

-
Futur variable
-

Alexandra Daisy Ginsberg
& Sascha Pohflepp
Félix Luque
Àlex Nogué
-

INAUGURACIÓ: 30 DE JUNY DE 2011
DE L'1 DE JULIOL AL 18 DE SETEMBRE DE 2011
BÒLIT-LARAMBLA, DADESPAI
I BÒLIT-SANTNICOLAU
-

ESPANYA	FRANQUEIG PAGAT
	CARTES

BÒLIT
CENTRE D'ART
CONTEMPORANI
GIRONA



On és el futur abans que l'atrapi el present?

ROSA PERA

Imaginar el futur ha estat una de les constants en la història, un impuls del qual són testimoni innumbrables visions des de l'arquitectura, el cinema o la literatura que mostraren maneres de veure i de viure: de les propostes utòpiques de Piranesi i Bouleé (segle XVIII) o *Le Voyage dans la Lune* de Méliès (1902) a relats com *Do Androids Dream of Electric Sheep?* de Philip K. Dick (1968) i *The Sentinel* d'Arthur C. Clarke (1948) amb les seves derivacions cinematogràfiques [1], la *Plug-in City* dels Archigram (1964) o la *Tetrahedral City* de Buckminster Fuller (1965), és possible resseguir les icones del futur somiat en cada moment. Intentar fer-ne una genealogia seria complex, i destriar-ne els punts de fricció o coincidència, tant o més fascinant que deixar-se emportar per totes i cadascuna de les històries que engloben els productes de la ciència-ficció. Fer-ho suposaria emprendre un viatge cap a algunes de les obsessions inveterades a la condició humana, com la por a allò desconegut, i per tant, el seu paradigma: l'avenir.

Viatges al futur, trànsits al passat, passejades interestel·lars o vivències oníriques, un dels elements comuns a les construccions fantàstiques del futur és l'experiència del temps. Potser analitzar-ne l'evolució, els canvis de la seva cadència, ens pugui donar la clau de com hauríem d'encarar un futur imminent, l'esbós del qual ha estat assajat una i altra vegada, fins al punt que les coincidències del croquis amb la realitat són massa freqüents. Tant, que la més mínima constatació pot esgarriar més que tots els antics relats de l'avenir junts.

En els darrers anys s'han donat assajos de pressentiment de futur basats majoritàriament en l'evolució de la tecnologia i els cataclismes, com ara la saga de *Matrix* (1999-2003) dels germans Wachowski o altres pel·lícules com *Code 46* de Winterbottom (2003) i el futurisme de la devastació de *Children of Men* d'Alfonso Cuarón (2006), que permeten apropar-se a preocupacions existencials sempre connectades amb la supervivència. Més que mai es dona relleu a la seva connexió amb la filosofia, alhora que sovintegen les al·lusions a mites (Èdip a *Code 46* o Prometeu a *Blade Runner*) o a estudis filosòfics vinculats amb aquests relats, com testimonia el treball de William Irwin [2], per continuar amb els mateixos exemples. Lapoteosi d'aquesta tendència la localitzem a Lost, sèrie televisiva d'èxit planetari que ha estat dissenyada i àmpliament analitzada amb posterioritat sota la llum de la filosofia i el mite [3].

Des del present, a voltes assistim a reflexions fundades en la revisió de futuracions del passat recent. D'una banda, relats nostàlgics que rememoren utopies de la fantasia qui sap

si encara per copsar. D'una altra, des de la distòpia, amb la constatació del fracàs de models futuristes del passat, aquells que prefiguraven societats establertes des d'un poder alternatiu que les organitza, bé sigui des de la política o la mística, però rarament des d'una societat exempta, emancipada.

