobarroca, alegorizando cuestiones que tienen que ver tanto con la existencia humana como con la relación que tenemos con la naturaleza. Dotadas una tonalidad pictórica muy sofisticada, ofreciendo una suerte de hiperrealidad fascinante, regalan a la mirada del espectador detalles singulares como el movimiento de una tela o el derramarse de líquido desde una copa en la que se ha producido una turbulencia inexplicable. Drama y belleza vienen a entretenerse en estas piezas que dan cuenta de la madurez de esta creadora.

Robertina Šebjanič (Murska Sobota, 1975)

Aurelia 1+Hz / proto viva generator, 2019

instalación interactiva generativa con un sistema vivo

Producción de la BEEP Collection con el Sektor Institute de Ljubljana

Las medusas son organismos muy simples y arcaicos y a la vez extremadamente avanzados. Aparecieron hace más de 500 millones de años en el periodo Cámbrico cuando aún la vida en

la Tierra no había salido del agua y a pesar de su sencillez siguen siendo unas especies muy especializadas. Se suele hablar a menudo de su inmortalidad y de la posibilidad de transitar de manera infinita desde un estadio adulto y rejuvenecer a través de un proceso definido transdiferenciación que transforma sus células y tejidos.

La instalación interactiva *Aurelia 1+Hz / proto viva generator* nos traslada en este universo fascinante y aborda las posibilidades de convivencia entre animales y máquinas. A diferencia de los robots impulsados por la inteligencia artificial digital, el proyecto utiliza un organismo vivo para procesar la vitalidad de una máquina simple. La instalación se dirige a dos entidades (medusas y robots) separadas, pero si se fusionan en una, provocan la aparición de un nuevo organismo biocibernético: ¿sería capaz de vivir para siempre?

Stefan Tiefengraber (Baden bei Wien, 1981)

TH-50PH10EK WALL, 2021

Instalación audiovisual cinética

Producción BEEP Collection 2021

TH-50PH10EK WALL es una obra que trata de nuestra relación con la tecnología, su evolución y la imparable obsolescencia de todos los dispositivos electrónicos que llenan nuestras vidas. La obra consiste en una pantalla de plasma, dispositivo común utilizado durante muchos años en contextos de exposiciones y eventos. Un monitor, que ha quedado obsoleto por los recientes avances tecnológicos, de soporte para el arte se convierte en obra de arte.

Instalada como si fuera un péndulo, la pantalla se balancea libremente en la pared. En cuanto el monitor se detiene, se tira de ella hasta su posición original con la ayuda de un cabrestante y se la hace oscilar de nuevo, tirando de una cuerda, en un acto performativo que no puede tener lugar sin la intervención humana. Cada ciclo finaliza cuando el monitor se detiene y su movimiento no produce sonido ni vídeo. El sonido se genera por la amplificación de la fricción a la que está sometida la parte trasera del monitor sobre la pared. La visualización en la pantalla es una traducción directa de la señal de audio analógica en una señal de vídeo analógica. El artista, que basa sus obras en la sinergia entre viejas y nuevas tecnologías, juega con el significado de la función de los dispositivos, rompe con sus fines predeterminados y los modifica.

Eric Vernhes (Paris, 1966)

De Notre Nature, 2013

Instalación interactiva

Adquisición BEEP Collection

De Notre Nature está inspirado en el Libro II de *De rerum natura*, de Lucrecio, este poema en latín, escrito en el siglo I a.C., es una traducción de la doctrina atomista desarrollada por Epicuro unos dos siglos antes. El Libro II gira en torno a la física atómica y la constitución de los cuerpos: según la doctrina epicúrea, la materia está compuesta por partículas indivisibles a las que llama «átomos», estos átomos se mueven aleatoriamente en el vacío y pueden combinarse para formar agregados de materia que pueden encarnar un hombre como cualquier objeto.

En este marco materialista, Lucrecio plantea el concepto de “clinamen”: un desvío espontáneo y aleatorio de los átomos de su caída vertical al vacío, que les permite colisionar y generar materia. De esta mecánica atómica, Epicuro deduce la ausencia de determinismo divino y la prueba de la existencia de nuestro libre albedrío.

Eric Vernhes representa esta visión cosmogónica a través de una instalación que consiste en una columna rematada por una bandeja dorada que contiene bolas y una pantalla de espejo a unos pasos de la columna. A medida que el espectador se acerca, la bandeja que contiene las canicas, una representación de los átomos de la doctrina epicúrea, comienza a oscilar. Las bolas ruedan y chocan entre sí, generando una “onda sonora”. Simultáneamente, una frágil imagen del espectador aparece en la pantalla como si fuera generada por el movimiento de las “partículas” en la bandeja.

Peter Weibel (Odessa, 1944)

Das Tangible Bild, 1991/2019

Instalación audiovisual interactiva

Adquisición BEEP Collection

Das Tangible Bild (La imagen palpable) es una obra fundamental y una creación de un artista pionero del arte electrónico y digital y de las posibilidades creativas del arte interactivo. La obra nos habla del papel del espectador en relación a una obra de arte y en un sentido más amplio del papel que tenemos en un mundo cada vez más permeado por la tecnología.

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

PRENSA

El texto curatorial, el listado de obras con descripciones en catalán y español y las imágenes, están disponibles en el link: <https://cutt.ly/Origenes>