

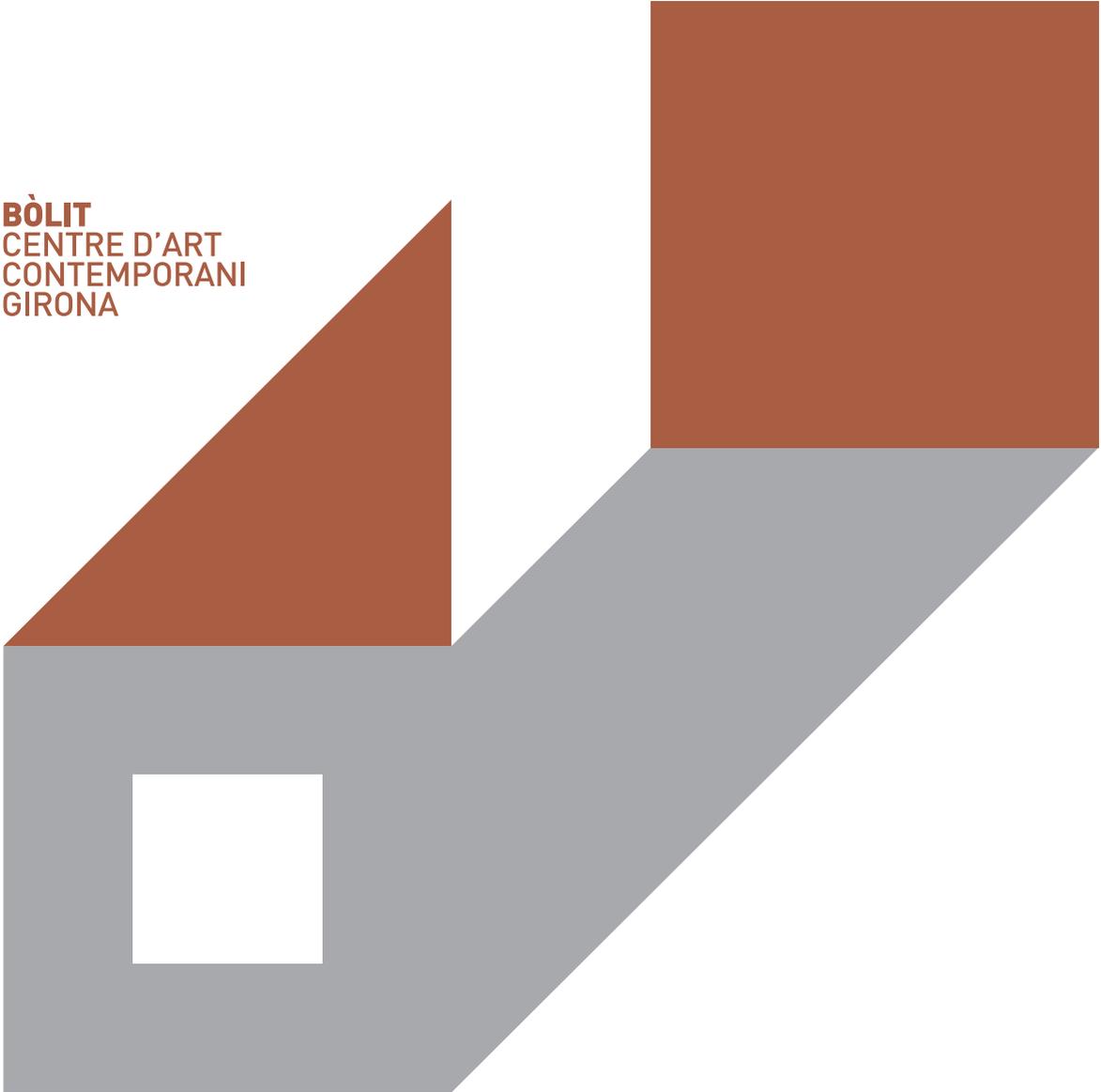
-
Futuro variable
-

Alexandra Daisy Ginsberg
& Sascha Pohflepp
Félix Luque
Àlex Nogué
-

INAUGURACIÓN: 30 DE JUNIO DE 2011
DEL 1 DE JULIO AL 18 DE SEPTIEMBRE DE 2011
BÒLIT-LARAMBLA, DADESPAI
Y BÒLIT-SANTNICOLAU
-

ESPANYA	FRANQUEIG PAGAT
	CARTES

BÒLIT
CENTRE D'ART
CONTEMPORANI
GIRONA



¿Dónde está el futuro antes de que lo atrape el presente?

