

sonar
2009



**16º Festival Internacional
de Música Avanzada y
Arte Multimedia de Barcelona**
www.sonar.es

18.19.20 junio



Índice



Intro	03
SonarMàtica	
CCCB	05
Hangar	22
Niu	27
ExtraMàtica	33
SonarExtra	35

Intro



Intro

Mecànics,

artesanía del tercer milenio

Debió de ser hacia 1880 cuando, desde el movimiento artístico Arts and Crafts, surgido en Inglaterra bajo la influencia de John Ruskin, el entusiasta y polifacético pintor, diseñador, escritor y activista socialista William Morris propugnaba un regreso a la manufacturación artesanal como reacción a los nacientes modelos industriales de producción serial fordista. Los mismos que, décadas más tarde, Sir Charles Chaplin, otro inglés, ridiculizaría en esa pequeña joya del cine que es “Tiempos Modernos”. En el trasfondo de la reivindicación de estos artistas victorianos, poner la tecnología al servicio del ser humano y no de su alienación, habitaba un deseo, finalmente fallido, de llevar la cultura a las clases populares.

Cien años después, hacia 1977, la capital británica se despertaba con un imperdible en la boca y asaltaba la industria discográfica, al grito de “Házte lo Tú Mismo”. Discos autoeditados, carteles fotocopiados y el regreso a la versión más lúdica del rock and roll abrieron el camino de una revuelta a 45 revoluciones por minuto que, como todas, giró en círculo hasta su punto de partida.

Sin embargo, el mensaje de aquella consigna tenía de su lado un aliado, todavía poco conocido, en la aparición de los dispositivos digitales. Atravesado ya el umbral de este tercer milenio, la popularización de los ordenadores personales y del software libre

ha dotado a la proclama del punk de una escala global y ha visto crecer, en el ámbito de los modelos culturales emergentes, una nueva tipología de producción artesanal en los procesos de creación artística contemporánea.

“Mecànics” es una exposición que refleja ese regreso, en plena sociedad de la información, del “Házte lo Tú Mismo” aplicado a la creación de instrumentos de producción sonora. Con ese objetivo, SonarMàtica incorpora a este proyecto los que son, a día de hoy, uno de los ejes motores de la creación artística del siglo XXI: los centros de producción. Los media labs representan la punta visible de un nuevo paradigma cultural basado en la noción de proceso, de cooperación colectiva y de intercambio de conocimientos. Este recorrido nos muestra algunos de los centros de producción más significativos de una renaciente Barcelona creativa entregada a esta nueva cultura, bajo la forma de proyectos en curso, talleres, posgrados y ensayos abiertos. Artesanía del tercer milenio, al alcance de todos en el CCCB, Hangar y Niu.

Oscar Abril Ascaso

“Mecànics” es la tercera y última exposición de la trilogía decimonónica de SonarMàtica, un proyecto de investigación comparativa entre el siglo XIX y el siglo XXI. Las dos anteriores exposiciones han sido “Et Voilà!” (2007), que ponía en relación magia y tecnología, y “Future Past Cinema” (2008), en la que se observaba recuperación de formatos pre-cinematográficos en la creación audiovisual contemporánea.

SonarMàtica

[CCCB](#)

[Hangar](#)

[Niu](#)

CCCB

Planta -1



Soundclusters 2

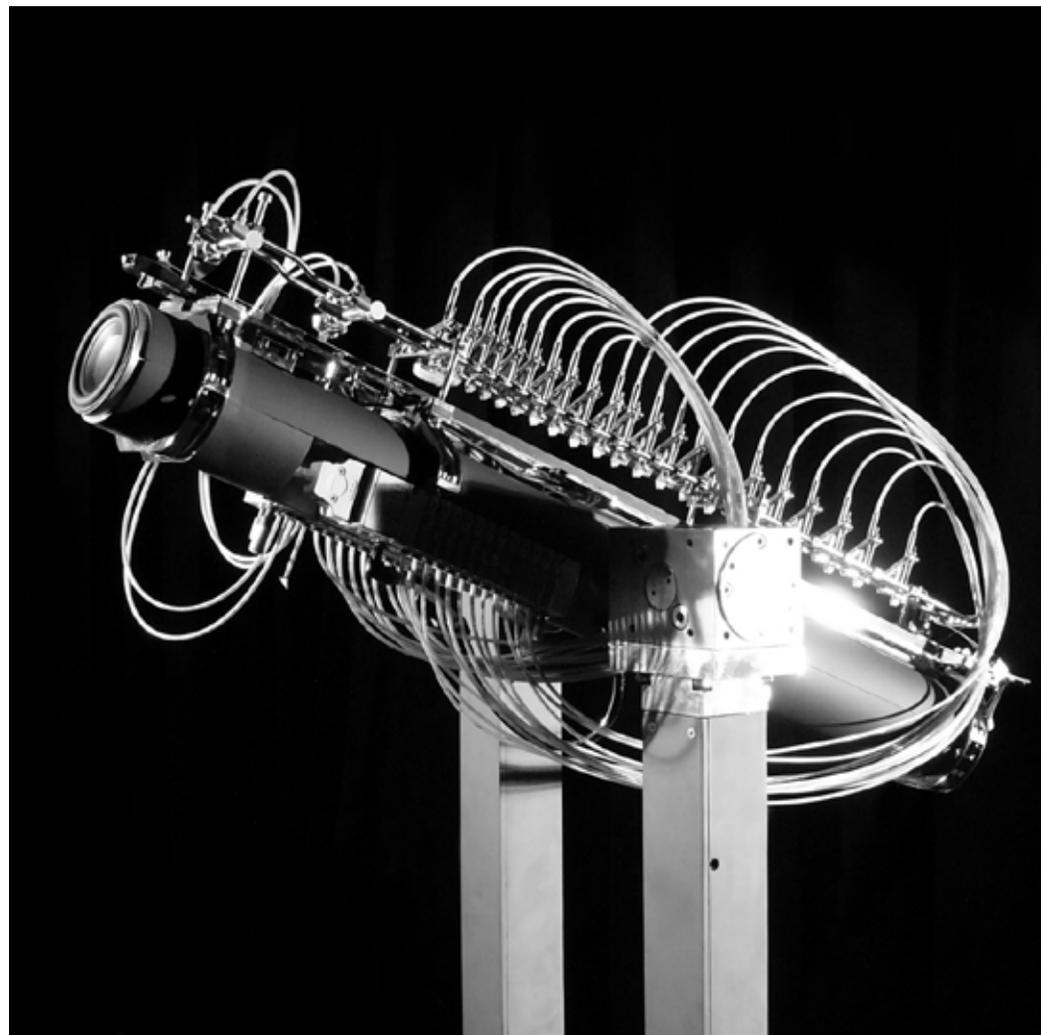
Roland Olbeter (ES)

www.olbeter.com

Roland Olbeter es un artista alemán afincado desde hace años en Barcelona. Nombre de referencia en el ámbito de la ingeniería robótica y el diseño escenográfico, Olbeter ha colaborado con la Fura dels Baus –entre otros proyectos, en la inauguración de las Olimpiadas de Barcelona en 1992– y con Marcel·lí Antúnez. Entre sus principales proyectos personales destacan la creación de “Oikos”, una de las plazas temáticas de la Expo Zaragoza 2008, y su ópera de cámara “Orlando Furioso!”, un concierto para cuerda, tambor y soprano.

“Soundclusters 2”, una serie de cuatro instrumentos de cuerda y un tambor, es una plataforma en la que músicos y compositores de cualquier corriente musical pueden experimentar. Estos instrumentos funcionan mediante actuadores neumáticos y electromecánicos que actúan sobre las cuerdas. Su sonido se encuentra a medio camino entre la guitarra eléctrica y los instrumentos de cuerda clásicos, y su afinación es como la del violín. Los veinte pistones superiores que tiene la pieza hacen la función de “dedos” para definir el tono. Dos púas neumáticas (pizzicato), una sordina y un resonador electromagnético a modo de arco sirven para articular el sonido, que es recogido por pickups y enviado a un procesador modular de sonido para el control del timbre y la dinámica. Aparte del componente sonoro la obra trabaja también a nivel visual, a través del movimiento de los instrumentos. Diez servomotores pueden ser programados para crear diferentes coreografías.

Para esta pieza, Sónar y el festival inglés Faster than Sound encargaron a Jon Hopkins y Tim Exile, dos de los músicos más respetados de la nueva electrónica británica, composiciones para el quinteto de robots-instrumento creados por Olbeter.



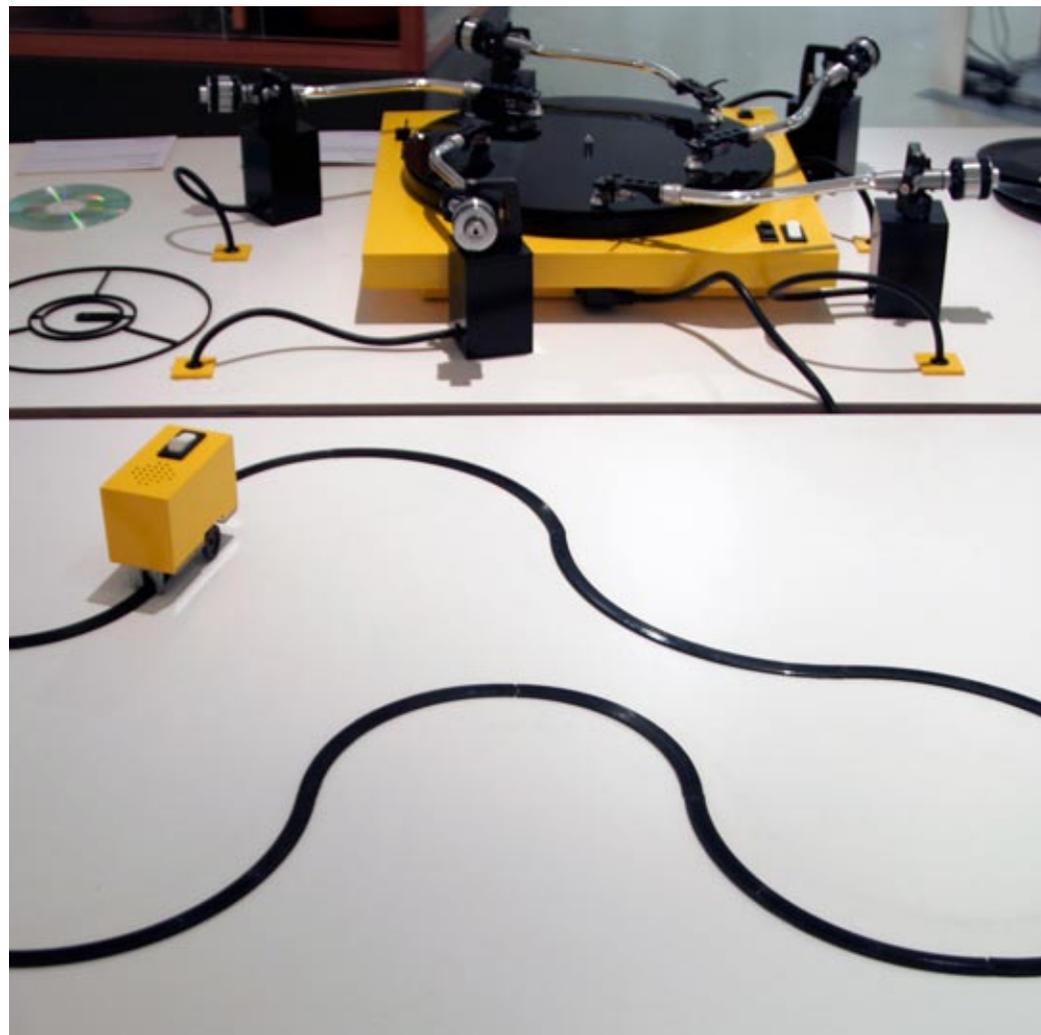
The Physical Value of Sound

Yuri Suzuki (JP)

www.yurisuzuki.com

Yuri Suzuki nació en Tokio en 1980. Entre 1999 y 2005 trabajó para la firma de diseño Maywa Denki, en la que desarrolló un enorme interés por la música y la tecnología. En 2005 se mudó a Londres para estudiar en el Royal College of Art. Durante este período trabajó en varios proyectos para Yamaha y Moritz Waldemeyer, y tras su graduación en 2008 abrió su propio estudio. La obra de Suzuki plantea preguntas sobre la relación entre el sonido y el público, y cómo la música y el sonido afectan a nuestra mente. Las piezas de arte sonoro e instalaciones de Yuri se han exhibido en numerosos eventos alrededor del mundo. En la actualidad trabaja como tutor de proyectos en el Departamento de Diseño de Productos del Royal College of Art.

