



# ART+

CUADERNOS DE ARTE EXPANDIDO Y TECNOLÓGICO

# Descripción de proyecto

---

**ART+** es un programa que explora diferentes prácticas artísticas actuales alrededor de arte, tecnología y ciencia, a través de los artistas y colectivos que las practican. Con este título queremos abordar todos aquellos proyectos y propuestas que se mueven en la frontera de estas tres disciplinas que, cada vez más, interseccionan en el mundo artístico. Para ello invitaremos a profesionales tanto a nivel local, como nacional e internacional a acercarse y hablarnos sobre esta intersección (la teoría, el background, las posibilidades, las características...) a través de sus prácticas y proyectos.

*"It is misleading to divide human actions into "art", "science", or "technology", for the artist has something of the scientist in him, and the engineer of both"*

Cyril Stanley Smith (Art, Technology and Science: Notes on their historical interaction, 1970)

Si bien la relación entre arte, tecnología y ciencia ha sido una constante a lo largo de la historia, desde Aristóteles (arte -téchne- como toda producción humana a partir de la cual se crea una realidad hasta entonces inexistente), pasando por el máximo exponente de este trinomio, Leonardo DaVinci; también es cierto que su conexión y las intersecciones derivadas de ella se maximizan en épocas de gran desarrollo tecnológico. La nuestra es una de esas épocas.

En la actualidad, la conjunción entre arte, tecnología y ciencia ha regresado con fuerza, gracias a un contexto conducente para las sinergias entre estos campos. Los avances técnicos, tecnológicos y científicos de las últimas décadas han supuesto un gran campo de juego para el mundo del arte, tanto a nivel práctico como conceptual. Y han permitido dotar de volumen y de nuevas dimensiones a las rupturas artísticas conceptuales del siglo pasado. Artistas de todas las disciplinas han encontrado un sinfín de herramientas nuevas con las que experimentar en su expresión creativa, mezclando prácticas a su antojo según lo requiera un determinado proyecto y trabajando con equipos especializados.

Asimismo, la aparición de internet ha permitido acelerar y acercar todo tipo de aprendizajes, colaboraciones e intercambios. La producción, la técnica y el conocimiento se han democratizado en gran medida, llegando a espacios y agentes que no habrían tenido acceso en décadas anteriores.

Todos estos avances han supuesto una profunda transformación del tejido social en la que nuestros entornos, relaciones y significados se han visto radicalmente alterados, dando pie al surgimiento (o retorno) de cuestiones

de carácter existencial: ¿cuál es nuestro lugar en todo esto? ¿Qué hacemos con ello? ¿Qué dice sobre nosotros? En este contexto de cambio profundo, el arte ha vuelto su mirada hacia la tecnología y la ciencia no sólo como herramientas de expresión, sino como un medio de análisis metafísico de la condición humana.

En este contexto proponemos ART+, un contacto con profesionales que utilizan la tecnología como herramienta esencial en su práctica artística y cuyos trabajos habitan en las fronteras entre la reflexión y la expresión.

## **PROGRAMA**

El programa se compone por un lado de charlas o ponencias de artistas locales, nacionales e internacionales, a quienes se pedirá que presenten su obra y expliquen su proceso, cómo integran la tecnología en su práctica artística y qué papel representa dentro de su universo.

Se ofrecerán un total de seis charlas organizadas en pares “encontrados”, emparejando diferentes artistas en base a aspectos y conceptos compartidos, ya sea por temática, uso de herramientas comunes, aspectos formales, etc.

Por otro lado, se ofrecerán dos talleres formativos relacionados con las actividades de las artistas presentes.

Las actividades se llevarán a cabo en el estudio de Gheada, sito en la Calle Cortes 29, en Bilbao. Sin embargo, se ha establecido contacto con el MA de Arte y Tecnología de la UPV/EHU con una propuesta de colaboración. De fraguarse esta colaboración, algunas de las actividades podrían trasladarse a sus instalaciones.

A continuación se detalla el programa propuesto:

## **CICLO DE CHARLAS**

### **SECCIÓN I: E-TEXTIL. ARTE Y TEXTIL AUMENTADO**

#### **Paola Guimeráns**

<https://paolaguimerans.com/>

Paola Guimeráns es una artista y educadora experta en E-textiles, diseño interactivo y tecnología wearable.

En su trabajo investiga nuevos materiales y usos de la tecnología en la educación interdisciplinaria no formal. Defensora de la cultura maker e inspirada por la cultura del hazlo-tú-mismo, en su trabajo explora formas de arte emergentes y diseño interactivo.

Entre otros proyectos, es la fundadora del innovador proyecto de educación tecnológica Aula STEAM y la autora de la plataforma online de recursos tecnológicos PrototipadoLAB.

Desde 2011 ha sido profesora en la Parsons School of Art and Design, NY;

Instituto Europeo di Design; Institut Supérieure des Arts de Toulouse; o la American University of Sharjah (EAU). Ha participado en numerosas conferencias a nivel internacional y sus trabajos se han expuesto en centros como Eyebeam Art+Technology Center NY, Medialab-Prado Madrid, SONAR/MACBA Barcelona, MAC Museo de Arte Contemporáneo Fenosa, o Ventana244 Art Space Brooklyn, NY.