ROSA PERA

Imaginar el futuro ha sido una de las constantes en la historia, un impulso del que son testimonio un sinfín de visiones desde la arquitectura, el cine o la literatura que mostraron maneras de ver y de vivir: de las propuestas utópicas de Piranesi y Bouleé (siglo XVIII) o *Le Voyage dans la Lune* de Méliès (1902) a relatos como *Do Androids Dream of Electric Sheep?* de Philip K. Dick (1968) y *The Sentinel* de Arthur C. Clarke (1948) con sus derivaciones cinematográficas [1], la *Plug-in City* de los Archigram (1964) o la *Tetrahedral City* de Buckminster Fuller (1965), es posible repasar los iconos del futuro soñado en cada momento. Intentar hacer su genealogía sería complejo, y distinguir sus puntos de fricción o coincidencia, tanto o más fascinante que dejarse llevar por todas y cada una de las historias que engloban los productos de la ciencia ficción. Hacerlo supondría emprender un viaje hacia algunas de las obsesiones inveteradas a la condición humana, como el miedo a lo desconocido, y por tanto, a su paradigma: el porvenir.

Viajes al futuro, tránsitos al pasado, paseos interestelares o vivencias oníricas, uno de los elementos comunes a las construcciones fantásticas del futuro es la experiencia del tiempo. Posiblemente analizar su evolución, los cambios de su cadencia, nos pueda dar la clave de cómo deberíamos afrontar un futuro inminente, cuyo esbozo ha sido ensayado una y otra vez, hasta tal punto que las coincidencias del croquis con la realidad son demasiado frecuentes. Tanto, que la más mínima constatación puede estremecer más que todos los antiguos relatos del porvenir juntos.

En los últimos años se han dado ensayos de presentimiento de futuro basados mayoritariamente en la evolución de la tecnología y los cataclismos, como por ejemplo la saga de *Matrix* (1999-2003) de los hermanos Wachowski u otras películas como *Code 46* de Winterbottom (2003) y el futurismo de la devastación de *Children of Men* de Alfonso Cuarón (2006), que permiten acercarse a preocupaciones existenciales siempre conectadas con la supervivencia. Más que nunca se da relieve a su conexión con la filosofía, a la par que son frecuentes las alusiones a mitos (Edipo en *Code 46* o Prometeo en *Blade Runner*) o a estudios filosóficos vinculados a estos relatos, como atestigua el trabajo de William Irwin [2], para proseguir con los mismos ejemplos. La apoteosis de esta tendencia la localizamos en *Lost*, serie televisiva de éxito planetario que ha sido diseñada y ampliamente analizada con posterioridad bajo la luz de la filosofía y el mito [3].

Desde el presente, a veces asistimos a reflexiones fundadas en la revisión de futuriciones del pasado reciente. Por un

lado, a relatos nostálgicos que rememoran utopías de la fantasía quién sabe si todavía por comprender. Por otro, desde la distopía, con la constatación del fracaso de modelos futuristas del pasado, aquellos que prefiguraban sociedades establecidas desde un poder alternativo que las organiza, bien sea desde la política o la mística, pero raramente desde una sociedad exenta, emancipada.

Pero parece que el tiempo se está agotando. La fascinación tranquila está siendo suplantada por la premura de la necesidad. Si en algún momento la construcción de hipótesis futuristas se relacionaba con el tanteo despreocupado del porvenir anhelado, hoy se impone la supervivencia. Pensar el futuro pasa por reformular el presente. Y puede ser que, si se hace desde la ciencia, se llegue a conclusiones anteriormente sólo prefiguradas desde la fantasía de la ciencia ficción. Según el astrofísico Martin Rees, hay un 50 % de posibilidades de que este sea el último siglo de la historia de la humanidad. Entendiendo el universo como una serpiente que se muerde la cola, en un ciclo infinito entre lo más grande y lo más pequeño, en el que el ser humano es el eje complejo de inflexión, Rees apunta dos finales posibles: por un lado, la destrucción del planeta por un uso fatal de la tecnología, bien sea mediante el abuso de los medios (energía o materias primas naturales) o por un ataque terrorista masivo; por otro, la colonización de otros planetas. Porque, según argumenta Rees, siempre se ha partido de la base de que pertenecemos a un solo universo, cuando se podría dar la circunstancia —él es un ferviente defensor de ello— de que nuestro universo sea sólo una isla de un infinito archipiélago de universos [4].