“The Physical Value of Sound” es una serie de piezas que invitan al espectador a reflexionar sobre las cualidades físicas de la música, tomando el disco de vinilo como punto de partida y vehículo principal. Mediante varios juguetes musicales y un giradiscos modificado con cinco cabezales que el usuario puede mover a voluntad, Suzuki plantea preguntas sobre el carácter efímero de la tecnología digital, que él define como “un montón de datos, puramente virtual”.



El sistema Reacball

Institut FATIMA (ES)

www.institutfatima.org

Paul Rose y Carsten Galle, alemanes residentes en Barcelona, fundaron Institut FATIMA (Institut For Advanced Technologies in Music and Arts) en 2006. Desde hace más de quince años componen, copian y reproducen música electrónica juntos. Pioneros del baile “fiducial”, organizan eventos y talleres, realizan conciertos y producen música para espectáculos de baile, de moda, películas sobre arquitectura y mucho más. Entre otras, cabe destacar la colaboración con El Club de los Astronautas, un proyecto que tiene como objetivo instalar un “Eternal Night Club” en el lado oscuro de la luna. Algunos DJs famosos ya han solicitado su “slot”.

En 2007 Institut FATIMA empezó a experimentar con nuevos controladores para dirigir sus máquinas sobre el escenario. Para el proyecto “Everybody Can Be Wireless Artist” (ECBWA) utilizaron cámaras web y el software reactIVision para alejarse de los ordenadores en directo (¡hasta 15 metros sin que se interrumpa la música!) y en Sónar 2007 presentaron “ECBWA” como instalación interactiva que permitía al público componer música utilizando tarjetas de cartón. Durante el proceso de investigación que les llevó hasta “ECBWA” llegaron a la siguiente conclusión: “No existe el control absoluto, sino una dosis de descontrol que alimenta la creatividad”. Institut FATIMA han aplicado esta idea a “El Sistema ReacBall”, en el que una pelota de fútbol, una cámara, un ordenador y un controlador MIDI generan una remezcla de sonidos, pistas, muestras y despistes. La pelota permite generar secuencias aleatorias de notas MIDI que descontrolan un arreglo musical. El controlador MIDI recontra el descontrol. De este modo, se logran resultados sorprendentes a través de un proceso creativo e intuitivo.



Institut Universitari de l'Audiovisual Universitat Pompeu Fabra (ES) <http://iua.upf.edu>



Los trabajos aquí incluidos han sido realizados por estudiantes de la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona durante el actual curso 2008-2009, en el marco del "Máster en Artes Digitales" (MAD), el "Máster Interdisciplinario en Sistemas Cognitivos y Medios Interactivos" (CSIM), así como en la asignatura de "Taller de Sistemas Interactivos I". Situados en diversos puntos de confluencia entre el arte, la ciencia, la tecnología y la comunicación, los másters y posgrados del Institut Universitari de l'Audiovisual - UPF ofrecen estudios con una sólida formación teórica, práctica y profesional a quienes deseen aproximarse y profundizar en la investigación y las prácticas creativas de los nuevos medios audiovisuales interactivos.

El "Taller de Sistemas Interactivos I" es, por otra parte, una asignatura de grado impartida en los estudios de Ingeniería Informática de la Escuela Superior Politécnica de la UPF en la que los estudiantes llevan a cabo proyectos de creación y de investigación alrededor de las mesas interactivas y las interfaces tangibles, utilizando la tecnología ReactIVision, desarrollada originalmente en la UPF para el proyecto Reactable. Las mesas interactivas de esta exposición han sido cedidas por Reactable Systems (www.reactable.com), la reciente empresa spin-off de la Universitat Pompeu Fabra, fundada por los creadores del Reactable con el objetivo de desarrollar nuevos productos y tecnologías interactivas para el ocio, el fomento de la creatividad y la mediación cultural.

Institut Universitari de l'Audiovisual Universitat Pompeu Fabra (ES)

Sergi Jordà, Günter Geiger, Marcos Alonso y Martin Kaltenbrunner (ES)

[Reactable](#)

www.reactable.com

Dani García Rodríguez, Iván Hernández Gutiérrez y Miguel Ferreiro Novoa (ES)

[Punk-o-Table](#)

Roger Pujol, Pablo Molina, Frederic Font y Francisco García (ES)

[Puckr](#)

<http://iua.upf.edu/puckr>

Carles F. Julià (ES)

[SongExplorer](#)

www.iua.upf.edu/~cfernandez/songexplorer

Sebastián González / Javier Chávarri (CO-ES)

[WeAreWaves](#)

www.wearewaves.info

Reactable

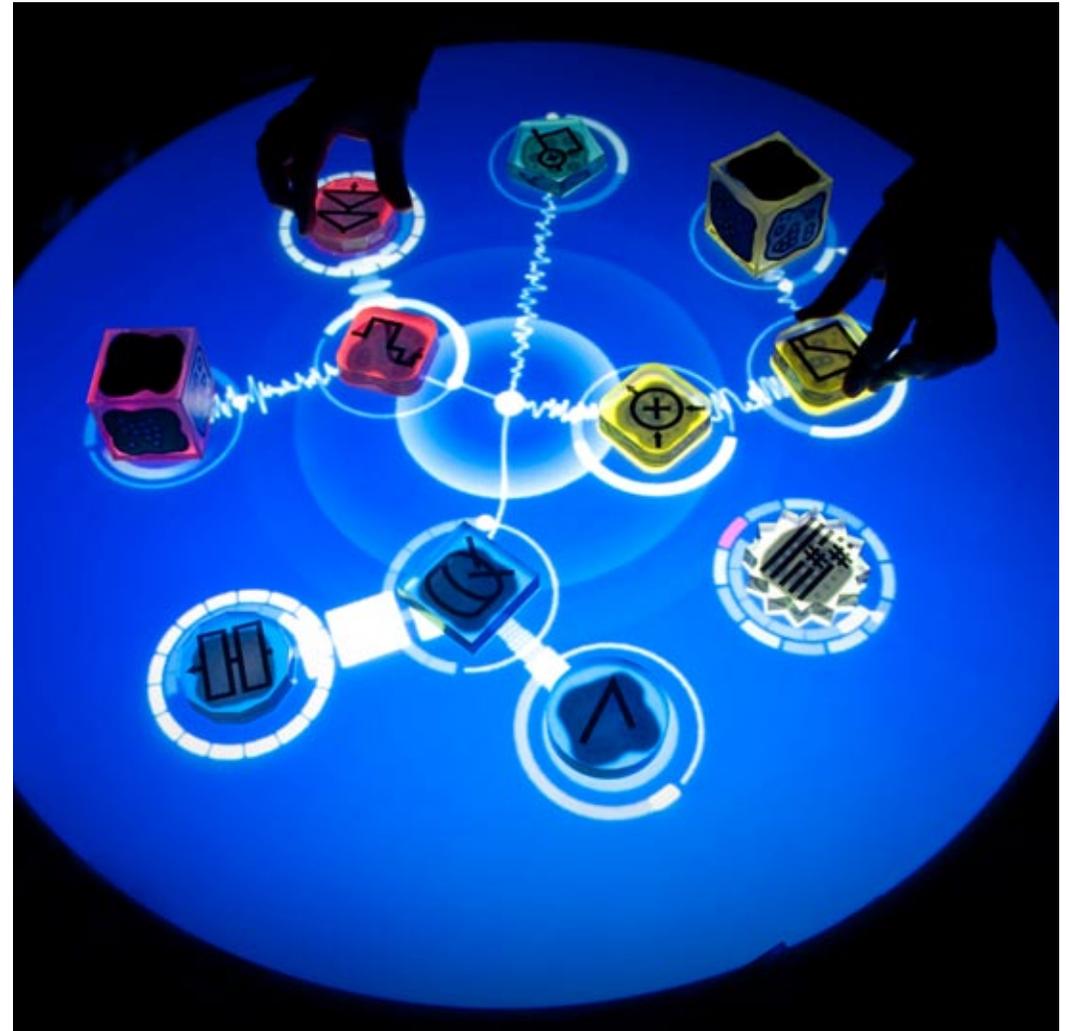
Sergi Jordà, Günter Geiger, Marcos Alonso y Martin Kaltenbrunner (ES)

www.reactable.com

La Reactable es un nuevo instrumento musical electrónico con un diseño simple e intuitivo, que permite a los músicos experimentar con el sonido, cambiar su estructura, controlar sus parámetros y ser creativos de una forma directa, fresca y sin precedentes. La Reactable utiliza una interfaz táctil sobre la que el músico controla el sistema manipulando objetos tangibles. El instrumento está basado en una mesa redonda luminosa y translúcida: colocando, moviendo y conectando estas piezas entre ellas sobre su superficie, los intérpretes pueden combinar diferentes elementos como sintetizadores, efectos, loops de muestras o elementos de control para dar lugar a una composición única y flexible. Las piezas de la Reactable representan los bloques básicos de la música electrónica, cada uno con una funcionalidad distinta en la generación de sonido o el procesamiento de efectos, de alguna manera inspirados por los sintetizadores analógicos modulares como los que Bob Moog desarrolló a principios de los sesenta.

La Reactable fue concebida y desarrollada a partir de 2003 por un equipo de investigación de la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona. Sergi Jordà, Martin Kaltenbrunner, Günter Geiger y Marcos Alonso presentaron por primera vez su creación en un concierto en 2005, pero el instrumento ganó popularidad cuando el equipo publicó varios videos de demostración en YouTube a finales de 2006. Más de cuatro millones de usuarios han visto ya estos videos, entre ellos músicos respetados como la cantante islandesa Björk, que incorporó la Reactable en su última gira de 18 meses, "Volta". Paralelamente, durante los últimos dos años, el equipo de la Reactable ha ofrecido más de 150 presentaciones y conciertos en 30 países, convirtiéndola en uno de los nuevos instrumentos más aplaudidos de la actualidad. Declarada "Hot Instrument of the Year" por la revista Rolling Stone (2007), la Reactable ha recibido varios premios internacionales como el Golden Nica for Digital Music del Prix Ars Electronica (2008), dos D&AD Yellow Pencil Awards (2008), el MIDEM Hottest Music Biz Start-Up Award (2008) o el premio Ciutat de Barcelona (2007). En febrero de 2009, los creadores de la Reactable fundaron la compañía spin-off Reactable Systems (www.reactable.com).

Colaboradores: Music Technology Group (UPF) y Reactable Systems S.L.



Punk-o-Table

Dani García Rodríguez, Iván Hernández Gutiérrez y Miguel Ferreiro Novoa (ES)

Dani García Rodríguez, Iván Hernández Gutiérrez y Miguel Ferreiro Novoa, nacidos los tres en 1986 en Barcelona, son estudiantes de último curso de ingeniería informática en la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona.