Però sembla que el temps s'està exhaurint. La fascinació tranquil·la està essent suplantada per la urgència de la necessitat. Si en algun moment la construcció d'hipòtesis futuristes es relacionava amb el tempteig despreocupat de l'esdevenir anhelat, avui s'imposa la supervivència. Pensar el futur passa per reformular el present. I pot ser que, si es fa des de la ciència, s'arribi a conclusions abans només prefigurades des de la fantasia de la ciència-ficció. Segons l'astrofísic Martin Rees, hi ha un 50 % de possibilitats que aquest sigui el darrer segle de la història de la humanitat. Entenent l'univers com una serp que es menja la cua, en un cicle infinit entre allò més gran i allò més petit, en el qual l'ésser humà n'és l'eix complex d'inflexió, Rees apunta dos finals possibles: d'una banda, la destrucció del planeta per un ús fatal de la tecnologia, bé sigui mitjançant l'abús dels mitjans (energia o matèries primeres naturals) o per un atac terrorista massiu; d'una altra, la colonització d'altres planetes. Perquè, segons argumenta Rees, sempre s'ha partit de la base que pertanyem a un sol univers, quan es podria donar la circumstància –ell n'és un aferrissat defensor– que el nostre univers sigui només una illa d'un arxipèlag d'universos infinit [4].

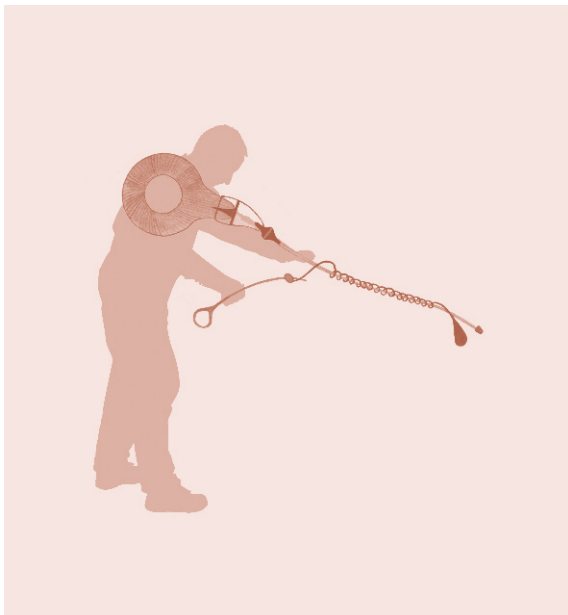
Llegint aquestes conclusions, no podem més que recordar *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy* de Douglas Adams, en què un home comú es veu impel·lit, després de ser desnonat de casa seva un dijous qualsevol, a viatjar per l'espai amb un vell amic que resulta ser un alienígena que estava de pas per la Terra tot seguint les indicacions de la "Guia de l'autostopista galàctic". La vista de la realitat des de la ciència no queda gaire lluny de la que mostren els ulls de la ciència-ficció: sentint Rees, la *Guia de l'autostopista galàctic* d'Adams pot semblar un manual imprescindible i no tan absurd. La guia en qüestió va ser descrita el 1979 pel seu autor com "un aparell que semblava una calculadora electrònica més aviat gran, equipada amb un centenar de diminuts botons plans i una pantalla d'uns deu centímetres quadrats en la qual en un moment podia veure's qualsevol cara del seu milió de 'pàgines' [...]". Si s'hagués imprès com un llibre normal, un autostopista interestel·lar hauria necessitat diversos edificis grans i incòmodes per transportar-lo" [5]. Un telèfon intel·ligent *avant la lettre*.

A banda de Rees, són nombrosos els científics i intel·lectuals alarmats que criden l'atenció sobre un futur que cada cop sembla menys incert i llunyà, i que ho fan apel·lant a la desacceleració intel·ligent i urgent i, alhora, a una presa de consciència envers actituds per a una sostenibilitat que, en cas d'assolir-se, seria garant de la idea de futur com quelcom distant i inabastable. Al contrari, avisen: potser el present serà devorat pel futur en un atac definitiu. És el moment de