Leyendo estas conclusiones, no podemos más que recordar *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy* de Douglas Adams, en el que un hombre común se ve impelido, tras ser desahuciado de su casa un jueves cualquiera, a viajar por el espacio con un viejo amigo que resulta ser una alienígena que estaba de paso por la Tierra siguiendo las indicaciones de la "Guía del autostopista galáctico". La vista de la realidad desde la ciencia no queda muy lejos de la que muestran los ojos de la ciencia ficción: escuchando a Rees, la *Guía del autostopista galáctico* de Adams puede parecer un manual imprescindible y no tan descabellado. La guía en cuestión fue descrita en 1979 por su autor como "un aparato que parecía una calculadora electrónica más bien grande, equipada con un centenar de diminutos botones planos y una pantalla de unos diez centímetros cuadrados en la que en un momento podía verse cualquier cara de su millón de 'páginas' [...]. Si se hubiera impreso como un libro normal, un autostopista interestelar habría necesitado varios edificios grandes e incómodos para transportarlo" [5]. Un teléfono inteligente *avant la lettre*.

Aparte de Rees, son numerosos los científicos e intelectuales alarmados que llaman la atención sobre un futuro que cada vez parece menos incierto y lejano, y que lo hacen apelando a la desaceleración inteligente y urgente y, al mismo tiempo, a una toma de conciencia sobre actitudes para una sostenibili-

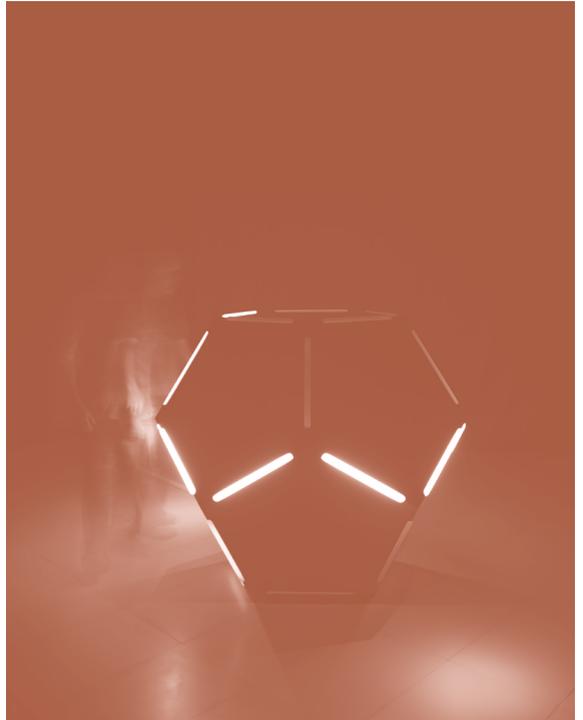
lidad que, en caso de que se lograra, sería garante de la idea de futuro como algo distante e inalcanzable. Al contrario, avisan: tal vez el presente será devorado por el futuro en un ataque definitivo. Es el momento de la supervivencia, de diseñar un mundo que pueda dar cabida al futuro. Y es desde el pensamiento, el diseño y la creación desde donde se debe trabajar más intensamente para corregir el rumbo hacia las coordenadas que así lo permitan.