“Punk-o-Table” es un juego musical tangible creado para la plataforma Reactable. Está inspirado en el juego Flash Punk-o-Matic, creado por Marco Arsenault y accesible online en www.punk-o-matic.net, y hace uso de las animaciones y sonidos del mismo. “Punk-o-Table” permite crear música de una forma sencilla y divertida, en un estilo próximo a grupos de punk-pop como NOFX o Millencolin. Por esto, consta de tres objetos tangibles, cada uno de ellos representando uno de los instrumentos típicos de una banda punk (guitarra1, guitarra2 y batería), y de cuatro objetos adicionales que permiten controlar la velocidad de reproducción, modificar el número de compases de los instrumentos, pausar la reproducción o salvar/cargar composiciones.

Cada uno de estos cuatro instrumentos presenta por defecto una duración de ocho compases (modificables por el usuario a 4, 8, 16 o 32 compases), que pueden ser completados con una o con varias pistas diferentes así como con fragmentos de silencio. Para cada instrumento, hay una serie de pistas disponibles que pueden ser seleccionadas tocando

con el dedo el compás que queramos modificar, y arrastrando el dedo hacia el exterior del objeto hasta escoger la nueva pista deseada. Estas pistas ofrecen duraciones variables y también pueden ser acortadas o silenciadas a voluntad. Adicionalmente, si sacudimos cualquier de estos objetos-instrumentos, podremos vaciarlos o cargar una combinación de pistas generada aleatoriamente, mientras que girando el objeto podremos controlar su volumen en la mezcla. Por su parte, el objeto adicional cargador/grabador de composiciones nos permite guardar y cargar nuestras creaciones, ya sea de todos los instrumentos, como de cada uno de ellos individualmente. Mediante estos sencillos mecanismos, “Punk-o-Table” permite crear de una forma lúdica y directa infinitos temas y variaciones a partir de un material almacenado reducido. De esta manera podríamos pasar de crear música punk a cualquier otro estilo musical modificando tan solo las pistas de sonido.

Colaboradores: Sergi Jordà, Daniel Gallardo y Carles F. Julià (profesores del curso de “Taller de Sistemas Interactivos I”) y Reactable Systems S.L.



Puckr

Roger Pujol, Pablo Molina, Frederic Font y Francisco García (ES)

<http://iua.upf.edu/puckr>

“Puckr” es un videojuego de acción realizado como proyecto final de carrera que busca aprovechar al máximo las posibilidades que ofrece la plataforma tangible Reactable como medio de ocio interactivo. “Puckr” es un juego colaborativo y multijugador, sencillo y frenético, basado en el popular juego de air-hockey con características añadidas de otros juegos (Pinball, Arkanoid, etc.) como rebotadores o power-ups. Pueden participar en él hasta cuatro equipos de una o más personas. Cada equipo empieza con un determinado número de vidas que se van reduciendo cada vez que el disco entra dentro de su portería. Al principio, los diferentes participantes sitúan sus mazas sobre la superficie tangible para que el sistema reconozca el número de equipos participantes. El juego empieza cuando el disco es golpeado y consta de diferentes niveles, que van avanzando con la partida, y en los que cambia el color del fondo, varía el tamaño de las porterías y se añaden diferentes funcionalidades, como por ejemplo dibujar paredes de hielo con los dedos para desviar la trayectoria del disco o añadir objetos rebotadores y power-ups de diferentes tipos (normales, de gravedad, de ruleta...) para modificar las propiedades y trayectorias del disco.

Con el objetivo de añadir una dimensión más a la experiencia recreativa, se ha implementado también un sistema de composición musical en tiempo real (con generación de ritmos, melodías basadas en modelos probabilísticos y procesado de efectos de sonido) que evoluciona de acuerdo con el desarrollo del juego. Este sistema permite que los jugadores interactúen no sólo con el objetivo básico del juego, es decir, el de hacer goles en la portería contraria, sino que puedan asimismo explorar el contenido musical que se va generando durante el desarrollo de una partida. Así, la composición musical resultante viene definida de forma continua por las acciones de los jugadores, creando una sensación de control que permite la exploración de las posibilidades añadidas del juego sin interferir negativamente en el desarrollo normal de éste.

Colaboradores: Sergi Jordà, Daniel Gallardo y Carles F. Julià (profesores del curso de “Taller de Sistemas Interactivos I”) y Reactable Systems S.L.



SongExplorer

Carles F. Julià (ES)

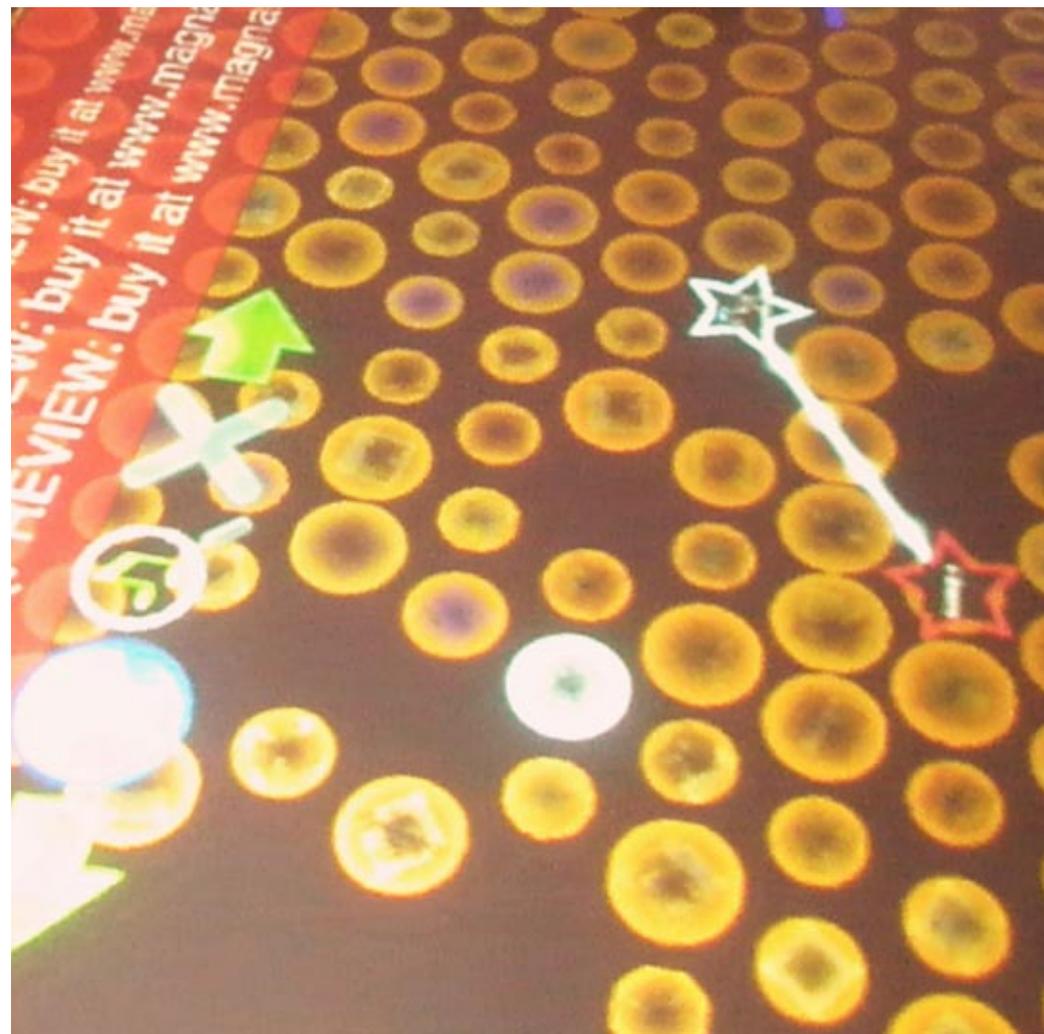
<http://iua.upf.edu/~cfernandez/songexplorer>

Carles F. Julià es un estudiante de doctorado de la Universitat Pompeu Fabra (UPF) y autor de "SongExplorer". Actualmente trabaja investigando nuevas aplicaciones de interfaces no convencionales en el proceso de adquisición de conocimiento.

"SongExplorer" es un proyecto de exploración de colecciones musicales. En un mundo en el que la cantidad de música disponible aumenta exponencialmente necesitamos nuevos métodos para encontrar la música que nos puede gustar. "SongExplorer" hace uso de la gran capacidad de los seres humanos de explorar espacios (representados por mapas) para presentar una galaxia de canciones de una forma ordenada, en la que las canciones similares tienden a estar cerca. Aprovechando la funcionalidad de las mesas interactivas, "SongExplorer" permite, mediante gestos con los dedos, navegar este mapa, crear y manipular una lista de reproducción y, evidentemente, escuchar la música. Aprovechando también las capacidades de estos tipos de interfaces, "SongExplorer" ofrece objetos que permiten una navegación más avanzada, ya sea mostrando más información o proveyendo atajos a vistas concretas. El proyecto nace como tesis de máster en el contexto del CSIM ("Máster Interdisciplinario sobre Sistemas Cognitivos Interactivos y los Media") de 2008. El proyecto no habría sido posible sin Essentia, un software

de etiquetado de archivos musicales desarrollado en el Grupo de Tecnologías Musicales de la UPF, y Magnatune, una firma de distribución musical con licencia Creative Commons.

Colaboradores: Sergi Jordà (tutor del proyecto en el Máster Interdisciplinario en Sistemas Cognitivos y Medios Interactivos) y Reactable Systems S.L.

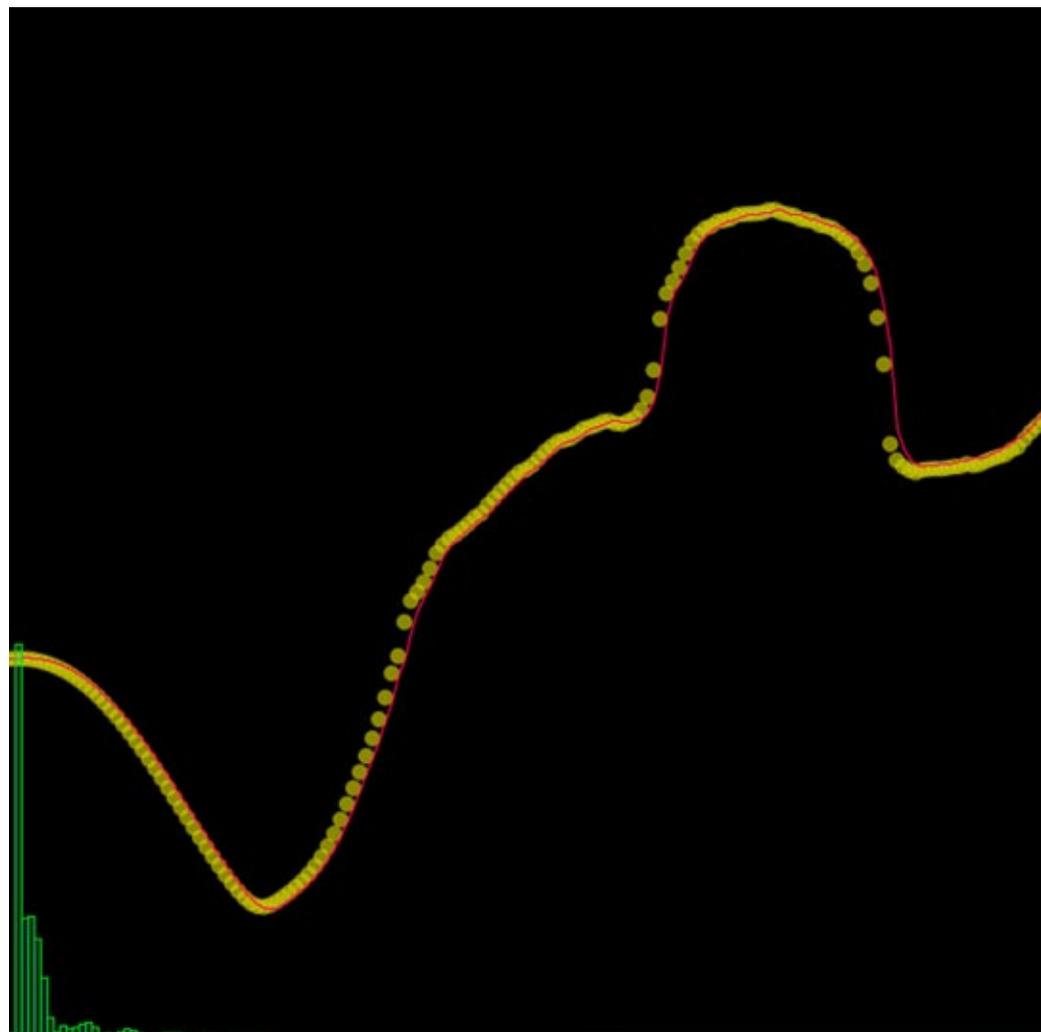


Javier Chávarri estudió ingeniería informática, y también piano y solfeo. Ha formado parte de varios grupos musicales y actualmente prepara su proyecto de grado del “Máster en Artes Digitales” en la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona. Su investigación se centra en la búsqueda de la creatividad y la expresividad musical a través de la tecnología, y en la reinterpretación del software como herramienta artística. Su objetivo es aproximarse a los nuevos medios en busca del lado más expresivo, lúdico o didáctico de éstos.

