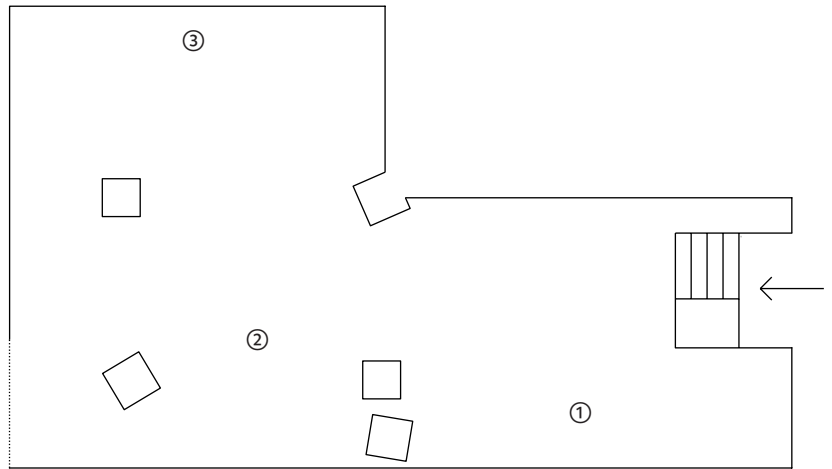


Serafín Álvarez
Lúa Coderch, Julia Múgica, Lluís Nacenta, Iván Paz
Karlos Gil



Interferencias indaga en la generación de sistemas y ecosistemas mediante lenguajes propios y de codificación. La exposición surge del interés por el diálogo entre arte e ingeniería, tomando como tema central la cibernética, entendida como el estudio de sistemas en los que existe una relación causa-efecto. Las tres obras inéditas que forman parte de la exposición están basadas en lógicas que internamente responden a su propia racionalidad, pero desde fuera —vistas por la audiencia en un espacio físico— se traducen en una ambigüedad de gestos y acciones. Es precisamente esta tensión entre la lógica sistemática y la percepción lo que está en juego en esta exposición, desdibujando las líneas entre lo humano, lo orgánico y lo tecnológico.

Echo ① es una escultura de código abierto, resultado de la colaboración entre Lúa Coderch, Julia Múgica, Lluís Nacenta e Iván Paz. Haciendo referencia al mito de la ninfa Eco, la escultura sólo conoce y sólo puede usar las palabras que ha oído previamente. *Echo* escucha, responde y ensaya formas de combinar las palabras aprendidas. Depende de lo que los otros le quieran decir para enriquecer su lenguaje y articular pensamientos cada vez más complejos. Como en el mito, *Echo* es un cuerpo desposeído de sentido, o que solo tiene sentido por casualidad. A pesar de esto, acaba encontrando

una forma de hablar, en gran medida apoyándose en la capacidad del que escucha de entender más allá y dotar aquello que escucha de mayor profundidad¹.

En *Un bosque sintético dentro de una piedra* ②, Serafín Álvarez presenta una escultura que contiene un pequeño mundo digital. Partiendo del imaginario de los videojuegos, el artista incorpora la observación de criaturas marinas, fotografías microscópicas e ilustraciones científicas para generar un ecosistema formado por diferentes especies de microorganismos alienígenas. Un paisaje virtual en el que estos "seres" se comportan de forma autónoma, interactúan entre ellos y experimentan diversos procesos biológicos a tiempo real. Según el artista, esta es una simulación especulativa que imagina posibles formas de vida más allá de nuestro planeta, quizás también más allá de nuestro tiempo, inspirada por nociones de astrobiología, astrogeología, vida artificial y biología sintética².

En la serie *Redundancy* ③, Karlos Gil trabaja con fragmentos de neón recuperados de antiguos letreros publicitarios. Restos arqueológicos de una tecnología en peligro de extinción, que han perdido su significado original para adquirir uno nuevo. A partir de la reflexión en torno a la memoria o la biografía de estos objetos reciclados, el artista

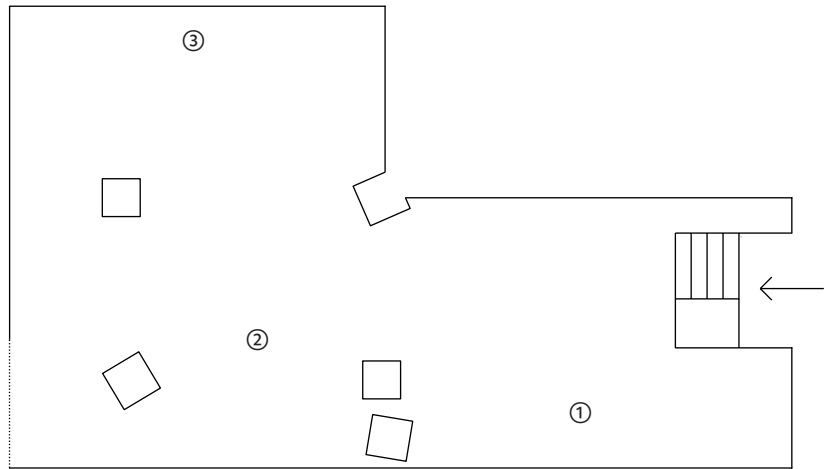
establece analogías en torno a lo orgánico, abordando la presencia del paso del tiempo en aquello que generamos los humanos. En esta ocasión, las formas tipográficas de las piezas —que remiten a una especie de jeroglífico o caligrafía alienígena— parecen esconder un mensaje encriptado. A esto se suma la intermitencia de una serie de mensajes en código morse, con las que los neones intentan establecer comunicación y se mueven en la delgada línea entre lo que tiene sentido y lo que no.