### **EJtech Studio**

[www.ejtech.studio](http://www.ejtech.studio)

Formado por Judit Eszter Kárpáti y Esteban de la Torre, EJTECH es un duo artístico interdisciplinar que trabaja con interfaces hiperfísicas, materia programable, y textiles aumentados como medios para investigar las relaciones conceptuales y sensoriales entre el sujeto y el objeto. Sonido, espacio, luz y tiempo como bloques constructores son elementos fundamentales en su práctica, analizando el proceso de patrones que emergen entre la tecnología y el cuerpo humano. Motivados por la investigación de materiales, su proceso resulta en instalaciones performativas, esculturas sónicas multicanal y superficies dinámicas. Influenciados por la filosofía del Nuevo Materialismo, la Teoría Holónica y el campo de Somaesthetics, EJTECH aspiran a desarrollar herramientas para explorar la liminalidad y el elusivo estado del presente.

Su trabajo ha sido expuesto en centros y festivales como Japan Media Arts Festival, European Media Arts Festival, Budapest Kunsthalle, Sensorium Festival, Design Museum Holon, Trafo House of Contemporary Arts, Dutch Design Week, Milan Design Week, Dock 20 Gallery, Horizont Gallery, LOM Art Space, Rewire y muchas otras. Asimismo, han recibido comisiones de instituciones y marcas como DIOR, Blade Runner 2049, o Material ConneXion.

## SECCIÓN II: ARTE DIGITAL

### **Raquel Meyers**

<https://www.raquelmeyers.com/>

Artista multidisciplinar afincada en Bilbao que define su práctica como mecanografía expandida (KYBDslöjd), cuyo significado podría definirse grosso modo como «destreza manual con un teclado», que materializa los caracteres de texto y las pulsaciones de teclado más allá de la pantalla.

Meyers trabaja con tecnología obsoleta como el teletexto, el Commodore 64, la máquina de escribir y el fax. Desde 2004 su trabajo ha sido mostrado en centros de arte, galerías y festivales como Ars Electronica, Transmediale, Xpo Gallery, La Casa encendida, Liste Art Fair Basel, Tokyo Blip Festival, Square Sounds Melbourne, Shibuya Pixel Art, BilbaoArte, Supernova Digital Animation Festival, LABoral, iMAL, Eufònic Urbà, ETOPIA, LEV, MFRU, BEK ...

## **Anna Carreras**

<https://www.annacarreras.com/>

Anna Carreras es una artista digital y programadora creativa interesada en la experimentación en comunicación interactiva, enfocando su trabajo en el uso de algoritmos generativos, código creativo y tecnología interactiva como formas de comunicación y generadoras de experiencias.

Le interesa la complejidad que surge de los comportamientos simples, del equilibrio entre el orden y el caos. Trata de capturar la diversidad y la riqueza de la complejidad trabajando con algoritmos generativos y visuales.

Desarrolla también instalaciones interactivas con las que explora narrativas emergentes, animando a la audiencia a participar e incitando su colaboración.

Ha desarrollado y expuesto instalaciones digitales para Cosmocaixa (Museo de la Ciencia de Barcelona), Expo Zaragoza, Fórum Barcelona 2004, Sónar Innovation Challenge 2016, MIRA Visual Arts Festival, Mobile Art Week, etc. Tiene algunos premios internacionales como Cannes Golden Lion for Interactive Proyectos en 2010 o un premio Google DevArt (arte hecho con código) en 2014.

Además de su práctica artística, enseña programación creativa en varias Escuelas de Diseño de Barcelona.

## SECCIÓN III: IN THE LAB

### **Aerosoap**

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

Aerosoap es un laboratorio creativo interdisciplinario, fundado por Thomas Wirtz y Frédéric Wiegand, que realiza proyectos en la intersección del arte, el diseño y la ciencia.

En su trabajo, utilizan el potencial de diseño de los procesos físicos para desarrollar una puesta en escena cross-media y orientada al pedido para el diseño de exhibiciones, editorial, corporativo y de movimiento. Esto da como resultado máquinas controlables, instalaciones cinéticas u objetos interactivos de diversa índole. Su objetivo es transformar los mensajes en experiencias tangibles que dejen una impresión duradera en el espectador.

Además, transmiten sus estrategias de diseño experimental en el marco de la docencia y la investigación en diversas universidades, así como talleres o experiencias en vivo en ferias, eventos y congresos.

En su trayectoria, han recibido reconocimientos como el Red Dot Best of the Best, el Bavarian State Prize for Young Designers o el European Design Award.

## Hamill Industries

<https://hamillindustries.com/>

Hamill Industries es un estudio creativo fundado por los artistas multidisciplinares Anna Díaz y Pablo Barquín. El dúo lleva a cabo investigaciones artísticas y tecnológicas en el campo de las artes visuales y la visualización del sonido, combinando nuevos medios y tecnologías experimentales innovadoras con invenciones mecánicas e inspirándose en el mundo del cine de vanguardia y las películas de ciencia ficción.