C. Sebastián González-Dixon es ingeniero electrónico. Desde el proyecto SETian Works crea herramientas tecnológicas e investiga el tratamiento de señales de audio y video para la interacción entre el cuerpo y la información. Profesor de cátedra en asignaturas de tecnología para las artes escénicas en la Universidad Javeriana (Colombia) entre 2007 y 2008, y miembro de grupos de danza y teatro desde 2002, esta combinación de disciplinas le ha llevado al estudio de señales y ondas en el movimiento corporal.

“WeAreWaves” es una instalación interactiva que propone al participante explorar las cualidades del sonido a partir del movimiento y de las formas de su cuerpo. En otras palabras, es un espacio para acercarse al concepto de timbre como cualidad particular de las ondas sonoras, por medio

de la interfaz más conocida por los seres humanos: el propio cuerpo. Mediante el uso de la cámara, “WeAreWaves” reconoce los puntos que conforman la silueta de los cuerpos en la imagen y los convierte en sonido. Para esto se crea una onda constituida por cientos de partículas, que son proyectadas en una pantalla y forman una imagen. Así, la onda que se ve es al mismo tiempo la que se está escuchando y la que corresponde con la silueta del usuario o usuarios. Rápidamente surgen preguntas como ¿qué pasa si somos dos personas? ¿Y si somos cinco? ¿Y si además tenemos un paraguas en la mano? La respuesta se obtiene sólo con la experiencia y la curiosidad de los participantes. El espacio brinda la flexibilidad de componer formas de ondas entre varias personas e incluso de incorporar objetos. “WeAreWaves” permite experimentar con la sensación de verse y escucharse y, por un instante, detenerse a reflexionar sobre un universo en el que todo y todos somos ondas.



El Istituto Europeo di Design de Barcelona opera en el campo de la formación y la investigación en las disciplinas del diseño, la moda, las artes visuales y la comunicación. La escuela pertenece a una red internacional con sede en Milán, Roma, Turín, Venecia, Madrid, Barcelona y São Paulo que apuesta por iniciativas didácticas y prácticas relacionadas con la realidad empresarial, a través de la cultura del proyecto. La escuela, la sede más internacional del Grupo IED, cuenta con alumnos de más de 80 países y dispone de una amplia oferta formativa con cursos trienales a nivel universitario, de formación avanzada y cursos de verano.

IED - Istituto Europeo di Design (ES)

[Voice Constructor](#)

VV.AA. (ES)

Voice Constructor

IED (ES)

www.iedbarcelona.es

Desarrollado en el marco de un proyecto multidisciplinar realizado por alumnos de los cursos de Video Design, Media Design y Graphic Design del IED, "Voice Constructor" es un rompecabezas y un juego de construcción interactivo. La obra requiere la participación del visitante que, mediante la voz, construye unas piezas geométricas con las que completa diferentes dibujos en la pantalla que, con la ayuda de un mando, pueden desplazarse y rotarse. Es un trabajo multidisciplinar de complejidad similar a la producción de un videojuego, en el que intervienen: guión, investigación y análisis conceptual, producción de story-boards, diseño gráfico, programación en lenguaje Processing y animación.

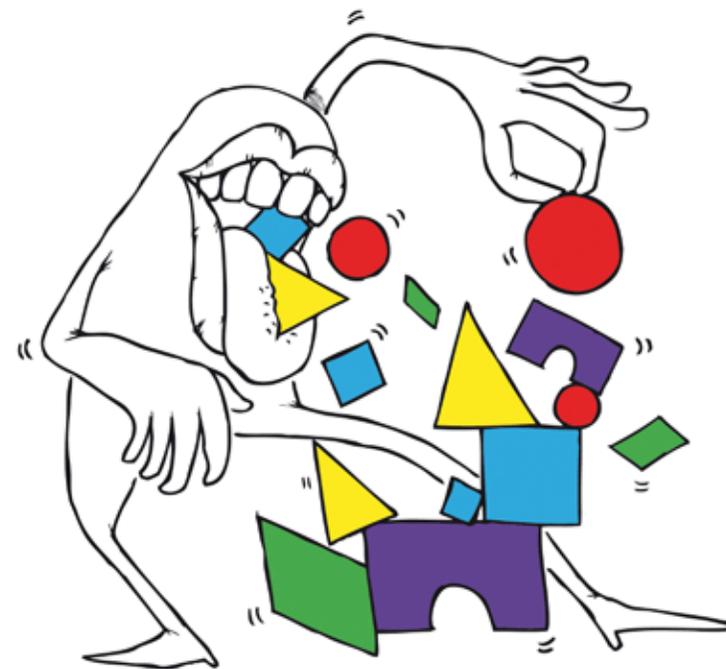
La interfaz de "Voice Constructor" consta de una pantalla y un micrófono a través del cual el jugador emite sonidos con su voz y dibuja formas. La geometría de éstas depende de la frecuencia del sonido, dividida entre agudos, medios y graves. Según la frecuencia, la forma varía entre círculo, triángulo, cuadrado, rectángulo, trapecio y arco, con un color diferente. El tamaño de la figura depende del tiempo que se mantiene el sonido. Cada nueva pieza pasa al siguiente espacio, al puzzle. Esta segunda fase del juego incluye una pantalla y mandos de Wii con los que varias personas pueden mover y rotar las piezas para completar una serie de plantillas con dibujos ocultos. El objetivo es calcar la plantilla que propone el juego, recibiendo

una recompensa audiovisual por su éxito. En caso de no ser usadas, las formas desaparecen gradualmente al cabo de un tiempo, creando así un espacio efímero que se renueva conforme el público entra y sale de la instalación.

Diseño de video: Alejandro Sardasagarra, Carlos Nieves, Valentina Magini Santiago Benítez Franco, Clarisse Castelobranco Rodriguez, Javier Molina Badrines.
Diseño gráfico: Yospi Svenko, Rodrigo Molas, Wendy Figueroa, Alfonso Molas, Polina Raevskaya, Juani López.
Diseño de medios: Adrian Ortúzar, Christian Villacañas Camps, Ivan Córdoba Pérez, Mia Leizerovitz, Horacio Herrera, David Torres.
Concepto original: Horacio Herrera y Mia Leizerovitz.

Colaboradores

Dirección: Sebastián Puiggrós y Chema Longobardo
Programación: Aleix Fernández
Sonido: Ricardo Wheelock
Coordinación: Fabio Filippi



VOICE CONSTRUCTOR

Medialab-Prado (ES)

Ciencia de Garaje

<http://medialab-prado.es>

http://medialab-prado.es/article/taller-seminario_interactivos09_ciencia_de_garaje

**MEDIALAB
PRADO**

Medialab-Prado es un centro público orientado a la producción, investigación y difusión de la cultura digital y del ámbito de confluencia entre arte, ciencia, tecnología y sociedad. Entre las líneas de trabajo de este programa destaca Interactivos?, una plataforma de producción e investigación acerca de las aplicaciones creativas y educativas de la tecnología, centrada en la creación colectiva con herramientas de open hardware y open software.

Desde su puesta en marcha en 2006 se han celebrado siete talleres de producción de proyectos tanto en su sede de Madrid como en otros lugares del mundo (México DF, Nueva York, Lima). Estos eventos combinan el taller con un seminario teórico y una exhibición de los resultados, integrando así los procesos de investigación, producción, aprendizaje y difusión. Las propuestas se seleccionan a través de una convocatoria internacional y se desarrollan en formato de colaboración en grupos de trabajo interdisciplinares.

Los proyectos desarrollados en “Interactivos?09: Ciencia de Garaje” (28.01.09-22.03.09) invitan a reflexionar sobre la capacidad de los ciudadanos para acceder y desarrollar un conocimiento científico-técnico valioso y a experimentar con el uso del hardware, el software y la materia viva utilizando materiales accesibles y de bajo coste. Este taller contó con el asesoramiento de Critical Art Ensemble y Julian Bleecker.

Medialab-Prado (ES) Ciencia de Garaje

Jay Barros (CU-US)
[The Sounds of Science](http://biomusic.labbs.net)
<http://biomusic.labbs.net>

The Sounds of Science

Jay Barros (CU-US)

<http://biomusic.labbs.net>

Jay Barros empezó a trabajar en la vertiente más experimental del teatro en 1994. A finales de esa década se trasladó a Nueva York para estudiar cine y entró en contacto con toda clase de proyectos de cultura underground alrededor del Lower East Side. Afincado ya en Madrid, y en compañía de integrantes del colectivo Telepies fundó "Sinantena", una televisión online de streaming multimedia con el objetivo de acercar la tecnología al pueblo. En los últimos años, Jay ha repartido su actividad entre la defensa del software libre y su trabajo artístico y sonoro.

"The Sounds of Science" propone utilizar equipos accesibles y de bajo coste, principalmente reciclados, para crear remezclas de sonidos e imágenes capturados de nuestro contexto microscópico doméstico-urbano, dando origen a ritmos y frecuencias que sirven de partitura musical en un viaje visual que muestra las asombrosas realidades que existen más allá de nuestra visión cotidiana. Basándose en conceptos como petri art, arte bacterial, bio art, o bio punk, "The Sounds of Science" utiliza un microscopio casero diseñado con un sensor CCD de una cámara y la lente de un lector de CD. Diversos programas de procesamiento de imágenes como Pure Data se utilizan para analizar diferentes muestras de protozoos recolectados en ambientes urbanos para convertirlos en algoritmos rítmicos que forman la base de una composición visual y sonora.



Desde hace casi diez años la Asociación Cultural Telenoika promueve, apoya y participa de la escena de la creatividad electrónica. En el colectivo participan VJs, músicos, programadores, artistas, videocreadores y dinamizadores culturales con el compromiso social como señal de identidad común. Esta heterogeneidad hace posible que Telenoika esté presente en contextos tan diversos como el teatro, la música electrónica, el cine, la docencia, y todo lo relacionado con la hibridación de las nuevas tecnologías y los lenguajes de expresión artística.

Nacida como plataforma desde la que gestar el pionero festival VideA, que se celebró en Barcelona de 2000 a 2002, actualmente Telenoika basa su actividad en el apoyo a la escena artística mediante becas a la creación y la investigación, talleres de formación, muestras de proyectos, video-intervenciones en el espacio público, jams y lives audiovisuales y la colaboración con entidades y colectivos dentro el tejido asociativo de los movimientos sociales y la creatividad.