1 El código de *Echo* puede leerse en este enlace: github.com/julijmg/ECO

2 El proyecto de Serafín Álvarez tiene su origen en una residencia artística en el Institut d'Estudis Espacials de Catalunya. Ha sido coproducido con el CCCB y cuenta con el apoyo de las Becas "Premis Barcelona 2020" del Ajuntament de Barcelona.

Agradecimientos:
Miguel Ángel de Heras
Ramon Bragos Bardia
Aniol Oriol Tordera
Roger Llovera Castillo
Marija Avramovic y Sam Twidale
Roc Jiménez de Cisneros
Basetis
Hangar
UPC
àngels barcelona

Serafín Álvarez
Lúa Coderch, Julia Múgica, Lluís Nacenta, Iván Paz
Karlos Gil



Interferències indaga en la generació de sistemes i ecosistemes mitjançant llenguatges propis i de codificació. L'exposició sorgeix de l'interès pel diàleg entre art i enginyeria, prenent com a tema central la cibernètica, entesa com l'estudi de sistemes en els quals existeix una relació causa-efecte. Les tres obres inèdites que formen part de l'exposició estan basades en lògiques que internament responen a la seva pròpia racionalitat, però des de fora —vistes per l'audiència en un espai físic— es tradueixen en una ambigüitat de gestos i accions. És precisament aquesta tensió entre la lògica sistemàtica i la percepció el que està en joc en aquesta exposició, desdibuixant les línies entre l'humà, l'orgànic i el tecnològic.

Echo ① és una escultura de codi obert, resultat de la col·laboració entre Lúa Coderch, Julia Múgica, Lluís Nacenta i Iván Paz. Fent referència al mite de la nimfa Eco, l'escultura només coneix i només pot usar les paraules que ha sentit prèviament. *Echo* escolta, respon i assaja maneres de combinar les paraules apreses. Depèn del que els altres li vulguin dir per a enriquir el seu llenguatge i articular pensaments cada vegada més complexos. Com en el mite, *Echo* és un cos desposseït de sentit, o que només té sentit per casualitat. Malgrat això, acaba trobant una manera de parlar, en gran manera secundant-se en la capacitat de

qui escolta d'entendre més enllà i dotar allò que escolta de major profunditat¹.

El treball *Un bosque sintético dentro de una piedra* ②, de Serafín Álvarez presenta una escultura que conté un petit món digital. Partint de l'imaginari dels videojocs, l'artista incorpora l'observació de criatures marines, fotografies microscòpiques i il·lustracions científiques per a generar un ecosistema format per diferents espècies de microorganismes alienígenes. Un paisatge virtual en el qual aquests "éssers" es comporten de manera autònoma, interactuen entre ells i experimenten diversos processos biològics a temps real. Segons l'artista, aquesta és una simulació especulativa que imagina possibles formes de vida més enllà del nostre planeta, potser també més enllà del nostre temps, inspirada per nocions d'astrobiologia, astrogeologia, vida artificial i biologia sintètica².

A la sèrie *Redundancy* ③, Karlos Gil treballa amb fragments de neó recuperats d'antics rètols publicitaris. Restes arqueològiques d'una tecnologia en perill d'extinció, que han perdut el seu significat original per a adquirir un nou. A partir de la reflexió entorn de la memòria o la biografia d'aquests objectes reciclats, l'artista estableix analogies entorn de l'orgànic, abordant la

presència del pas del temps en allò que generem els humans. En aquesta ocasió, les formes tipogràfiques de les peces —que remeten a una espècie de jeroglífic o cal·ligrafia alienígena— semblen amagar un missatge encriptat. A això se suma la intermitència d'una sèrie de missatges en codi morse, amb els quals els neons intenten establir comunicació i es mouen en la fina línia entre el que té sentit i el que no.

1 El codi de Echo pot llegir-se en aquest enllaç: github.com/juliajmg/ECO

2 El projecte té el seu origen en una residència artística a l'Institut d'Estudis Espacials de Catalunya. Ha estat coproduït amb el CCCB i compta amb el suport de les Beques "PremisBarcelona 2020" de l'Ajuntament de Barcelona.

Agraïments:
Miguel Àngel de Heras
Ramon Bragos Bardia
Aniol Oriol Tordera
Roger Llovera Castillo
Marija Avramovic y Sam Twidale
Roc Jiménez de Cisneros
Basetis
Hangar
UPC
àngels barcelona