Para cada proyecto desarrollan sus propias herramientas e inventos, combinando efectos digitales y analógicos de formas completamente inesperadas. Mezclan ingeniería física, diseño de iluminación, imágenes en movimiento y programación visual para expandir su imaginario más allá de la pantalla y abrirlo a experiencias más tangibles.

Hamill Industries trabaja a través de múltiples medios que incluyen publicidad televisiva, videos musicales, instalaciones de arte y presentaciones en vivo. Su trabajo ha sido reconocido internacionalmente en publicaciones especializadas (DJ MAG, It's Nice That, RA, Deezen o The Creators Project) y ha sido presentado en festivales e instituciones como SÓNAR Festival, ARS Electronica, Semipermanent y el Barbican Museum de Londres.

## TALLERES

Además del ciclo didáctico se ofrece un ciclo formativo que acompañe y complemente la experiencia de las personas asistentes. Este ciclo formativo se compone de dos talleres cortos:

TALLER EN E-TEXTILES, POR PAOLA GUIMERÁNS.

Paola Guimeráns desarrolla e imparte cursos y clases en E-textiles y Tecnología wearable, con el objetivo de que los y las estudiantes examinen un espectro novedoso de materiales y procesos para construir, diseñar e implementar prototipos electrónicos, que puedan ser estéticos y funcionales a la vez. Partiendo del proceso de "diseñar haciendo", en estos cursos las participantes aprenden a interconectar técnicas y materiales tradicionales con materiales inteligentes, conductores de electricidad y tecnologías abiertas.

La idea base es que los y las participantes se inicien en el proceso creativo del Design Thinking, desarrollen el pensamiento computacional y conozcan metodologías emergentes para hacer diseño de interfaces y diseño de interacción. En particular, en relación al actual contexto en el que la alta y la baja tecnología nos permiten utilizar todo tipo de materiales cotidianos y aproximar de manera sencilla y sostenible la tecnología.

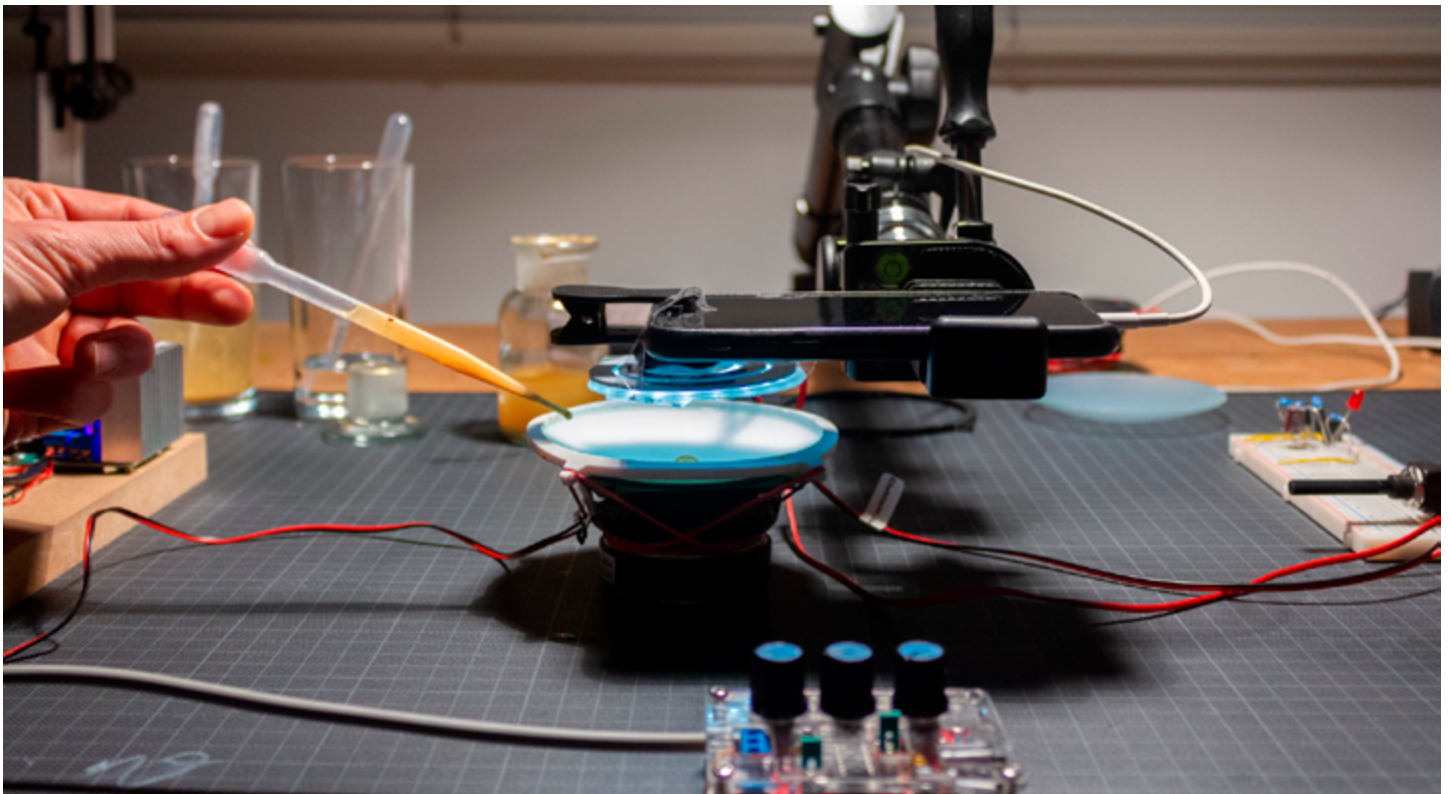
## TALLER DE INVESTIGACIÓN TECNOLÓGICA, POR GHEADA.