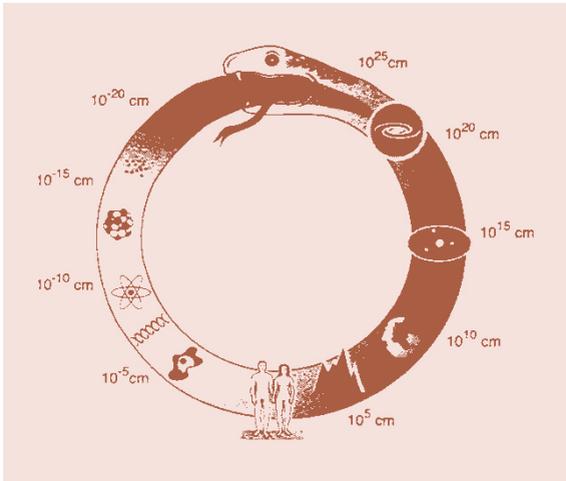
En pleno siglo XXI, cuando la condición líquida ha diluido límites pasados, la ciencia ficción ha dejado de ser un mundo aparte para la fantasía, la filosofía un ámbito hermético para la especulación y el diseño una práctica concentrada sólo en la materia, los artistas que presentan su trabajo en “Futuro variable” no se ocupan de idear futuros posibles ni tampoco imposibles. Los suyos son actos de insinuación, sutiles llamadas a la reflexión sostenida sobre la condición de futuro, con referencias oblicuas a la ciencia ficción, la filosofía o la biología sintética y la inteligencia artificial. Alexandra Daisy Ginsberg (Londres, 1982) y Sascha Pohflepp (Colonia, 1978), Félix Luque (Oviedo, 1976) y Alex Nogué (Hostalets d'en Bas, 1953) son creadores de diversas procedencias y generaciones que trabajan con lenguajes a veces antitéticos, desde la mínima tecnología posible (el lápiz de grafito y el agua) a sofisticados programas informáticos que dan lugar a sistemas interactivos complejos, pasando por la ilustración decimonónica y el diseño industrial en tecnología punta. Con todo, reflexiones sobre la incertidumbre y la inmutabilidad.

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



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





Esquema en forma de Ouroboros en el que Martin Rees apoya su teoría

¿Cómo conjurar la amenaza de un ouroboros real? Parece que las opciones más sensatas son las que proponen una nueva organización del presente. El primer requisito, señalan algunos, debe ser la toma de conciencia del tiempo a través de su desaceleración. Así lo propugna la Long Now Foundation, puesta en marcha, entre otros, por personalidades como Kevin Kelly, fundador y director ejecutivo de la revista Wired, el músico Brian Eno y el activista Steward Brand, impulsor de otras iniciativas como el contracultural Whole Earth Catalog, la WELL (Whole Earth 'Lectronic Link) o la Global Business Network. La Long Now Foundation está activa desde 1996 y tiene como objetivo fomentar el pensamiento a largo plazo, coordinando varios foros de debate y proyectos sobre temas que afectarían la humanidad durante los próximos 10.000 años. Entre sus proyectos encontramos el proyecto Rosseta, “una colaboración a escala mundial entre lingüistas y hablantes nativos para construir una biblioteca digital de acceso público de las lenguas humanas”, o el 10.000 Year Clock, un proyecto ideado por el científico computacional Danny Hillis que consiste en la construcción de un reloj mecánico a modo de monumento multimilenario, un icono del “pensamiento a largo plazo” promulgado por la fundación. Actualmente en proceso, será construido en el Great Basin National Park, en el estado de Nevada de los Estados Unidos.

Desde un territorio icónico similar, el artista asturiano **Félix Luque** define *Chapter I: The Discovery* (2009) como “una historia de ciencia ficción”. Instalación interactiva que brinda la oportunidad de vivir una experiencia por inmersión en toda una serie de elementos relacionados con el futuro, es también objeto no identificable a primera vista que conecta el presente con el murmullo de un pasado mítico e inmemorial. Guiado por la incertidumbre, el usuario es invitado a explorar la naturaleza misma del arte digital, establecien-

do conexiones de índole existencial con la percepción de lo desconocido pero tal vez cercano. Frente a las imágenes de un elemento geométrico en varios parajes, naturales y sintéticos, la sensación de extrañeza se mezcla con la de familiaridad. Como en un *déjà vu*, la relación que se establece con el dodecaedro reactivo al movimiento remite a un futuro ya aprendido, grabado en algún espacio recóndito de la percepción simbólica. Expandida la doble imagen por un sonido repetitivo que dibuja el espacio, éste es finalmente construido con los pasos de unos espectadores que, tal vez como los protagonistas de *Close Encounters of the Third Kind*, se ven atraídos irremisiblemente por lo ignoto.