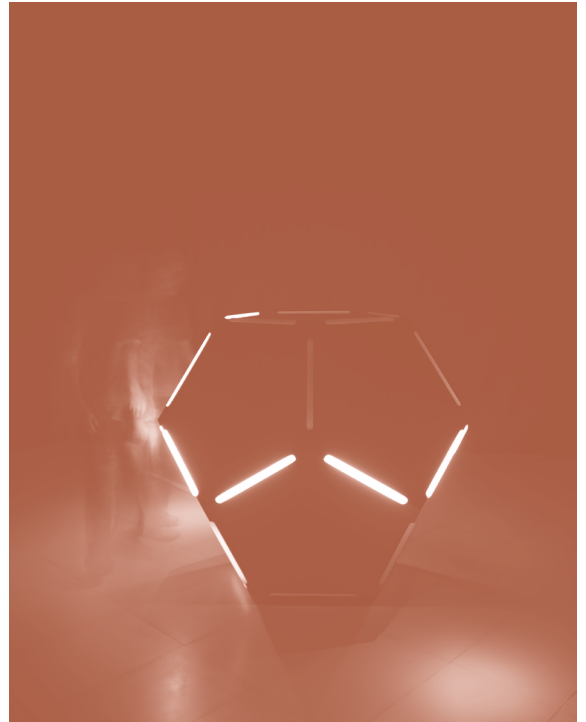
la supervivència, de dissenyar un món que pugui donar cabuda al futur. I és des del pensament, el disseny i la creació des d'on cal que es treballi més intensament per corregir el rumb envers les coordenades que així ho permetin.

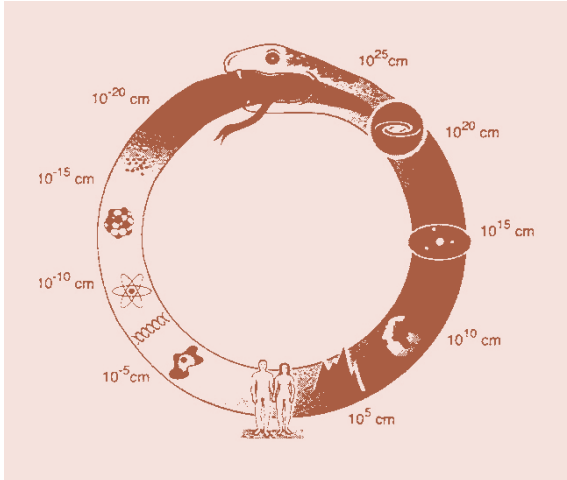
En ple segle XXI, quan la condició líquida ha diluït límits passats, la ciència-ficció ha deixat de ser un món a part per a la fantasia, la filosofia un àmbit hermètic per a l'especulació i el disseny una pràctica concentrada només en la matèria, els artistes que presenten el seu treball a "Futur variable" no s'ocupen d'idear futurs possibles ni tampoc impossibles. Els seus són actes d'insinuació, subtils crides a la reflexió sostinguda sobre la condició de futur, amb referències obliqües a la ciència-ficció, la filosofia o la biologia sintètica i la intel·ligència artificial. Alexandra Daisy Ginsberg (Londres, 1982) i Sascha Pohflepp (Colònia, 1978), Félix Luque (Oviedo, 1976) i Alex Nogué (Hostalets d'en Bas, 1953) són creadors de diverses procedències i generacions que treballen amb llenguatges de vegades antitètics, des de la mínima tecnologia possible (el llapis de grafit i l'aigua) fins a sofisticats programes informàtics que donen lloc a sistemes interactius complexos, passant per la il·lustració vuitcentista i el disseny industrial en tecnologia punta. Amb tot, reflexions sobre la incertesa i la immutabilitat.

Alexandra Daisy Ginsberg & Sascha Pohflepp, *Growth Assembly* (2009)



Félix Luque, *Chapter I: The Discovery* (2009)
Alex Nogué, *Codi de subsistència* (2010)





Esquema en forma d'Ouroboros en el qual Martin Rees recolza la seva teoria

Com conjurar l'amenaça d'un ouroboros real? Sembla que les opcions més sensates són les que proposen una nova organització del present. El primer requisit, apunten alguns, ha de ser la presa de consciència del temps a través de la seva desacceleració. Així ho propugna la Long Now Foundation, engegada entre d'altres per personalitats com Kevin Kelly, fundador i director executiu de la revista Wired, el músic Brian Eno i l'activista Stewart Brand, impulsor d'altres iniciatives com el contracultural Whole Earth Catalog, la WELL (Whole Earth 'Lectronic Link) o la Global Business Network. La Long Now Foundation està activa des de 1996 i té com a objectiu fomentar el pensament a llarg termini, coordinant diversos fòrums de debat i projectes sobre temes que afectarien la humanitat durant els propers 10.000 anys. Entre els seus projectes, hi trobem el projecte Rosseta, “una col·laboració a escala mundial de lingüistes i parlants nadius que treballen per construir una biblioteca digital d'accés públic de les llengües humanes”, o el 10.000 Year Clock, un projecte ideat pel científic computacional Danny Hillis que consisteix en la construcció d'un rellotge mecànic a mode de monument multimil·lenari, una icona del “pensament a llarg termini” promulgat per la fundació. Actualment en procés, serà construït al Great Basin National Park, a l'estat de Nevada dels Estats Units.