Taller de experimentación libre con diferentes tipos de materiales (orgánicos y no orgánicos), procesos físicos y/o químicos y tecnología. El taller está diseñado como un laboratorio de experimentación material, una experiencia creativa de construcción que exponga a los y las participantes al potencial artístico y expresivo de los materiales.

La idea es explorar los límites entre procesos físicos, químicos y tecnológicos, estados estáticos y dinámicos, presión y tensión, atracción y repulsión... no solo en relación a los procesos físicos en sí, sino también en relación a su puesta en escena, jugando con los conceptos de forma, color y estructura.

Se propone una serie de ejercicios de construcción de autómatas, collage, vídeos, y/o reacciones... el resultado dependerá de lo que quiera el/la estudiante.

Para ello se utilizarán distintos tipos de materiales: telas, pinturas de diferentes bases, distintos tipos de líquidos, pastillas efervescentes, hielo seco, motores y piezoeléctricos, pilas, bombillas, objetos domésticos y cotidianos... diferentes texturas, colores, sonidos y/o reacciones; creando un espacio para la investigación y experimentación tecnológica asociada a la creación artística y cultural, con el objetivo de promover un entorno multidisciplinar y caótico que promueva la creatividad sin otro objetivo que el de aprovechar el potencial artístico de lo que tenemos a mano.



# Cronograma y horario

---

Martes 25 de octubre	
10h.-14h.	Taller E-Textiles: Sesión 1
18h-19h.	Paola Guimerans (CAS)
19h.-20h.	EJTech (EN)
Miércoles 26 de octubre	
10h.-14h.	Taller E-Textiles: Sesión 2
18h-19h.	Raquel Meyers (CAS)
19h.-20h.	Anna Carreras (CAS)
Jueves 27 de octubre	
10h.-14h.	Taller E-Textiles: Sesión 3
18h-19h.	Hamill Industries (CAS)
19h.-20h.	Aerosoap (EN)
Martes 22 de octubre	
10h.-14h.	Taller Materiales: Sesión 1
Miércoles 23 de octubre	
10h.-14h.	Taller Materiales: Sesión 2
Jueves 24 de octubre	
10h.-14h.	Taller Materiales: Sesión 3