Uno de los fundadores del movimiento ciberpunk, el escritor Bruce Sterling, es una de las mentes más ocupadas en despertar conciencias, y es por eso que en 1999 fundó el Viridian Design Movement, pionero en crítica del diseño. Con fecha de caducidad del 2012 (pues considera que “cualquier movimiento en torno al diseño –y de hecho cualquier tipo de movimiento social– tendrían que idearse con una fecha de caducidad explícita”) [6], el movimiento tiene como objetivo alcanzar un mundo más sostenible. “¿Qué es la ‘sostenibilidad’?” [7], pregunta Sterling en el *wiki* que es a estas alturas una de las referencias más tempranas en cuanto al diseño para la sostenibilidad. “Las prácticas sostenibles navegan con éxito a través del tiempo y espacio, mientras que otras entran en crisis y desaparecen. Básicamente, lo sostenible tiene que ver con el tiempo, el tiempo y el espacio. Hay que repensar nuestra relación con las posesiones materiales en términos de lo que ocupa nuestro tiempo. Las cosas que están físicamente más cerca de nosotros. Tiempo y espacio” [8].

Dejando atrás las dinámicas del siglo xx, Sterling propugna la eliminación de los objetos poco significantes en la vida cotidiana y su sustitución por herramientas multifunción que o bien hagan la vida más fácil o más divertida. Y con su movimiento, invita a participar para crear colectivamente “productos imaginarios” Viridian, el mundo de los productos imaginarios. Diseños conceptuales, diseños imaginarios, diseños críticos, diseños fantásticos e imposibles”.

Conectando con esta dimensión fantástica, *Growth Assembly* (2009), de Alexandra Daisy Ginsberg y Sascha Pohflepp, propone la construcción de unos objetos imposibles de nueva generación para un futuro que exige nuevas formas de relación con el entorno y con los sistemas de producción. La serie de 7 dibujos y el vídeo demostrativo que los acompaña vislumbran un futuro en el que la producción industrial puede ser trasladada a la naturaleza. Considerando que las plantas son la tecnología solar original, se propone convertirlas en robots industriales vivos. Mediante la biotecnología, cultivar dispositivos mediante injerto con los vegetales, transformando así radicalmente las cadenas de producción y distribución industriales propias del siglo xx. ¿Ciencia ficción? ¿Tecnología punta? Ni lo uno ni lo otro, y las dos cosas a la vez, porque hay que buscar también en este caso el

origen en parajes míticos. Los dibujos, realizados con la colaboración de Sion Ap Tomos, son ilustraciones naturalistas inspiradas en los dibujos botánicos de los tiempos de las expediciones científicas del siglo XIX, a la vez que deudoras de las teorías e ilustraciones del biólogo y filósofo alemán Ernst Haeckel, evolucionista que acuñó el concepto de ecología y que basó gran parte de su investigación en la heteropía, la alteración en la localización espacial de uno o más procesos de desarrollo.

En línea con algunas de las aportaciones más innovadoras sobre cómo habría que repensar el presente, como las propugnadas por investigadores como el arquitecto William McDonough y el químico Michael Braungart, Ginsberg y Pohflepp apuntan hacia un diseño medioambiental sostenible. Si bien lo hacen desde la evocación simbólica, proponen la reflexión urgente sobre formas de supervivencia basadas en la relación con la naturaleza a partir del diseño, la ciencia y la creación. Y no son casuales los puntos de contacto que podemos identificar en dicha reflexión con ideas como la de la “reevolución industrial” propugnada en el magnífico ensayo *Cradle to Cradle*: “Los sistemas de la naturaleza se alimentan de su entorno, pero también dan algo a cambio. El cerezo deja caer las hojas y las flores mientras ayuda en el ciclo del agua y produce oxígeno; las hormigas redistribuyen nutrientes a través del suelo. Podemos seguir su ejemplo para establecer una relación (o asociación) más estimulante con la naturaleza. Podemos construir fábricas cuyos productos y subproductos nutran el ecosistema con materiales biodegradables y hagan circular de nuevo materiales técnicos en lugar de tirarlos, quemarlos o enterrarlos. Podemos diseñar sistemas que se autoregulen. En lugar de utilizar la naturaleza como mera herramienta para los propósitos del hombre, podríamos esforzarnos por convertirnos en herramientas de la naturaleza para ayudarle en su agenda. Podemos celebrar la fecundidad del mundo en lugar de perpetuar una forma de pensar y hacer que lo elimina” [9].