Des d'un territori icònic similar, l'artista asturià Félix Luque defineix Chapter I: The Discovery (2009) com “una història de ciència-ficció”. Instal·lació interactiva que brinda l'oportunitat de viure una experiència immersiva en tot un seguit d'elements relacionats amb el futur, és també objecte no identificable al primer cop d'ull que connecta el present amb la remor d'un passat mític i immemorial. Guiat per la incertesa, l'usuari és invitat a explorar la naturalesa mateixa de l'art digital, tot establint connexions de caire existencial amb la percepció d'allò inconegut però tal vegada proper.

Davant les imatges d'un element geomètric en diversos paratges, naturals i sintètics, la sensació d'estranyesa es barreja amb la de familiaritat. Com en un *déjà vu*, la relació que s'estableix amb el dodecaedre reactivi al moviment remet a un futur ja après, enregistrat en algun espai recòndit de la percepció simbòlica. Expandida la doble imatge per un so repetitiu que dibuixa l'espai, aquest és finalment construït amb les passes d'uns espectadors que, potser com els protagonistes de Close Encounters of the Third Kind (1977), es veuen atrets irremissiblement per l'ignot.

Un dels fundadors del moviment ciberpunk, l'escriptor Bruce Sterling, és una de les ments més ocupades a despertar consciències, i és per això que el 1999 fundà el Viridian Design Movement, pioner en crítica del disseny. Amb data de caducitat del 2012 (ja que considera que “qualsevol moviment al voltant del disseny –de fet, els moviments socials de qualsevol mena– haurien de ser pensats amb una data de caducitat explícita”) [6], el moviment té com a objectiu assolir un món més sostenible. “Què és la ‘sostenibilitat?’” [7], pregunta Sterling en el wiki que és a hores d'ara una de les referències més primerenques pel que fa al disseny per a la sostenibilitat. “Les pràctiques sostenibles naveguen amb èxit a través del temps i l'espai, mentre que d'altres entren en crisi i desapareixen. Així que bàsicament, la sostenibilitat té a veure amb el temps, temps i espai. Hem de repensar la nostra relació amb les possessions materials en el sentit de les coses que ocupen el nostre temps. Les coses que ens són més properes físicament. Temps i espai” [8].

Deixant enrere les dinàmiques del segle xx, Sterling propugna l'eliminació dels objectes poc significants en la vida quotidiana i la seva substitució per eines multifunció que o bé facin la vida més fàcil o més divertida. I amb el seu moviment, invita a participar per crear col·lectivament “‘productes imaginaris’ Viridian, el món dels productes imaginaris. Disseny conceptual, disseny imaginari, disseny crític, disseny fantàstic i impossibles”.

Connectant amb aquesta dimensió fantàstica, Growth Assembly (2009), d'Alexandra Daisy Ginsberg i Sascha Pohflepp, proposa la construcció d'uns objectes impossibles de nova generació per a un futur que exigeix noves maneres de relació amb l'entorn i amb els sistemes de producció. La sèrie de 7 dibuixos i el vídeo demostratiu que els acompanya albiren un futur en el qual la producció industrial pot ser traslladada a la natura. Considerant que les plantes són la tecnologia solar original, es proposa convertir-les en robots industrials vius. Mitjançant la biotecnologia, cultivar dispositius mitjançant l'empelt amb els vegetals, tot transformant així radicalment les cadenes de producció i distribució industrials pròpies del segle xx. Ciència-ficció? Tecnologia punta? Ni una cosa ni l'altra, i totes dues alhora, perquè cal cercar també en aquest cas l'origen en paratges mítics. Els dibuixos, realitzats amb la col·laboració de Sion Ap Tomos, són il·lustracions naturalistes inspirades en els dibuixos bo-

tànics dels temps de les expedicions científiques del segle XIX, alhora que deutors de les teories i il·lustracions del biòleg i filòsof alemany Ernst Haeckel, evolucionista que encunyà el concepte d'ecologia i que basà gran part de la seva recerca en l'heterotopia, l'alteració en la localització espacial d'un o més processos de desenvolupament.