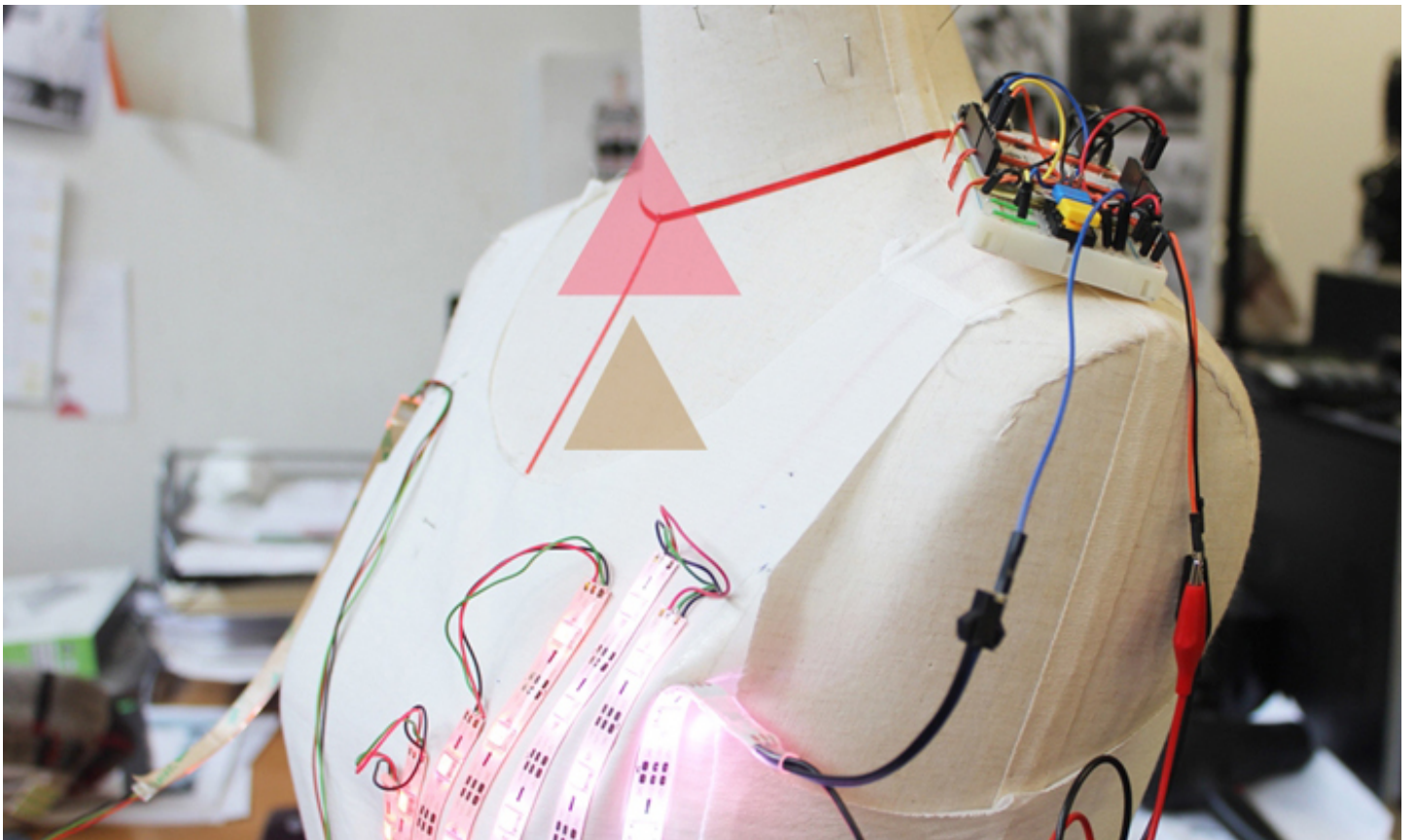
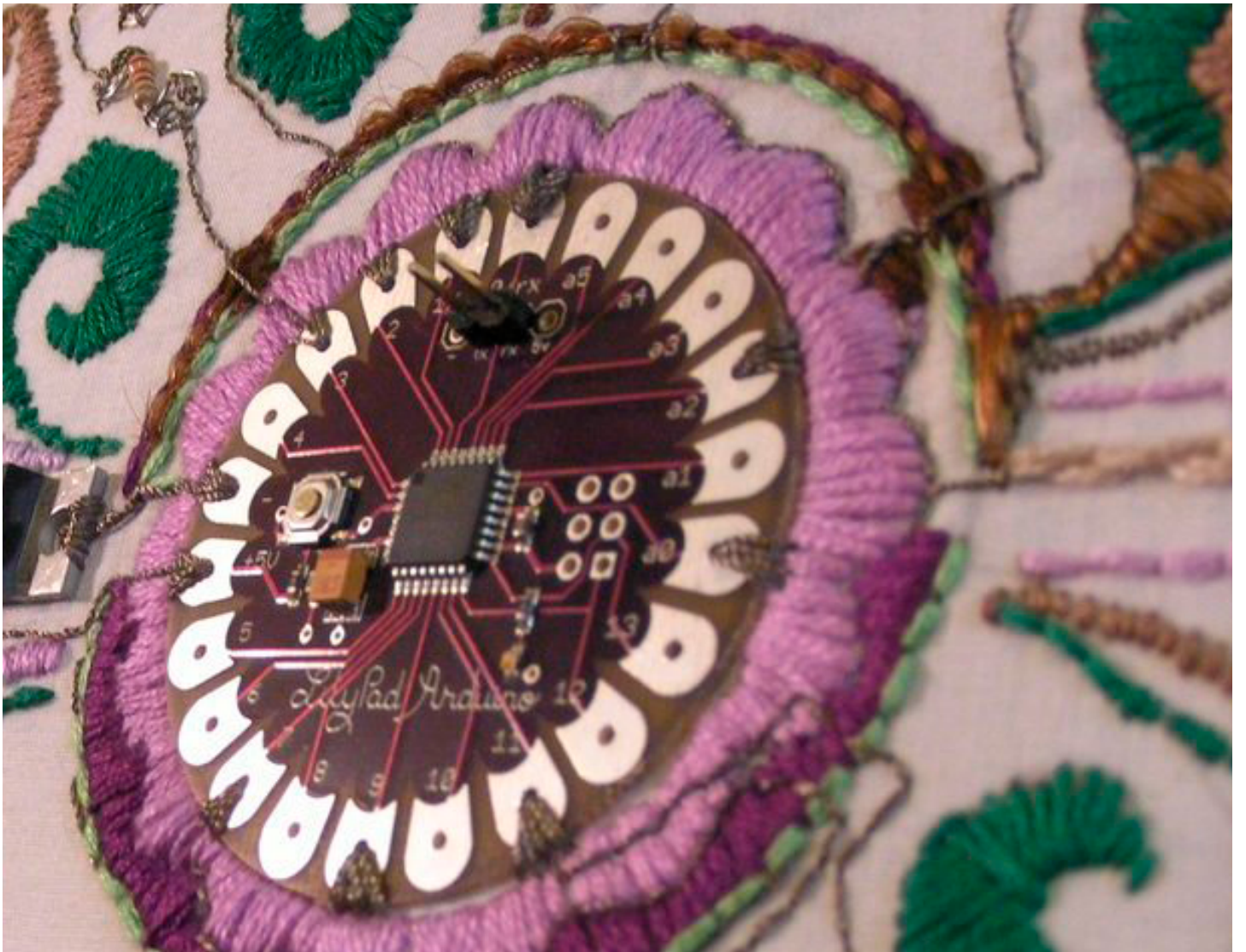
\* Este es un calendario/horario orientativo, ya que tanto las fechas como los horarios más convenientes se acordarán con las artistas.