Telenoika.net (ES)

[L'Orquestra dels Luthiers Drapaires](#)

<http://luthiersdrapaires.wordpress.com>

www.bolit.cat

L'Orquestra dels Luthiers Drapaires

Telenoika.net (ES)

luthiersdrapaires.wordpress.com

www.telenoika.net

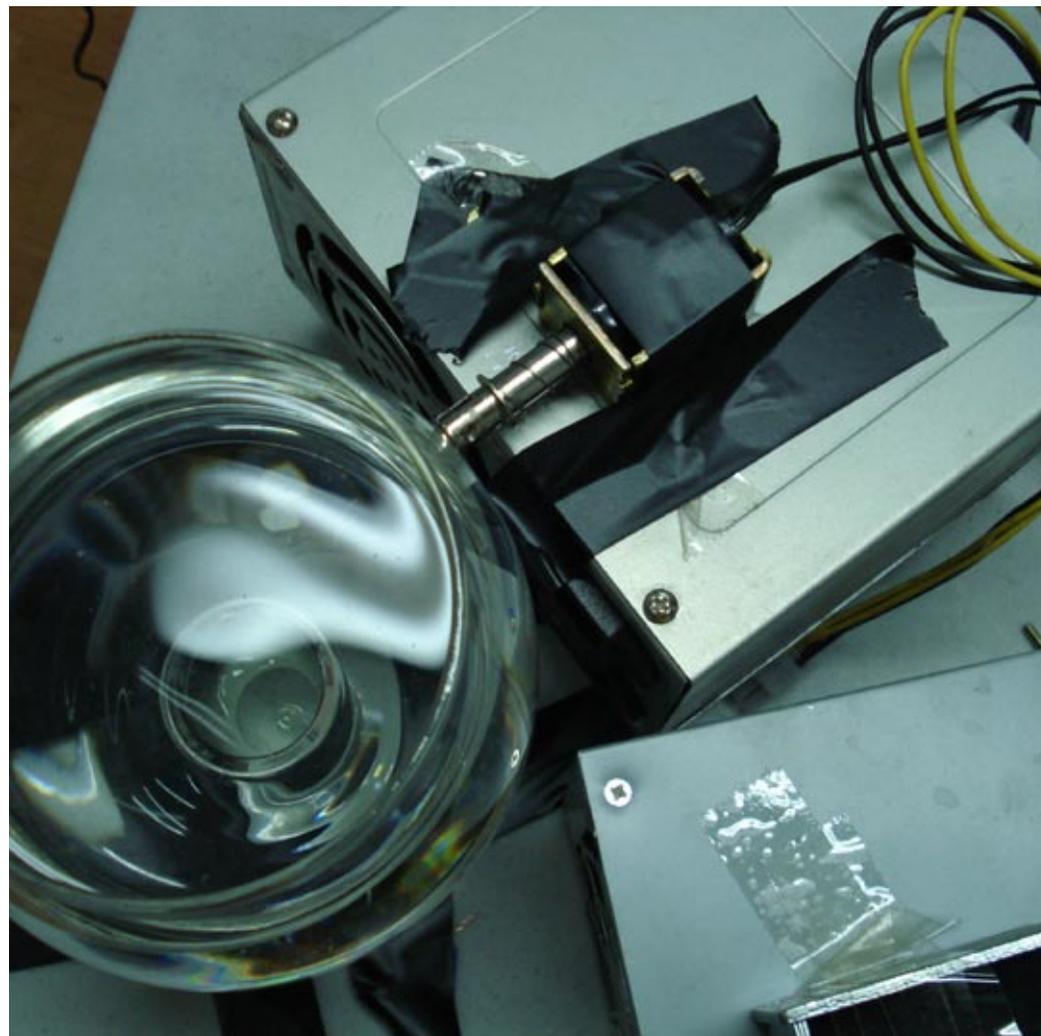
Los instrumentos de "L'Orquestra dels Luthiers Drapaires" son fruto de un proceso de reciclaje y reutilización de desechos tecnológicos. Tras recoger aparatos y materiales en vertederos, en containers o en la calle, se extraen los componentes electrónicos, mecánicos o constructivos que pueden ser útiles en la confección de instrumentos musicales, y se empieza un proceso de trabajo que incluye el prototipaje de circuitos, el diseño de sistemas mecánicos o la investigación en acústica.

Con los "Luthiers Traperos", Telenoika pone de manifiesto que no es necesaria la inmersión en las dinámicas de mercado y consumo para acceder a instrumentos musicales electrónicos, y que los desechos que generamos los humanos son materia prima suficiente para la construcción de aparatos sofisticados. La creciente red social open hardware / Arduino en Internet da acceso a todo el mundo a los conocimientos necesarios para transformar lo que aparentemente es desecho en hardware útil, haciendo posible que cada vez se incorpore más gente a las filosofías del DIY, el reciclaje y el decrecimiento.

Fruto de la residencia de Telenoika en el espacio Niu del Centre d'Art Contemporani Bòlit de Girona el pasado mes de abril de 2009, los Luthiers Drapaires han preparado para esta edición de Sónar un conjunto de instrumentos audiovisuales autómatas hechos con trastos rescatados del vertedero: un conjunto de percusión hecho con pistones electromagnéticos; un theremin a partir de dos radios; una televisión modificada que funciona como osciloscopio; una guitarra hecha con cuerdas, una caja de vino y motores de máquinas de depilación; y una instalación visual interactiva formada por un montón de monitores VGA modificados.

Un proyecto realizado por Santi Vilanova, Xavier Viadé, David Sarsanedas, Olga Solà y Eloi Maduell.

Con la colaboración de Bòlit.



Programación SonarMàtica

Roland Olbeter (ES)
Soundclusters 2

Telenoika.net (ES)
L'orquestra dels Luthiers Drapaires

Sergi Jordà, Günter Geiger, Marcos Alonso y Martin Kaltenbrunner (ES)
Reactable

Actuaciones

Viernes, sábado y domingo
13h | 16h | 19:30h

Jueves, viernes y sábado.
14h | 19h
Domingo
19h

Jueves, viernes, sábado y domingo
13:30h | 16:30h | 18:30h

	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
13:00		ROLAND OLBETER	ROLAND OLBETER	ROLAND OLBETER
13:30	REACTABLE	REACTABLE	REACTABLE	REACTABLE
14:00	LUTHIERS	LUTHIERS	LUTHIERS	
14:30				
15:00				
15:30				
16:00		ROLAND OLBETER	ROLAND OLBETER	ROLAND OLBETER
16:30	REACTABLE	REACTABLE	REACTABLE	REACTABLE
17:00				
17:30				
18:00				
18:30	REACTABLE	REACTABLE	REACTABLE	REACTABLE
19:00	LUTHIERS	LUTHIERS	LUTHIERS	LUTHIERS
19:30		ROLAND OLBETER	ROLAND OLBETER	ROLAND OLBETER

Hangar

Passatge
Marquès de Santa Isabel 40
Barcelona
12:00-21:00
www.hangar.org



Hangar es un centro para la producción y la investigación artística fundado en 1997 por la Associació d'Artistes Visuals de Catalunya (AAVC) para apoyar a creadores y artistas ofreciendo servicios que se adapten a las necesidades de producción que surgen en el mundo de la creación. El centro tiene la sede en un edificio industrial rehabilitado en el barrio de Poblenou de Barcelona. El espacio, de 1800 m², da cabida a quince talleres individuales, un media lab, dos platós, un servicio de alquiler de equipamiento, técnicos y asesoramiento de producción. Además, Hangar organiza un programa de talleres de formación para artistas, un programa de intercambios internacionales y ofrece becas de producción. El espacio está subvencionado principalmente por la Generalitat de Catalunya y el Ayuntamiento de Barcelona. La gestión corre con cargo a la Fundación AAVC. Su filosofía, enfocada a la producción, hace de Hangar un espacio único en Barcelona e incluso en Europa.

Electronic Performers (ES)
Ensayo abierto al público: [Oscillare](#)
<http://electronicperformers.in>

Alex Posada (ES)
Taller: [Arduino y herramientas de hardware libre](#)
www.arduino.cc

Lluís Gómez i Bigordà / Nico Baixas (ES)
Taller: [Hands-Computer-Music](#)

Ensayo abierto al público: **Oscillare** Electronic Performers (ES) <http://electronicperformers.in>

“Oscillare” es una performance interactiva multimedia que enlaza cuatro disciplinas artísticas –danza, música, video e interactividad– con el deseo que éstas se diluyan en un nuevo lenguaje efímero producto del momento presente.

Mediante un dispositivo de sensores inalámbrico, desarrollado bajo la plataforma Arduino, se implementan una serie de acelerómetros y giroscopios que analizan el movimiento del intérprete para controlar los elementos de audio y video en tiempo real durante la representación. El movimiento del cuerpo, la danza, es la catalizadora de eventos que van más allá de su propia naturaleza; una extensión de su ser que pasará por momentos de caos y armonía en busca de una simbiosis humano-tecnológica. Es en este metafórico diálogo entre la danza y la tecnología donde “Oscillare” navega interconectando todos sus elementos, acompañada de abstracciones tridimensionales generadas en tiempo real con la herramienta de programación Max/MSP/Jitter, que buscan transmitir con sensaciones visuales los acontecimientos desencadenados por el movimiento, que también produce o modifica el sonido.

El proceso de creación y control a tiempo real del audio se ha diseñado con el secuenciador Ableton Live y el sintetizador Access Virus TI. Por un lado se utiliza un módulo de sonido ambiental controlado según la intensidad o rango de movimiento que manipula ruido aleatorio creando la posibilidad de armonía, y por otro, un banco de sonidos que son lanzados por movimientos rápidos y secos. Existe una estrecha relación entre la composición coreográfica y las diferentes configuraciones de los sensores. El cuerpo pasa por un proceso de aprendizaje con cualidades opuestas de movimiento que le acabarán conduciendo a una mejor comprensión de este nuevo lenguaje que aumenta la realidad de la danza.

En colaboración con Oscar Sol, Almu Lua y Lectromind.



Taller: **Arduino y herramientas de hardware libre**

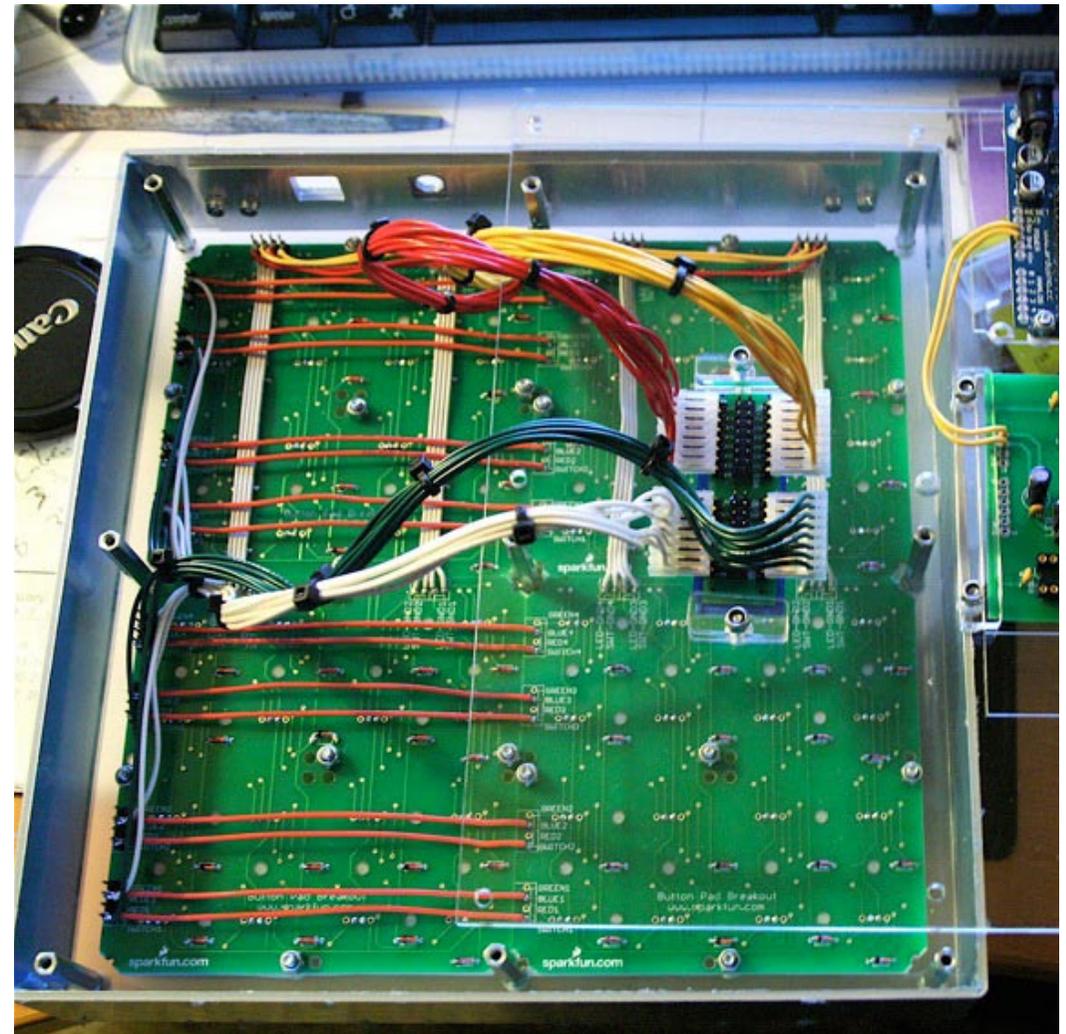
Alex Posada (ES)