En línia amb algunes de les aportacions més innovadores sobre com s'hauria de repensar el present, com les propugnades per investigadors com l'arquitecte William McDonough i el químic Michael Braungart, Ginsberg i Pohflepp apunten cap a un disseny mediambiental sostenible. Si bé ho fan des de l'evocació simbòlica, proposen la reflexió urgent sobre maneres de supervivència basades en la relació amb la natura a partir del disseny, la ciència i la creació. I no són casuals els punts de contacte que hi podem identificar amb idees com la de la "reevolució industrial" propugnada al magnífic assaig *Cradle to Cradle*: "Els sistemes de la natura s'alimenten del seu entorn, però també donen alguna cosa a canvi. El cirerer deixa caure les flors i les fulles mentre facilita el cicle de l'aigua i produeix oxigen; les formigues redistribueixen nutrients a través del sòl. Podem seguir el seu exemple per establir una relació (una associació) més estimulants amb la natura. Podem construir fàbriques dels productes i subproductes de les quals alimentin l'ecosistema amb material biodegradable i facin que els materials tècnics tornin a circular en lloc d'haver-los de llençar, cremar o enterrar. Podem dissenyar sistemes que s'autoregulin. En lloc de fer servir la natura senzillament com una eina per als propòsits humans, podem esforçar-nos per convertir-nos en eines de la natura i ajudar-la en la seva agenda també. Podem celebrar la fecunditat del món, en lloc de perpetuar una manera de pensar i de fer que l'elimina" [9].

Els vegetals modificats autoregulats, en simbiosi amb la maquinària industrial de *Growth Assembly* aprompten, de nou, el crit a favor de la sostenibilitat. No obstant això, des de l'evocació de Ginsberg i Pohflepp l'estranyament és també (com succeeix en el treball de Félix Luque) la sensació primera en la seva percepció. Com aquella, és una proposta que atrau i repel·leix alhora, que resulta propera en mostrar-se mitjançant llenguatges coneguts, la il·lustració vuitcentista i el reportatge científic, però que desplega rars i inconnegudes metodologies. Més propers al mite que al rigor científic, Ginsberg i Pohflepp són constructors d'un clima d'estranyament que desperta certa inseguretats enfront de la natura i els seus sistemes.

Practicant així mateix el dibuix com a metodologia, són el grafit i l'aigua els únics elements que utilitza l'artista **Alex Nogué** en un treball realitzat específicament per a aquesta ocasió, *Codi de subsistència* (2010). Formada per un dibuix de gran format enfrontat amb una superfície líquida sobre la qual es reflecteix, l'obra pretén ser una pregunta formulada a través del llenguatge visual, tot assajant codis per subsistir en la contingència, per sobreviure a la incertesa, per sobreviure

a la vida mateixa. Des del cos d'un arbre, el símbol de la vida –i per tant de la mort– es mostra en representació realista i immutable, i alhora en lectura simètrica, virtual, tremolosa i canviant. D'alguna manera, el que planteja Nogué amb senzillesa aclaparadora és l'enfrontament amb l'ouroboros de la realitat al·ludit per Rees, la necessitat de quelcom "que unifiqui el més gran amb el més petit". El de Nogué, però, és un crit filosòfic, existencial. Silenciós. Perquè som invitats a presenciar i a ser participants, si acceptem el cos a cos que ens proposa, de la defunció de la icona de la natura a escala i temps reals, en un procés imparabla. L'art com a pràctica de transcendiment; així ho transmet Nogué en els seus escrits: "A poc a poc ens adonem que hem convertit en ofici una manera de ser en el món. Acuitats per insensats reptes als quals no sabem donar una sortida, hem fet de les preguntes una resposta; d'un voler entendre, una perversió, i de l'art i la vida, una equació irresoluble. [...] Davant dels més espectaculars avenços científics, davant de la comunicació telemàtica, davant de la recerca i de la pràctica de la medicina que tants patiments alleugerien, davant de l'oportunitat de veure per primer cop els més reduïts espais de la matèria o d'escoltar els sons de les primigènies explosions i veure com cauen els vels d'alguns misteris, dibuixo la branca d'un til·ler. Ells també ho varen fer" [10].