Los vegetales modificados autorregulados en simbiosis con la maquinaria industrial de *Growth Assembly* aprontan, de nuevo, el grito a favor de la sostenibilidad. Sin embargo, desde la evocación de Ginsberg y Pohflepp el extrañamiento es también (como sucede en el trabajo de Félix Luque) la sensación primera en su percepción. Como aquella, es una propuesta que atrae y repele al mismo tiempo, que resulta cercana al mostrarse mediante lenguajes conocidos, la ilustración decimonónica y el reportaje científico, pero que despliega raras y desconocidas metodologías. Más cercanos al mito que al rigor científico, Ginsberg y Pohflepp son constructores de un clima de extrañamiento que despierta cierta inseguridad frente a la naturaleza y sus sistemas.

Practicando asimismo el dibujo como metodología, son el grafito y el agua los únicos elementos que utiliza el artista **Alex Nogué** en un trabajo realizado específicamente para esta ocasión, *Codi de subsistència* (2010). Formada por un

dibujo de gran formato confrontado con una superficie líquida sobre la que se refleja, la obra pretende ser una pregunta formulada a través del lenguaje visual, ensayando códigos para subsistir en la contingencia, para sobrevivir a la vida misma. Desde el cuerpo de un árbol, el símbolo de la vida —y por tanto de la muerte— se muestra en representación realista e inmutable, y al mismo tiempo en lectura simétrica, virtual, temblorosa y cambiante. De algún modo, lo que plantea Nogué con llaneza abrumadora es el enfrentamiento con el ouroboros de la realidad aludido por Rees, la necesidad de algo “que unifique lo más grande con lo más pequeño”. El de Nogué, no obstante, es un grito filosófico, existencial. Silencioso. Porque se nos invita a presenciar y a ser partícipes, si aceptamos el cuerpo a cuerpo que nos propone, de la defunción del icono de la naturaleza a escala y tiempo reales, en un proceso imparabile. El arte como práctica para trascender; así lo transmite Nogué en sus escritos: “Poco a poco nos percatamos de que hemos convertido en oficio una manera de estar en el mundo. Acosados por insensatos retos a los que no sabemos dar una salida, hemos hecho de las preguntas una respuesta; de un querer entender, una perversión, y del arte y la vida, una ecuación irresoluble. [...] Ante los más espectaculares avances científicos, ante la comunicación telemática, ante la investigación y la práctica de la medicina que tantos sufrimientos mitigan, ante la oportunidad de ver por primera vez los más reducidos espacios de la materia o de escuchar los sonidos de las primigenias explosiones y ver cómo caen los velos de algunos misterios, dibujo la rama de un tilo. Ellos también lo hicieron” [10].

Quedamos en suspense, con la última secuencia de *2001: A Space Odyssey* en mente, y recordamos la famosa frase de Alan Kay: “La mejor forma de predecir el futuro es inventarlo.”

Las palabras subrayadas del texto se corresponden a vínculos en Internet que ofrecen información ampliada sobre los temas expuestos aquí. Para acceder a los mismos cabe hacerlo a través de la versión on line del texto en www.bolit.cat.

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

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. Como prueba, la intensa e interesante aportación del antropólogo Manuel Delgado sobre las conexiones mitológicas y de otro orden interiorizadas en la serie.

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

5. Douglas Adams, *Guía del autoestopista galáctico*, Barcelona, Anagrama, 2005, p. 32.

6. Declaraciones del propio Sterling en su wiki www.viridiandesign.com

7. Bruce Sterling, op.cit.

8. Bruce Sterling, op.cit.

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

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



Actividades integradas

Concierto

Pendulum Music (For Microphones, Amplifiers, Speakers and Performers) de Steve Reich

Laboratori d'Art Sonor de la Universidad de Barcelona

7 de julio de 2011 / 20 h

Capella de Santa Llúcia

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

Entrada gratuita

El [Laboratori d'Art Sonor](#) de la UB presenta *Pendulum Music*, pieza experimental de [Steve Reich](#) de difícil catalogación. Esta propuesta se puede entender como una acción artística, una instalación y un concierto, todo a la vez.

Los intérpretes se limitan a posibilitar que el fenómeno sonoro tenga lugar, lo que constituye un precedente del trabajo de Reich y de otros autores [minimalistas](#). Basada en repeticiones y variaciones, sincronías y asincronías, progresiones tímbricas y rítmicas, esta composición abre la puerta a las instalaciones sonoras y a la escultura estrictamente sonora.

Esta pieza fue interpretada por primera vez en 1969 por [Bruce Nauman](#), [Richard Serra](#), [Michael Snow](#) y [James Tenney](#) en el Whitney Museum of American Art.