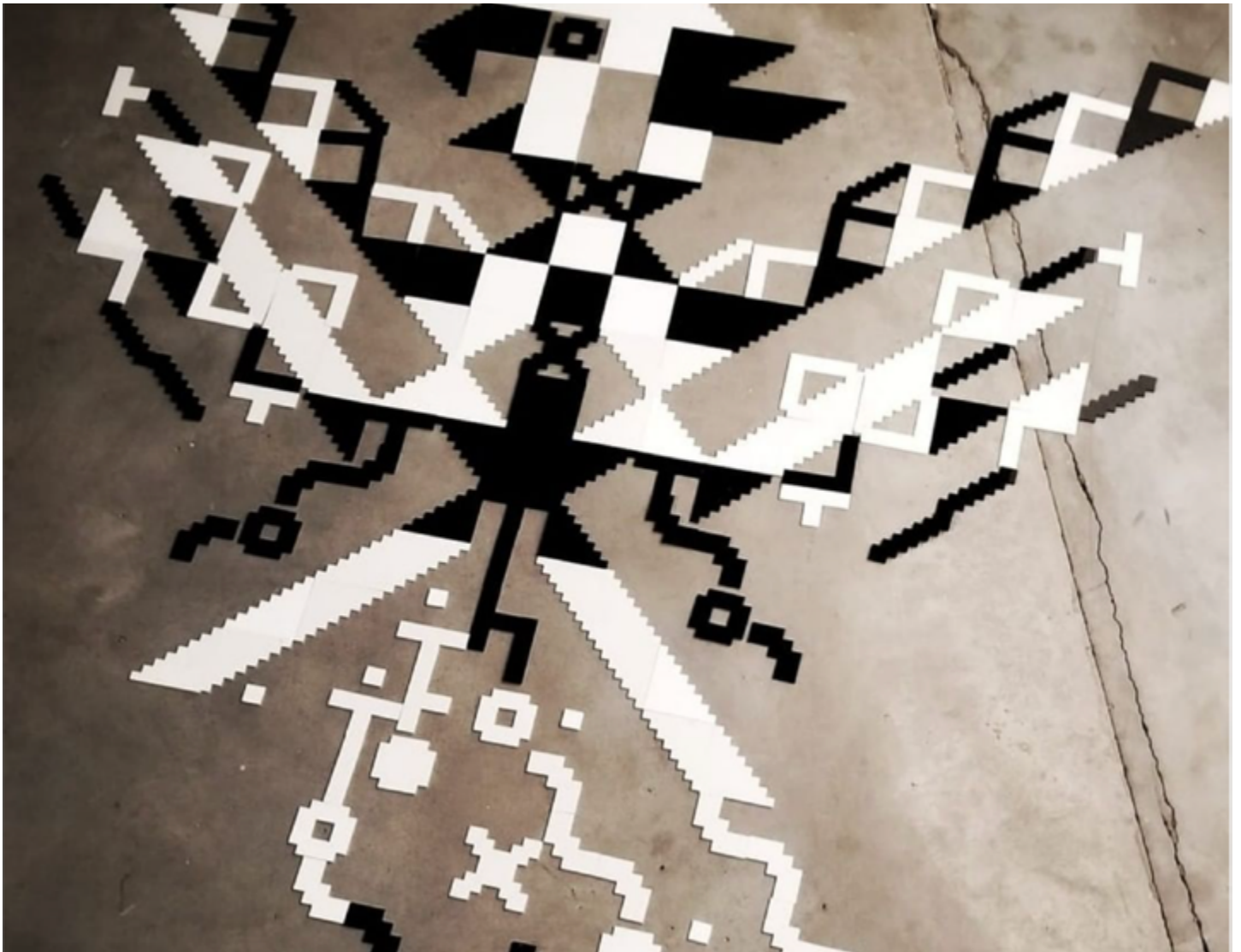
# Referencias Gráficas



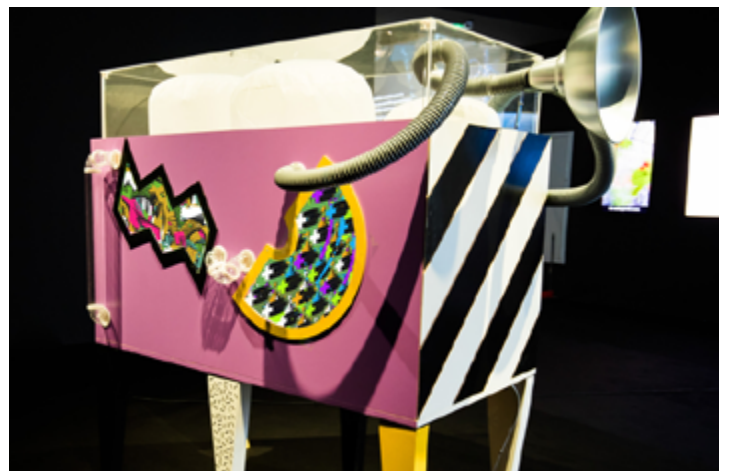
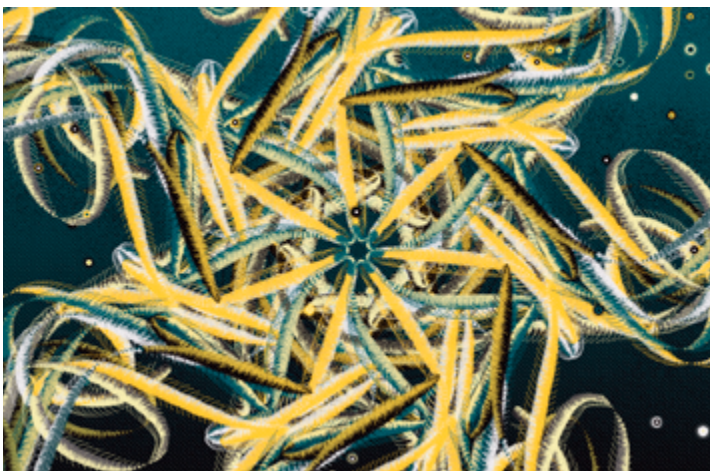