Quedem en suspens, amb la darrera seqüència de *2001: A Space Odyssey* a la ment, i recordem la famosa frase d'Alan Kay: "La millor forma de predir el futur és inventar-lo."

Les paraules subratllades del text corresponen a vincles d'Internet que ofereixen informació ampliada sobre els temes exposats aquí. Per a accedir-hi, cal fer-ho a través de la versió en línia del text a www.bol.it.

1. *Blade Runner* de Ridley Scott (1982) i *2001: A Space Odyssey* de Stanley Kubrick (1968), respectivament.

2. William Irwin, *The Matrix and Philosophy. Welcome to the desert of the real*, Chicago, Open Court Publishing Company, 2002; William Irwin, *More Matrix and Philosophy: Revolutions and Reloaded Decoded*, Chicago, Open Court Publishing Company, 2005.

3. Com a prova, la intensa i interessant aportació de l'antropòleg Manuel Delgado sobre les connexions mitològiques i d'altre ordre interioritzades a la sèrie.

4. Martin Rees, *Our Final Century: Will the Human Race Survive the Twenty-first Century?*, 2003, p. 147

5. Douglas Adams, *Guia del autoestopista galàctico*, Barcelona, Anagrama, 2005, p. 32.

6. Declaracions del propi Sterling al seu wiki www.viridiandesign.com

7. Bruce Sterling, op.cit.

8. Bruce Sterling, op.cit.

9. William McDonough i Michael Braungart, *Cradle to Cradle. Remaking the Way We Make Things*, Nova York, North Point Press, 2002, p. 154.

10. Àlex Nogué, *Algunes reflexions sobre 'Codi de subsistència'*, 2010.



Activitats integrades

Concert

Pendulum music (For Microphones, Amplifiers, Speakers and Performers) d'Steve Reich

Laboratori d'Art Sonor de la Universitat de Barcelona

7 de juliol de 2011 / 20h.

Capella de Santa Llúcia.

(Jardins de John Lennon, Porta de la Muralla s/n, Girona)

Entrada gratuïta

El Laboratori d'Art Sonor de la UB presenta *Pendulum Music*, peça experimental d'Steve Reich de difícil catalogació. Aquesta proposta es pot entendre com una acció artística, una instal·lació i un concert, tot alhora.

Els intèrprets es limiten a possibilitar que el fenomen sonor s'esdevingui, la qual cosa constitueix un precedent del treball de Reich i d'altres autors minimalistes. Fonamentada sobre repeticions i variacions, sincronies i asincronies, progressions tímbriques i rítmiques, aquesta composició obre la porta a les instal·lacions de so i a l'escultura estrictament sonora.

Aquesta peça va ser interpretada per primera vegada l'any 1969 per Bruce Nauman, Richard Serra, Michael Snow i James Tenney al Whitney Museum of American Art.

Master Class de dibuix

A càrrec d'Àlex Nogué, artista i catedràtic de la Universitat de Barcelona.

14 de juliol de 2011/ 17-19h

Pati del Museu d'Història de la Ciutat, antigues Hortes del Convent

(Carrer de la Força 27, Girona)

Inscripció gratuïta. Places limitades

El dibuix és una eina idònia per entendre i experimentar els processos de la pràctica artística al mateix temps que pot actuar com un potent recurs per a l'estimulació creativa.

Master Class de dibuix és una activitat adreçada a persones que estiguin realitzant qualsevol tipus de creació artística (arquitectes, actors, pintors, escultors, fotògrafs, dissenyadors...) i també al públic adult en general que sense haver tingut cap formació visual específica desitgi experimentar sobre les seves capacitats creatives.