www.arduino.cc

Arduino es una plataforma de hardware abierto basada en una sencilla placa de entradas y salidas y un entorno de desarrollo que implementa el lenguaje de programación Processing/Wiring. Arduino se puede utilizar para desarrollar objetos interactivos autónomos o puede ser conectado a programas como Flash, Processing, Max/MSP o Pure Data. Las plataformas Arduino están basadas en los microcontroladores Atmega168 o ATmega8, chips sencillos y de bajo coste que permiten el desarrollo de múltiples diseños. Al ser open-hardware, tanto su diseño como su distribución es libre y puede utilizarse libremente para el desarrollo de cualquier tipo de proyecto sin haber adquirido ninguna licencia.

Durante los tres días de Sónar, un grupo formado por artistas, programadores y diseñadores, coordinado por Alex Posada (responsable del laboratorio de interacción de Hangar) trabajará de manera intensiva desarrollando varios proyectos basados en la plataforma Arduino. Este grupo de trabajo formado durante el presente año 2009 acude semanalmente cada jueves al media lab de Hangar para aprender y trabajar con herramientas libres. Algunos de los proyectos van desde la construcción de controladores audiovisuales (Arduinome, MIDI, etc.) y pequeños instrumentos musicales con sensores, hasta el desarrollo de sistemas de iluminación y pequeños objetos interactivos.

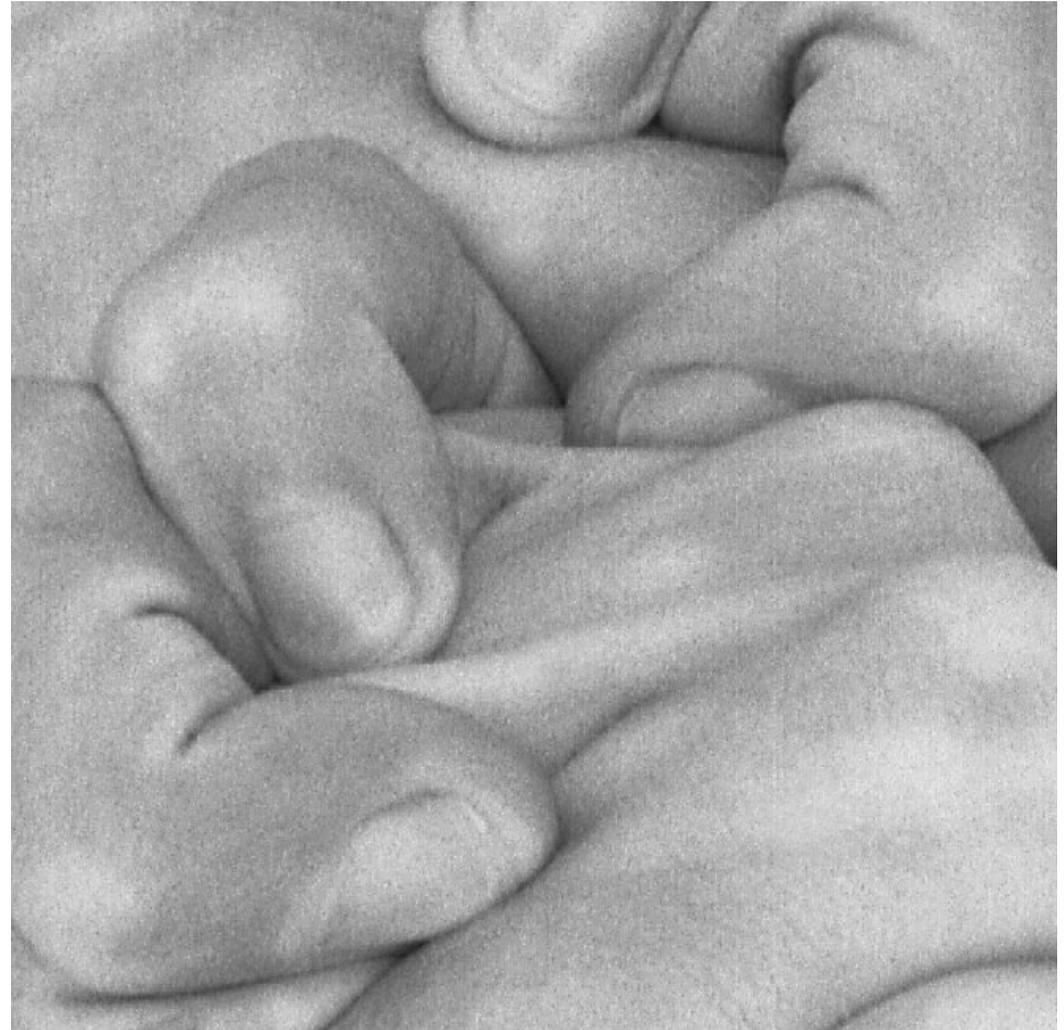
Colaboradores: Miguel Ángel de Heras.
Asistentes del grupo de trabajo "Arduino y Electrónica DIY" de Hangar.



Taller: **Hands-Computer-Music**

Lluís Gómez i Bigordà / Nico Baixas (ES)

Las manos son uno de los medios de interacción física más potentes, complejos y versátiles que existe. Son el medio a través del cual los instrumentos toman vida y se convierten en una expresión de nuestras ideas, estados de ánimo o sentimientos. Un órgano que nos permite controlar máquinas y transformar elementos. Pero también tienen otra faceta que tal vez sea la más desconocida: las manos son generadoras de formas. En este workshop, exploraremos esta faceta para interactuar con varios mecanismos de gestión de imagen y sonido (software y hardware) que permiten la creación de mosaicos, texturas y efectos visuales y sonoros a partir del reconocimiento de formas. Se trata de un proceso abierto a la participación de los visitantes y a las ideas que aporten los integrantes del workshop.





Niu

Almogàvers, 208.

Barcelona

12:00-21:00

www.niubcn.com

Niu es un espacio artístico situado en el barrio de Poblenou de Barcelona que produce, muestra y difunde creación audiovisual contemporánea, diseño multimedia, arte digital y música electrónica independiente. El objeto de estudio, creación y exhibición es la cultura “audio y visual” derivada de la irrupción de la tecnología digital en el mundo del arte, el diseño y la comunicación. Las actividades de Niu se basan en los siguientes conceptos:

Espacio de exhibición

www.niubcn.com/exposicio.htm
www.niubcn.com/activitats.htm
www.niubcn.com/workshops.htm

Sala polivalente donde se llevan a cabo exposiciones, actividades musicales, audiovisuales y talleres formativos.

Servicios al artista

Servicios de calidad a bajo coste en áreas como espacios de trabajo, alojamiento web y contratación de dominios, servicios de impresión de calidad, asesoría contable, gabinete de prensa...

Agencia de artistas

www.niubcn.com/agencia.htm

Niu ofrece servicios de asesoramiento y gestión artística para empresas, instituciones y festivales.

Formación

www.niubcn.com/workshops.htm

Periódicamente se organizan talleres formativos para estudiantes y profesionales alrededor de varios aspectos de la creación visual, musical y gráfica contemporáneas.

Radio online

www.niubcn.com/piu/index.htm

Piu es el canal de radio por Internet de Niu, desde el que se programa música electrónica de calidad 24 horas al día.

Julio Lucio (ES)

[SoundWalk, Cymatics, i man:es](#)
www.juliolucio.com

Ruin & Wesen (DE)

Taller: [MIDI hacking workshop](#)
www.ruinwesen.com
Viernes 19

microBCN (ES)

Taller: [Chiptune & GameBoy Art](#)
http://barcelona_hq.micromusic.net
<http://myspace.com/microbcn>
<http://blog.conexionesbcn.com/semillamedia>
Sábado 20

SoundWalk, Cymatics, i_man:es

Julio Lucio (ES)

www.juliolucio.com

Julio Lucio estará presente en la instalación el jueves 18 durante todo el día.

Tras ocho años trabajando como ingeniero de software en empresas de I+D en España, Inglaterra y Brasil, Lucio decidió invertir su experiencia y sus ideas sobre interactividad e inteligencia artificial en el mundo artístico. Julio comenzó a trabajar como artista cuando le fue concedida una beca de AVAM en 2006 para desarrollar el proyecto "Sound Shoes" en Madrid. Desde entonces trabaja a medio camino entre España y Brasil diseñando, creando y desarrollando instalaciones artísticas en las que arte y tecnología convergen para acercar al público al mundo de la ciencia de forma bella, interactiva y como un juego. Julio Lucio presenta las siguientes obras:

"Sound Walk" es un secuenciador humano mediante el cual el usuario genera diferentes eventos musicales con su propio movimiento. El público es el protagonista y el creador de la obra. "Sound Walk" establece un juego interactivo entre el usuario y el secuenciador, haciendo sentir al visitante que él mismo es el instrumento y creador de la música.

"Cymatics" es la representación visual del sonido, su materialización, su forma. "Cymatics" dibuja el sonido, sus texturas, sus oscilaciones, sus movimientos, su propia personalidad. La obra permite jugar con el sonido, visualizarlo y modularlo al ritmo del propio movimiento y juego del usuario. Un altavoz, unos sensores de movimiento y un puñado de bicarbonato que nos muestra la forma y vida del sonido.

"i_man:es" representa la lucha de las fuerzas magnéticas en busca del equilibrio. Tensión oscilante por alcanzar la estabilidad temporal o momentánea. Vibración, líneas en el vacío dibujando un destino... o no. La búsqueda del equilibrio y la armonía con uno mismo, con el entorno... así es "i_man:es".