Master Class de dibujo

A cargo de Àlex Nogué, artista y catedrático de la Universidad de Barcelona

14 de julio de 2011/ 17-19 h

Patio del Museu d'Història de la Ciutat, antigues Huertas del Convento

(Carrer de la Força 27, Girona)

Inscripción gratuita. Plazas limitadas

El dibujo es una herramienta idónea para entender y experimentar los procesos de la práctica artística, al mismo tiempo que puede actuar como un potente recurso para a la estimulación creativa.

Master class de dibujo es una actividad dirigida a personas que estén realizando cualquier tipo de creación artística (arquitectos, actores, pintores, escultores, fotógrafos, diseñadores...) y también al público adulto en general que sin ningún tipo de formación visual específica desee experimentar sobre sus capacidades creativas.

Alexandra Daisy Ginsberg

Londres, 1982. *Vive y trabaja en Londres*

Artista, diseñadora y escritora, utiliza el diseño como herramienta para interrogar las tecnologías emergentes y la ciencia.

Mediante una investigación intensiva en biología sintética, Daisy explora el papel del diseño en una revolución biotecnológica. Como profesora de diseño en *Synthetic Aesthetics*, un proyecto financiado por NSF/EPSRC en la Universidad de Stanford y la Universidad de Edimburgo, es responsable de un programa internacional que investiga el territorio compartido y cambiante entre la biología sintética, el arte y el diseño.

Entre sus proyectos recientes se encuentran *The Synthetic Kingdom*, una propuesta para una nueva rama del Árbol de la Vida; *E.chromi*, una colaboración con James King y el equipo de la Universidad de Cambridge ganador en 2009 del gran premio del concurso internacional de máquina diseñadas genéticamente iGEM que fue nominado para los Brit Insurance Designs of the Year 2011, y *The Well-Oiled Machine*, un cortometraje de ciencia ficción para la revista *Icon* (Reino Unido) creado conjuntamente con Oron Catts.

Destaca su participación en exposiciones como “Talk to me” (MoMA, 2011), “Hyperlinks: Architecture & Design” (The Art Institute of Chicago, 2010-2011) y “Museum of the future” (Ars Electronica Center, Linz, 2010-2011).

Estudió Arquitectura en la Universidad de Cambridge, Diseño en la Universidad de Harvard y Diseño de Interactivos en el Royal College of Art (Londres). Expone, da clases y publica internacionalmente.

www.daisyginsberg.com

Sascha Pohflepp

Colonia, 1978. *Vive y trabaja entre Londres y Berlín*

Se interesa por las tecnologías del pasado y del futuro, las nociones de arte, empresa e idealismo, qué significan para nosotros como seres históricos y cómo informan de qué mundos se hacen realidad y qué mundos son rechazados. Su objetivo es crear objetos sociales en los que nos podamos ver a nosotros mismos de manera distinta.

Recientemente, su obra ha sido expuesta en el Art Institute of Chicago, el Wellcome Trust, el festival Ars Electronica, el Victoria and Albert Museum, y formará parte de la futura exposición “Talk To Me” en el MoMA de Nueva York. Obtuvo una mención especial en el premio de arte y vida artificial Vida 12.0 (2010).

En 2010 fue investigador residente en el Art Center College of Design (Pasadena, California) y durante el 2011 será residente en *Synthetic Aesthetics*, un proyecto de investigación financiado por NSF/EPSRC que se centra en la biología sintética. Ocasionalmente, escribe en el blog de tecnología y arte *We-Make-Money-Not-Art.com*, ganador de un Webby.

Es licenciado por la Universität der Künste (Berlín) y tiene un máster en Interacciones con el Diseño del Royal College of Art (Londres).

www.pohflepp.com

Àlex Nogué

Hostalets d'en Bas, 1953. *Vive y trabaja en Hostalets d'en Bas*

Es doctor en Bellas Artes y catedrático de pintura de la Universidad de Barcelona, profesor de la Internationale Akademie für Kunst und Gestaltung en la Fachhochschule Hamburg desde 1992 y miembro del Consejo Pedagógico de la École Nationale d'Arts Décoratifs de Limoges desde 1996.