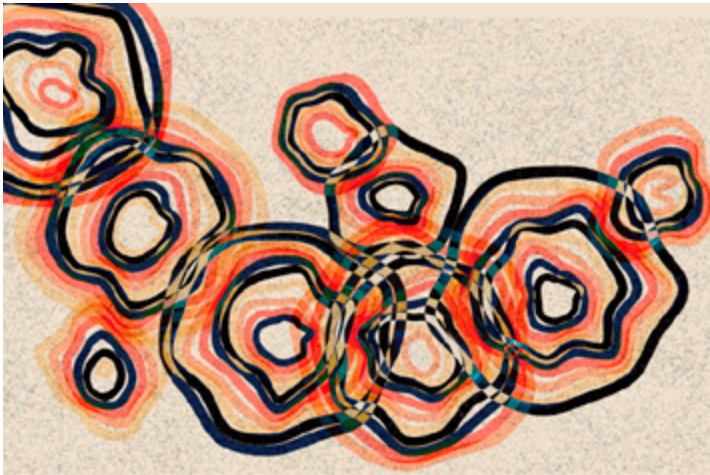
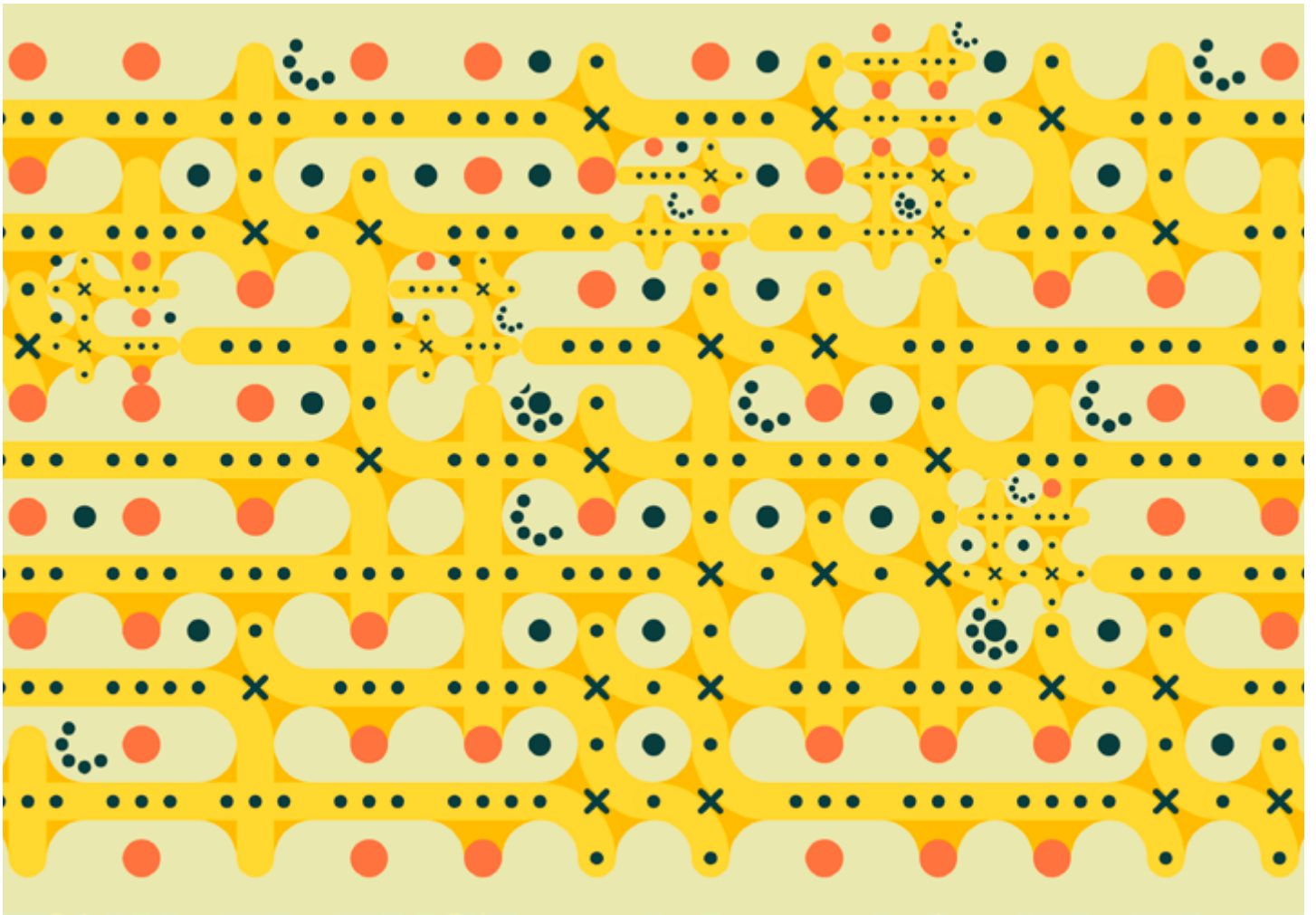
EJTech Studio  
Draping Sound (2019), Pulse (2020), Phase In, Phase Out (2018).