Alexandra Daisy Ginsberg

Londres, 1982. *Viu i treballa a Londres*

Artista, dissenyadora i escriptora, utilitza el disseny com a eina per interrogar les tecnologies emergents i la ciència.

Mitjançant una recerca intensiva en biologia sintètica, Daisy explora el paper del disseny en una revolució biotecnològica. Com a professora de disseny a *Synthetic Aesthetics*, un projecte finançat per NSF/EPSC a la Universitat de Stanford i la Universitat d'Edimburg, és responsable d'un programa internacional que investiga el territori compartit i canviant entre la biologia sintètica, l'art i el disseny.

Entre els seus projectes recents trobem *The Synthetic Kingdom*, una proposta per a una nova branca de l'Arbre de la Vida; *E.chromi*, una col·laboració amb James King i lequip de la Universitat de Cambridge guanyador el 2009 del gran premi del concurs internacional de màquines dissenyades genèticament iGEM que va ser nominat als Brit Insurance Designs of the Year 2011, i *The Well-Oiled Machine*, un curtmetratge de ciència-ficció per a la revista Icon (Regne Unit) creat conjuntament amb Oron Catts.

Destaca la seva participació en exposicions com "Talk to me" (MoMA, 2011), "Hyperlinks: Architecture & Design" (The Art Institute of Chicago, 2010-2011) i "Museum of the future" (Ars Electronica Center, Linz, 2010-2011).

Va estudiar Arquitectura a la Universitat de Cambridge, Disseny a la Universitat de Harvard i Disseny d'Interactius al Royal College of Art (Londres). Exposa, dóna classes i publica internacionalment.
www.daisyginsberg.com

Sascha Pohflepp

Colònia, 1978. *Viu i treballa entre Londres i Berlín*

S'interessa per les tecnologies del passat i del futur, les nocions d'art, empresa i idealisme, què signifiquen per a nosaltres com a éssers històrics i com informen de quins mons es fan realitat i quins mons es rebutgen. El seu objectiu és crear objectes socials en què ens puguem veure a nosaltres mateixos de manera diferent.

Darrerament, la seva obra ha estat exposada a l'Art Institute of Chicago, el Wellcome Trust, el festival Ars Electronica i el Victoria and Albert Museum, i formarà part de la futura exposició "Talk To Me" al MoMA de Nova York. Va obtenir una menció especial al premi d'art i vida artificial Vida 12.0 (2010).

El 2010 va ser investigador resident a l'Art Center College of Design (Pasadena, Califòrnia) i durant el 2011 serà resident a *Synthetic Aesthetics*, un projecte d'investigació finançat per NSF/EPSC que se centra en la biologia sintètica. Ocasionalment, escriu al bloc de tecnologia i art *We-Make-Money-Not-Art.com*, guanyador d'un Webby.

És llicenciat per la Universitat der Künste (Berlín) i té un màster en Interaccions amb el Disseny del Royal College of Art (Londres).
www.pohflepp.com

Àlex Nogué

Hostalets d'en Bas, 1953. *Viu i treballa als Hostalets d'en Bas*

És doctor en Belles Arts i catedràtic de pintura de la Universitat de Barcelona, professor de la Internationale Akademie für Kunst und Gestaltung a la Fachhochschule Hamburg des de 1992 i membre del Consell Pedagògic de l'École Nationale d'Arts Décoratifs de Limoges des de 1996.

Els seus projectes expositius estan basats en l'ús de dos mitjans (dibuix, fotografia, vídeo, pintura o escultura) que es complementen per assolir una intenció comunicativa. Algunes de les exposicions dels darrers anys són, entre d'altres: "Les illes no existeixen" (amb Ester Baulida), Fundació Valvi, Girona (2011); "42^a nord. 2^a est", galeria Esther Montoriol, Barcelona (2010); "Registres i posicions", Horizon Galery, Colera, Girona (2009); "Lighting for John Baldessari's plant", HIAP-Kaapeli, Hèlsinki (2008); "Antworten auf 23 Fragen" (amb Ester Baulida), Artothek, Múnic i "Espai recíproc" (projecte de net-art), www.igac.org, ambdues el 2007.