Ruin & Wesen (DE)

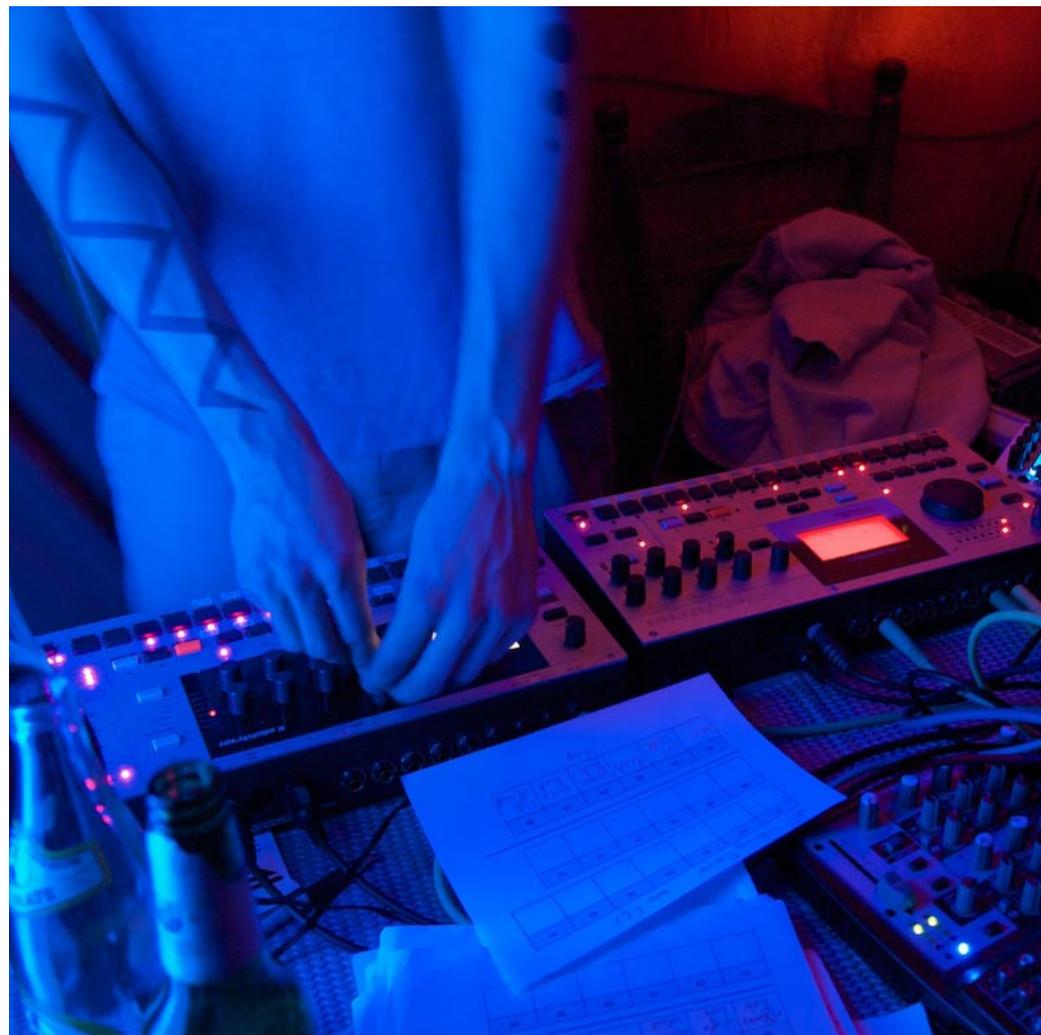
Taller: **MIDI hacking workshop**

www.ruinwesen.com

Viernes 19

Ruin & Wesen es una empresa colaborativa dedicada a la creación de instrumentos electrónicos innovadores y de código abierto. Ruin es Phil Baljeu, con base en Canadá, y Wesen es Manuel Odendahl, residente en Alemania. Juntos construyen controladores y sintetizadores MIDI combinando tecnología digital y analógica: Ruin construye sintetizadores modulares analógicos sucios y de sonoridad industrial, mientras Wesen se centra en la creación de elegantes algoritmos para el control digital. Ambos son músicos (Ruin se dedica al ambient-core y los ritmos industriales, y Wesen perfecciona su propia interpretación del tech-house melódico) y por lo tanto saben perfectamente qué clase de productos necesitan los músicos. El primer producto de su trabajo en equipo es Minicommand, un controlador MIDI con el código completamente abierto, para el cual el usuario puede descargar firmwares escritos por otros usuarios (y otros creados por el mismo Wesen), o escribir su propio código en el entorno Mididuino. Una vez el firmware se carga a la máquina, Minicommand es completamente autónomo y no necesita de ningún ordenador para funcionar. También incluye firmwares para controlar el MachineDrum y el MonoMachine de Elektron, transformando completamente la manera tradicional de trabajar con estos instrumentos.

En este taller impartido por Wesen, los asistentes entrarán en contacto con el mundo de la manipulación del protocolo MIDI. Tras una breve introducción teórica a MIDI, Arduino y conceptos básicos de electrónica, se formarán pequeños grupos para construir un controlador MIDI usando las herramientas desarrolladas por Ruin & Wesen, además de varios sensores electrónicos. Los proyectos pueden ir desde un sencillo controlador de cinta hasta sensores de presión, temperatura y movimiento, secuenciadores y controladores MIDI tradicionales (adaptando los algoritmos, el diseño y el software a sus necesidades) o manipular sintetizadores y controladores tradicionales para ampliar su funcionalidad (como por ejemplo tocar notas polifónicas con MachineDrum, o utilizar PadKontrol como un secuenciador).



microBCN (ES)

Taller: **Chiptune & GameBoy Art**

http://barcelona_hq.micromusic.net

<http://myspace.com/microbcn>

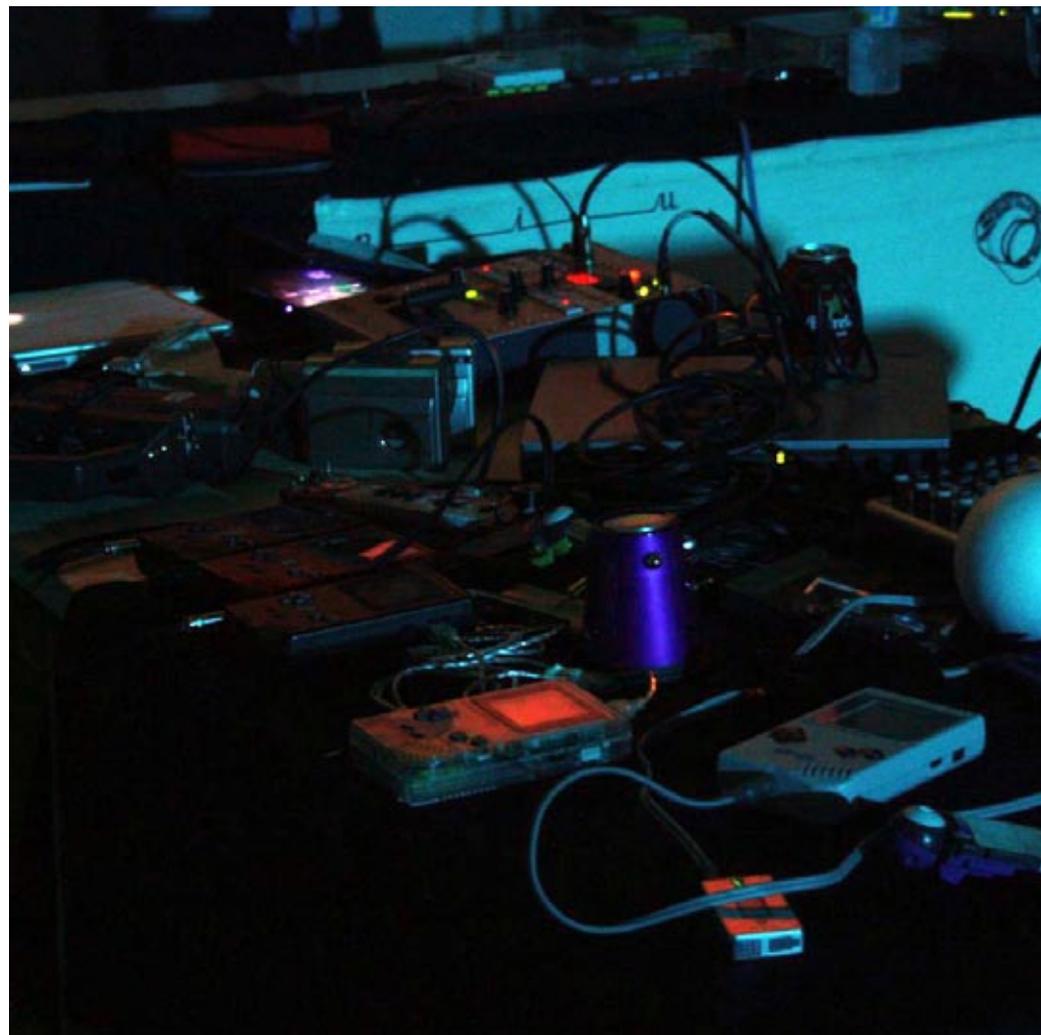
<http://blog.conexionesbcn.com/semillamedia>

Sábado 20

En esta era del consumismo tecnológico hay gente que propone echar la vista atrás y rescatar tecnología obsoleta para darle un nuevo uso. No se trata de un rechazo a lo nuevo, sino una manera de relacionarse con la tecnología de forma inteligente. De estos ordenadores y consolas provistos de chips de sonido de 8 bits, nace el término 8bit para definir la música chiptune. La escena musical que recurre a la GameBoy es probablemente la más grande dentro de esta cultura y la mayoría del material que generan puede descargarse gratis en Internet. Por otra parte, artistas y hackers crean constantemente nuevas tecnologías para sacar partido a hardware antiguo, como es el caso del circuitbending, el arte de alterar circuitos para obtener instrumentos musicales, obras audiovisuales u objetos que, en sí, conforman una pieza artística.

microBCN es un colectivo local dedicado a promover actividades y eventos relacionados con la cultura 8bit desde campos artísticos como la música, el arte visual, el net-art o el circuit bending. El colectivo está formado por artistas que dan uso a ordenadores y sistemas de videojuegos "obsoletos" como el Commodore, Atari o Game Boy. Con una actitud divulgativa, organizan regularmente talleres de circuit bending y de creación de software para hacer música con GameBoy. En microBCN se lleva a cabo la cultura del chiptune de una manera libre y heterogénea, con artistas de diferentes procedencias y mundos musicales. Con base en Barcelona y alrededores, el colectivo ha organizado conciertos y festivales en diversos espacios, y la mayoría de sus miembros ha viajado divulgando por el país y el exterior su música y visuales.

microBCN son: SubATAK, Yes Robot, Entter, Ascii_bit, Meneo, Rabato, Lautaro, Miprimerdrop, Raquel Meyers, Gamebombing, Distorted Box, Drop1410, PressToBegin, Datalash.



Bus SonarMàtica

Sónar de Día-Niu-Hangar

Jueves, viernes y sábado a las 12:30 y a las 16:00.

Duración aproximada del itinerario: 2 horas 40 minutos.

Todos los buses salen de la puerta del Hotel Pulitzer (C/ Bergara, 8, junto a Plaza Catalunya).

20 plazas limitadas (por estricto orden de llegada).



EXTRAMÀTICA

Planta -1. CCCB



Metamembrana

Marcel·lí Antúnez (ES)

www.marceliantunez.com

Reconocido internacionalmente como una de las figuras más relevantes del arte electrónico y la experimentación escénica, la trayectoria de Marcel·lí Antúnez abarca un período de 30 años, durante los cuales ha desarrollado un universo visual absolutamente personal e iconoclasta, basado en una reflexión sobre sistemas de producción artística, que él llama Sistematurgia, con una iconografía particular y propia. Ha realizado exposiciones y performances en museos, galerías, teatros y espacios no convencionales en más de 35 países, entre los que se encuentran el Musée Européenne de la Photographie de la Ville de Paris, el Institute of Contemporary Arts de Londres, el DAF de Tokio, el MACBA de Barcelona o el ZDB de Lisboa. Su obra incluye performances con robots, instalaciones interactivas y colaboraciones con colectivos entre los que se destaca la Fura dels Baus, del que fue fundador y líder en los años ochenta y Los Rinos.