Sus proyectos expositivos están basados en el uso de dos medios (dibujo, fotografía, vídeo, pintura o escultura) que se complementan para alcanzar una intención comunicativa. Algunas de las exposiciones de los últimos años son, entre otras: “Les illes no existeixen” (con Ester Baulida), Fundació Valvi, Girona (2011); “42ª nord. 2ª est”, galería Esther Montoriol, Barcelona (2010); “Registres i posicions”, Horizon Gallery, Colera, Girona (2009); “Lighting for John Baldessari's plant”, HIAP-Kaapeli, Helsinki (2008); “Antworten auf 23 Fragen” (con Ester Baulida), Artothek, Munic y “Espai recíproc” (proyecto de net-art), www.igac.org, ambas en 2007.

Publica reflexiones y estudios sobre arte en medios especializados y últimamente ha publicado algunos libros como por ejemplo: *Art i ciència. Converses*, en colaboración con Enric Canadell (2010); *Trementina, una metàfora de la pintura*, junto a Joan Descarga, (2007); *Límits del dibuix. Tretze exercicis de dibuix, 'mème'*, también con Joan Descarga (2004) o *23 preguntes amb resposta*, con Ester Baulida (2004). www.alexnogue.com

Félix Luque Sánchez

Oviedo, 1976. *Vive y trabaja en Bruselas*

Trabaja en el ámbito artístico de los nuevos medios digitales. Sus obras e instalaciones han sido presentadas en festivales y centros de arte como Transmediale (Berlín), Ars Electronica (Linz, Austria), iMAL (Bruselas) y LABoral (Gijón).

Su obra ha sido nominada a los principales galardones internacionales en nuevos medios: Transmediale 2010, el premio Multimedia de la Fundación Liedts-Meesen (Gante, Bélgica) y Ars Electronica 2010, por el que recibió una mención honorífica.

Le han sido concedidas numerosas becas, entre ellas una beca Phonos para producción musical y audiovisual para artistas jóvenes (2002-2004), la beca de arte digital de la Comunidad Francófona de Bélgica (2008-2009), la beca “oficina de proyectos” de LABoral (2008) y una beca de producción del concurso internacional Vida 13.0, convocado por la Fundación Telefónica (2010).

Del 2001 al 2007, formó parte del profesorado del Institut Universitari de l'Audiovisual de la Universitat Pompeu Fabra (Barcelona), llevando a cabo funciones técnicas y didácticas en el máster de Artes Digitales de dicha universidad y el programa de posgrado de Composición Musical con Nuevas Tecnologías.

También trabaja en diseño de sonido y desarrollo de tecnologías personalizadas, electrónica y software para artistas e instituciones artísticas.

www.othersounds.net

BÒLIT CENTRE D'ART CONTEMPORANI GIRONA



Organización y producción: *Ayuntamiento de Girona* y *Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya*
Dirección: *Rosa Pera*
Producción: *Farners Cabra*
Comunicación, difusión, web y actividades: *Diana Sans*
Administración: *Airusa Aguilera*
Estudiante en prácticas: *Sol Riera*
Diseño de identidad - Comité asesor de diseño gráfico: *Lamosca*

Bòlit, Centre d'Art Contemporani. Girona
es miembro de



Con la colaboración de



Patrocinado por
iGuzzini

Exposición

Comisariado y dirección de proyecto: *Rosa Pera*
Diseño gráfico: *Lamosca*
Coordinación de montaje: *Xavier Torrent*
Equipo de montaje: *Roger Rafart i Anna Ribas*
Vigilancia de salas: *Omar Al-Ajvani Vázquez, Adela García-Caamaño i Mariona Terrats*
Visitas guiadas: *Beatriz García Moreno*
Traducciones: *la correccional (serveis textuels)*
y *CNL de Girona*

Agradecimientos



BR :: AC

Departament d'Escultura



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



Agradecimientos especiales

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 y PMID-UB.

Espacios expositivos

Bòlit-LaRambla/ Dadespai
Rambla de la Llibertat 1, 17004 Girona

Bòlit-SantNicolau
Plaça de Sta. Llúcia 1, 17007 Girona

Horario

Lunes cerrado
Martes de 18 a 21h
De Miércoles a Domingo y festivos: de 12 a 14 y de 18 a 21h

Oficinas

Pujada de la Mercè 12 2n pis, 17004 Girona

Más información e inscripciones en:

www.bolit.cat | info@bolit.cat
Tel. (+34) 972 427 627

Visitas guiadas

Actividad gratuita
Horarios a convenir
Inscripción previa