Publica reflexions i estudis sobre art en mitjans especialitzats i darrerament ha publicat alguns llibres com *Art i ciència. Converses*, en col·laboració amb Enric Canadell (2010); *Trementina, una metàfora de la pintura*, juntament amb Joan Descarga, (2007); *Límits del dibuix. Tretze exercicis de dibuix, 'mème'*, també amb Joan Descarga (2004) o *23 preguntes amb resposta*, amb Ester Baulida (2004).

www.alexnogue.com

Félix Luque Sánchez

Oviedo, 1976. *Viu i treballa a Brussel·les*

Treballa en l'àmbit artístic dels nous mitjans digitals. Les seves obres i instal·lacions han estat presentades en festivals i centres d'art com ara Transmediale (Berlín), Ars Electronica (Linz, Àustria), iMAL (Brussel·les) i LABoral (Gijón).

La seva obra ha estat nominada als principals guardons internacionals en nous mitjans: Transmediale 2010, el premi Multimèdia de la Fundació Liedts-Meesen (Gant, Bèlgica) i Ars Electronica 2010, pel qual va rebre una menció honorífica.

Li han estat concedides nombroses beques, entre les quals una beca Phonos per a producció musical i audiovisual per a artistes joves (2002-2004), la beca d'Art Digital de la Comunitat Francòfona de Bèlgica (2008-2009), la beca "oficina de proyectos" de LABoral (2008) i una beca de producció del concurs internacional Vida 13.0, convocat per la Fundació Telefónica (2010).

Del 2001 al 2007, va formar part del professorat de l'Institut Universitari de l'Audiovisual de la Universitat Pompeu Fabra, on va dur a terme funcions tècniques i didàctiques en el màster d'Arts Digitals de la Universitat i el programa de postgrau de Composició Musical amb Noves Tecnologies.

També treballa en disseny de so i desenvolupament de tecnologies personalitzades, electrònica i programari per a artistes i institucions d'art.

www.othersounds.net

BÒLIT CENTRE D'ART CONTEMPORANI GIRONA



Organització i producció: *Ajuntament de Girona*
i *Generalitat de Catalunya. Departament de Cultura*

Direcció: *Rosa Pera*

Producció: *Farners Cabra*

Comunicació, difusió, web i activitats: *Diana Sans*

Administració: *Airusa Aguilera*

Estudiant en pràctiques: *Sol Riera*

Disseny identitat – Comitè assessor disseny gràfic:
Lamosca

Bòlit, Centre d'Art Contemporani. Girona
és membre de



Amb la col·laboració de



Patrocinat per
iGuzzini

Exposició

Comissariat i direcció de projecte: *Rosa Pera*

Disseny gràfic: *Lamosca*

Coordinació de muntatge: *Xavier Torrent*

Equip de muntatge: *Roger Rafart i Anna Ribas*

Vigilància sales: *Omar Al-Ajvani Vázquez,*

Adela García-Caamaño i Mariona Terrats

Visites guiades: *Beatriz García Moreno*

Traduccions: *la correccional (serveis textuais)*

i *CNL de Girona*

Agraïments



BR :: AC

Departament d'Escultura



**LABORATORI
D'ART SONOR)))**



Agraïments especials

Sion Ap Tomos, Esteve Casaponsa, Miquel Colomer,
Communauté Française de Belgique: secteur arts
numériques, Evelyne Ditze, LABoral Centro de Arte
y Creación Industrial, Maison des Arts de Créteil,
Manège de Maubeuge, Enriqueta Nogué, Josep M^a Plans
i PMID-UB.

Espais expositius

Bòlit-LaRambla/ Dadespai

Rambla de la Llibertat 1, 17004 Girona

Bòlit-SantNicolau

Plaça de Sta. Llúcia 1, 17007 Girona

Horari

Dilluns tancat

Dimarts de 18 a 21 h

De dimecres a diumenges i festius de 12 a 14 h

i de 18 a 21 h

Oficines

Pujada de la Mercè 12 2n pis, 17004 Girona

Més informació i inscripcions

www.bolit.cat | info@bolit.cat

Tel. (+34) 972 427 627

Visites guiades

Activitat gratuïta

Horaris a convenir

Inscripció prèvia