La instalación interactiva “Metamembrana” es el tercer episodio de “Membrana” al que le preceden “Protomembrana” (2006) e “Hipermembrana” (2007) ambas performances mecatrónicas. Las técnicas audiovisuales utilizadas en esta instalación son el resumen de una elaborada evolución de soluciones gráficas e interactivas que se han creado y usado durante los episodios anteriores. Formalmente la instalación es una proyección en formato 16:3, que muestra una única imagen de 12 metros, y cuatro interfaces que permiten que los usuarios naveguen por un hipertexto formado por ocho micro-relatos interactivos. La instalación tiene la voluntad de crear elementos de identificación para que el espectador se sienta partícipe de la obra.

“Metamembrana” ha sido producida por la Anella Cultural, el CCCB, la fundación I2CAT y por las ciudades de Olot, Reus, Granollers, Lleida y Barcelona.





SONAREXTRA

Quinquis de los 80. Cine, prensa y calle

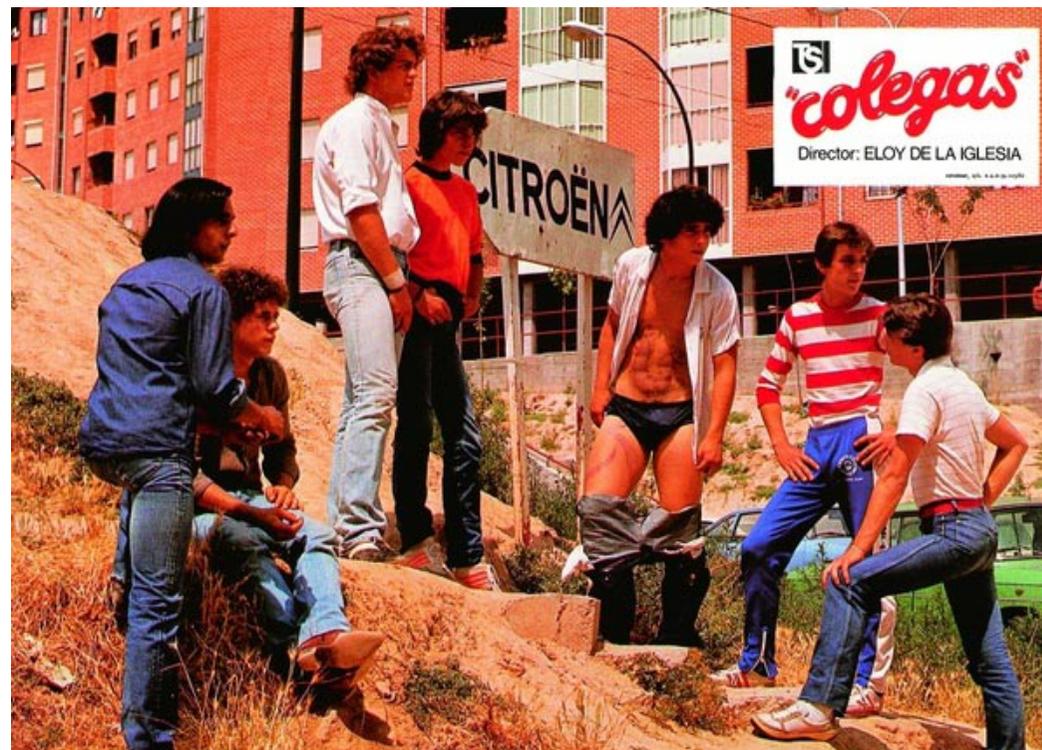
CCCB. Montalegre, 5. Barcelona.

Del 25 de mayo al 6 de septiembre.

www.cccb.org

El punto de partida de la exposición “Quinquis de los 80” es la figura del quinqui acuñada por el cine de delincuencia juvenil que vivió su momento de esplendor en España entre 1978 y 1985. El denominado cine quinqui comporta una particular e intrincada relación de retroalimentación con la prensa sensacionalista de la época, pero además actúa como reflejo fiel de las transformaciones urbanísticas, sociales, políticas y económicas que asolaron el país en aquel periodo. Los códigos de representación de la delincuencia juvenil del cine quinqui han pervivido en la actualidad de tal manera que el estereotipo del quinqui, sometido a un proceso de estetización, continúa hoy ejerciendo una enorme fascinación. El grueso de los elementos expositivos de “Quinquis de los 80” está constituido por montajes audiovisuales de estas películas acompañados por material contextualizador muy diverso: documentales del momento, recortes de prensa, fotografías, cómics, vinilos, cassetes, objetos originales, pósters, planos urbanísticos, etc.

Comisariada por Amanda Cuesta y Mery Cuesta.



Ingrid. Last Login

La Virreina. Centre de la Imatge. La Rambla, 99. Barcelona

Del 16 de mayo al 21 de junio.

www.bcn.cat/virreinacentredelaimatge

“Ingrid. Last Login” es una muestra que pone de manifiesto cómo las nuevas tecnologías, y en concreto las comunidades virtuales que se encuentran en la Red como MySpace, DeviantArt, o Flickr, entre otras, ayudan a la difusión de circuitos artísticos. “Ingrid. Last Login” se enmarca dentro de un proyecto de creación artística más complejo. Incluye la producción de un espacio digital (www.myspace.com/x_ingrid_x), de una película creada y dirigida por Eduard Cortés (“Ingrid”), y la producción de un espacio expositivo (sala Xavier Miserachs) para construir el personaje de Ingrid, que simboliza un colectivo de jóvenes creadores conocidos como la Generación Y. La exposición presenta obra de los creadores emergentes que utilizan la red digital como espacio de creación y de difusión; un colectivo heterogéneo y multidisciplinar. Una generación urbana que no ha establecido límites en el apoyo creativo, ni en el espacio ni prácticamente en la técnica.

Alberto Polo lañez (Alvértigo), Chus Sánchez (Bulle), Lara Alegre (Cordelia), Albert Pérez (Darude), Laura Moreno (Laura Encursiva), Marc Torrent (Lenoir), María de Puente (MuteBox), Mathieu Alliard (Vladimir Borowicz), Mamen Morillas (Agente Morillas), Laia Llorca, Sergio Mora (Mágicomora), Raquel Aparicio (Ruki), Saelia Aparicio (Sae), Marta Puig (Lyona), Elisabet Sort (Lhywend), Ola Navarro, (LadyPain) y Julia Mayfair, junto con una lista de grupos musicales que directa o indirectamente también participan, son los artistas que hacen el paso del espacio virtual al Espacio Xavier Miserachs del Palau de la Virreina. A través de un provocador lenguaje visual, todos ellos ponen de manifiesto el talento creativo y los procesos culturales que se desarrollan al margen de las demandas del mercado a través de nuevas formas de expresividad, la experimentación de nuevos lenguajes y los nuevos movimientos de difusión cultural.

Un proyecto de Eduard Cortés.



Tiempo como materia. Colección MACBA. Nuevas incorporaciones

MACBA. Plaça dels Àngels 1. Barcelona.

Del 15 de mayo al 31 de agosto.

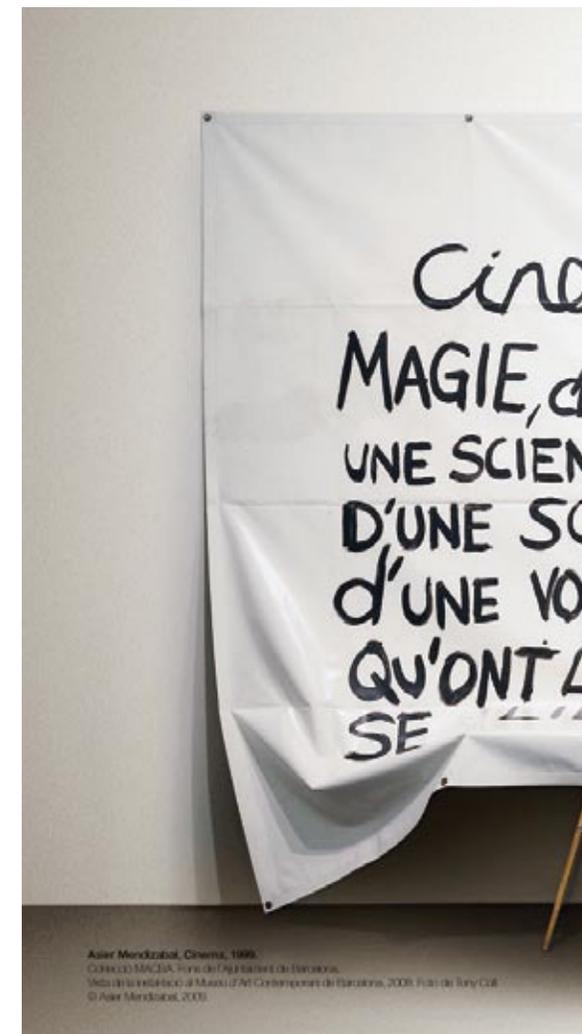
www.macba.cat

Con el fin de mostrar las obras adquiridas por la Colección MACBA en los últimos dos años, inéditas en el contexto de la Colección, el Museu d'Art Contemporani de Barcelona dedica todos sus espacios expositivos a sus fondos: las tres plantas del museo, la Capella dels Àngels y la sala de exposiciones del Centro de Estudios y Documentación. La Colección MACBA no se mostraba de forma global desde el año 2005, cuando en las tres plantas del museo se exhibió una selección de 160 obras que trazaba una lectura cronológica de los fondos propios, desde la década de los cincuenta hasta la actualidad. Ahora, al edificio Meyer se le suman los dos nuevos espacios incorporados en los últimos años: la Capella (septiembre de 2006) y el Centro de Documentación (diciembre de 2007). Entre las nuevas obras incorporadas a la Colección MACBA que se muestran en esta exposición destaca una pieza clave en la historia reciente del arte: Shapolsky et al. Manhattan Real Estate Holdings, a Real-Time Social System, as of May 1, 1971, de Hans Haacke, adquirida conjuntamente con el Whitney Museum of American Art, de Nueva York. Con esta nueva incorporación, el MACBA inicia un nuevo sistema de adquisiciones conjuntas y políticas afines con otras instituciones. Asimismo, la exposición también reunirá importantes grupos de obras de Pablo Palazuelo y de Gego, depositadas en el MACBA por la Fundación Pablo Palazuelo, de Madrid, y la Fundación Gego, de Caracas.

Se incluyen también importantes donaciones, como la de León Ferrari, que ha obsequiado al MACBA con cinco obras pertenecientes a los años ochenta que se exhibieron en la pasada Documenta de Kassel 2007, de la que provienen, asimismo, los magníficos murales fotográficos Shipwreck and Workers (2005-07), donación de Alan Sekula.

Esta exposición supone también la presentación de las líneas de interés e investigación prioritarias del MACBA en esta nueva etapa iniciada en 2008. Si, por un lado, la Colección ha empezado a reunir en los últimos años documentos que funcionan como obras de arte (Grup de Treball, Tucumán Arde, trabajos de colectivos de artistas y activistas, etc.), no por ello tiene que renunciar a coleccionar grandes obras de artistas significativos de nuestro tiempo. Junto a la abundancia de fragmentos, es importante cimentar núcleos de obras únicos y complementarios que permitan expresar discursos sobre la naturaleza de la creación artística y el momento histórico en el que vivimos. El MACBA está muy bien emplazado para hacer una colección que explique el paso del siglo XX al XXI, que arranque con las formulaciones de las últimas utopías del siglo pasado y hable de sus crisis, y que siga el presente con sus complejidades y contradicciones.

Comisariada por Bartomeu Marí y Antònia Maria Perelló



Asier Mendizabal, Cinema, 1996.
Colección MACBA, Fons del Art Contemporani de Barcelona.
Foto: Jordi Riera/El Museu d'Art Contemporani de Barcelona, 2008. Foto de Tony Cull.
© Asier Mendizabal, 2008.