Paola Guimerans



Raquel Meyers  
 Extinción Remota (2022), Inattention (2020), Teksti-TV 40 vuotta (2021).

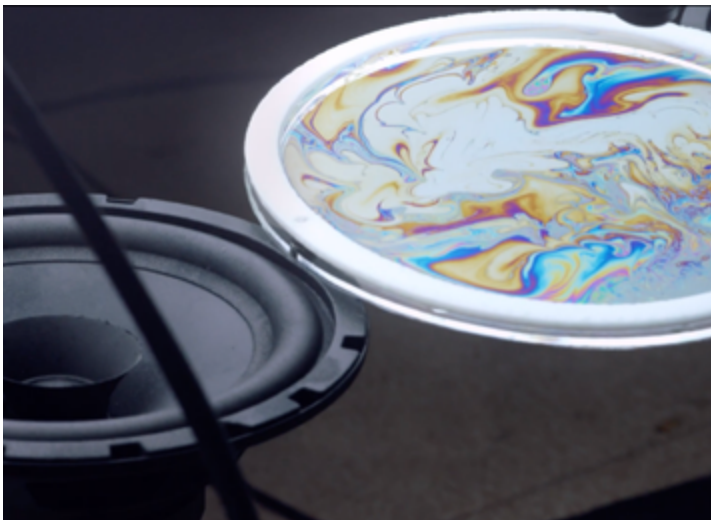
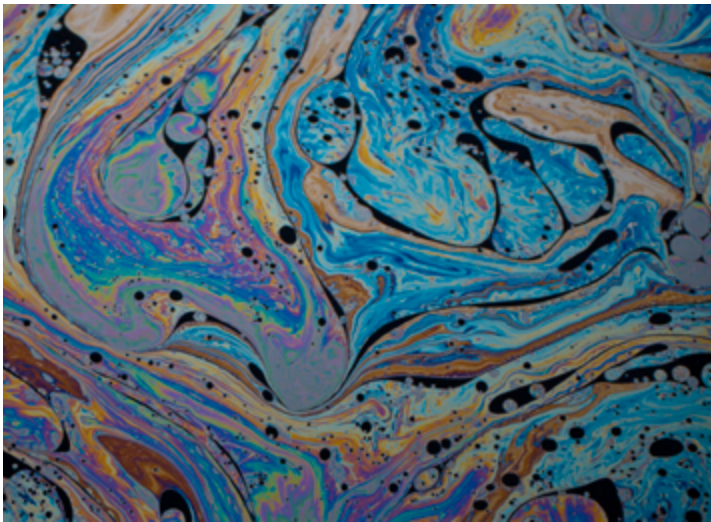


Trossets (2021), Anelles (2022), Arrels (2021), Ganxillo (2021), La Maquina que Juga Sola (2021).



Aersoap

Limbo Cocoon (2021), Soap Mask (2020), Twist (2021), Kombuk Window (2021)



Hamill Industries  
Inductance (2011), Crush (2019), Entropy (2015).

# Contacto

---

Para cualquier duda, aclaración o algún otro requerimiento no duden en ponerse en contacto con nosotras.

**Rut Briones Ruibal**

644 237 587

rut@gheada.com

**Raquel Durán Illanes**

695 375 058

raquel@gheada.com