

Foreword

This exhibition and its associated educational programme are part of the Artechó project, co-funded by the European Union. The project seeks better to understand the possibilities of blockchain technologies in the arts. The exhibition organised by FZC presents the work of 13 international artists at ETOPIA, Center for Arts and Technology.

In 2023, these artists were selected for a nine-month residency to explore the creative possibilities that this emerging technology offers in digital art and to imagine the futures that its application makes possible. Traditionally, digital works had a difficult entry into the art market because they did not meet a fundamental requirement in creating value chains in art, the uniqueness of the work, and the exclusivity of ownership. That which Walter Benjamin defined as the “aura” of the work of art that vanished when its reproducibility by mechanical means became possible. However, NFT’s (Non Fungible Tokens) emergence changed this picture, providing artificial scarcity and adding uniqueness to the naturally multiple digital creations. Digital art by its replicable nature, was on the margins of the market and the economy. The exhibition and its associated educational program, which are the focus of the grant application, stem from the Artechó project on digital art and blockchain technology. The exhibition, organised by FZC, showcases the work of 13 international artists at ETOPIA. In 2023, these artists were selected for a nine-month residency to explore the creative possibilities offered by emerging technology in digital art and to envision the potential futures it enables. Traditionally, digital works faced challenges in entering the art market because they did not meet a fundamental requirement for creating value chains in art: the uniqueness of the work and the exclusivity of ownership. This concept, defined by Walter Benjamin as the “aura” of the work of art, disappeared when mechanical reproduction became possible. However, the emergence of NFTs (Non Fungible Tokens) has altered this landscape by providing artificial scarcity and adding uniqueness to naturally multiple digital creations. Due to its replicable nature, digital art was previously on the fringes of the market and the economy.

But NFTs (non-fungible tokens) and crypto-art based on creating unique digital content using the blockchain are here to change everything. The blockchain technology allows transactions to be recorded and archived in a distributed manner over a network. The project’s starting point is the NFT’s, but the creations go beyond this framework. The works speak to us about contemporary society from the perspective of extension and network, pointing out what other things we can do with this technology. The artists delve into decentralisation and redistribution, uniqueness and horizontality. These distributed futures allow us to modify the nature of the relationships between different agents when making decisions, distributing assets, involving participants in a collective project or considering ecosystems. The result of this residency is a sample of works in different stages of development. All the proposals deal with contemporary themes based on digital culture and creative technology and have a marked interdisciplinary character.

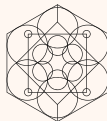
Each one of the artworks could be included into one of the three following categories.

The materiality of technology, what lies behind tech, and the material footprint of our society. (*Datangible, Bubble, An Atlas to Track Crypto-Colonialism, Litium republic, remembrance and digital temporalities, Hash Breakdown*)

New social and economic decentralised models. Exploring new paths for the future: (*Datangible, Bubble, An Atlas to Track Crypto-Colonialism, Litium republic, remembrance and digital temporalities, Hash Breakdown*)

Beyond NFT’s Creative usage of blockchain technologies for the creative sectors: (*Datangible, Bubble, An Atlas to Track Crypto-Colonialism, Litium republic, remembrance and digital temporalities, Hash Breakdown*).

The artists question some of the significant issues of our time, such as environmental, political, social and economic questions, exploring new organisation and resource management models made possible by distributed and decentralised technologies. This so-called “dissonant” art is still made up of the same elements as traditional art: the creator (artist), who makes use of the tools at his disposal (technology) and makes them available to society (economy), by contemporary needs, but who opens up imaginaries, experiments and makes alternative, horizontal and distributed proposals to build better futures.



Texto curatorial

La presente muestra y su programa educativo asociado objeto de la demanda de subvención tienen su origen en el proyecto Artechó sobre arte digital y tecnología blockchain. La exposición organizada por FZC presenta en ETOPIA el trabajo de 13 artistas internacionales. En 2023 estos artistas fueron seleccionados para realizar una residencia de nueve meses con el fin de explorar las posibilidades creativas que esta tecnología emergente ofrece en el ámbito del arte digital e imaginar los futuros que su aplicación hace posibles.

Tradicionalmente las obras digitales tenían una difícil entrada en el mercado artístico porque no cumplían un requisito fundamental en la creación de las cadenas de valor en el arte, la unicidad de la obra, la exclusividad de la propiedad. Aquello que Walter Benjamin definió como el "aura" de la obra de arte que se desvanecía al volverse posible su reproducibilidad por medios mecánicos. Sin embargo, la aparición de los NFT's (Tokens No Fungibles) cambió este panorama, proporcionando escasez artificial y añadiendo unicidad a las creaciones digitales, naturalmente múltiples.

El arte digital por su naturaleza replicable quedaba en los márgenes del mercado y de la economía. Pero los NFT's (unidades de valor o tokens no fungibles) y el criptoarte basado en la creación de contenido digital único empleando el blockchain, vinieron para cambiarlo todo. El blockchain es una tecnología que permite registrar y archivar transacciones de forma distribuida mediante una red. El punto de partida del proyecto son los NFT's pero las creaciones desbordan ese marco y las obras nos hablan de la sociedad contemporánea desde una idea de extensión y de red apuntado qué otras cosas podemos hacer con esta tecnología.

Los artistas ahondan en los conceptos de descentralización y redistribución, la unicidad o la horizontalidad. Estos futuros distribuidos permiten modificar la naturaleza de las relaciones entre diferentes agentes a la hora de tomar decisiones, repartir activos, involucrar participantes en un proyecto colectivo o considerar ecosistemas.

El resultado de esta residencia es una muestra de trabajos en distintas fases de desarrollo. Todas las propuestas abordan temáticas contemporáneas partiendo de la cultura digital y la tecnología creativa y tienen un marcado carácter interdisciplinario. Los artistas se preguntan por algunos de los grandes asuntos de nuestro tiempo, como son las cuestiones medioambientales, políticas, sociales, económicas, explorando nuevos modelos de organización y gestión de recursos, que son posibles gracias a tecnologías distribuidas y descentralizadas.

Cada una de las obras se encuadra en una de las tres categorías siguientes.

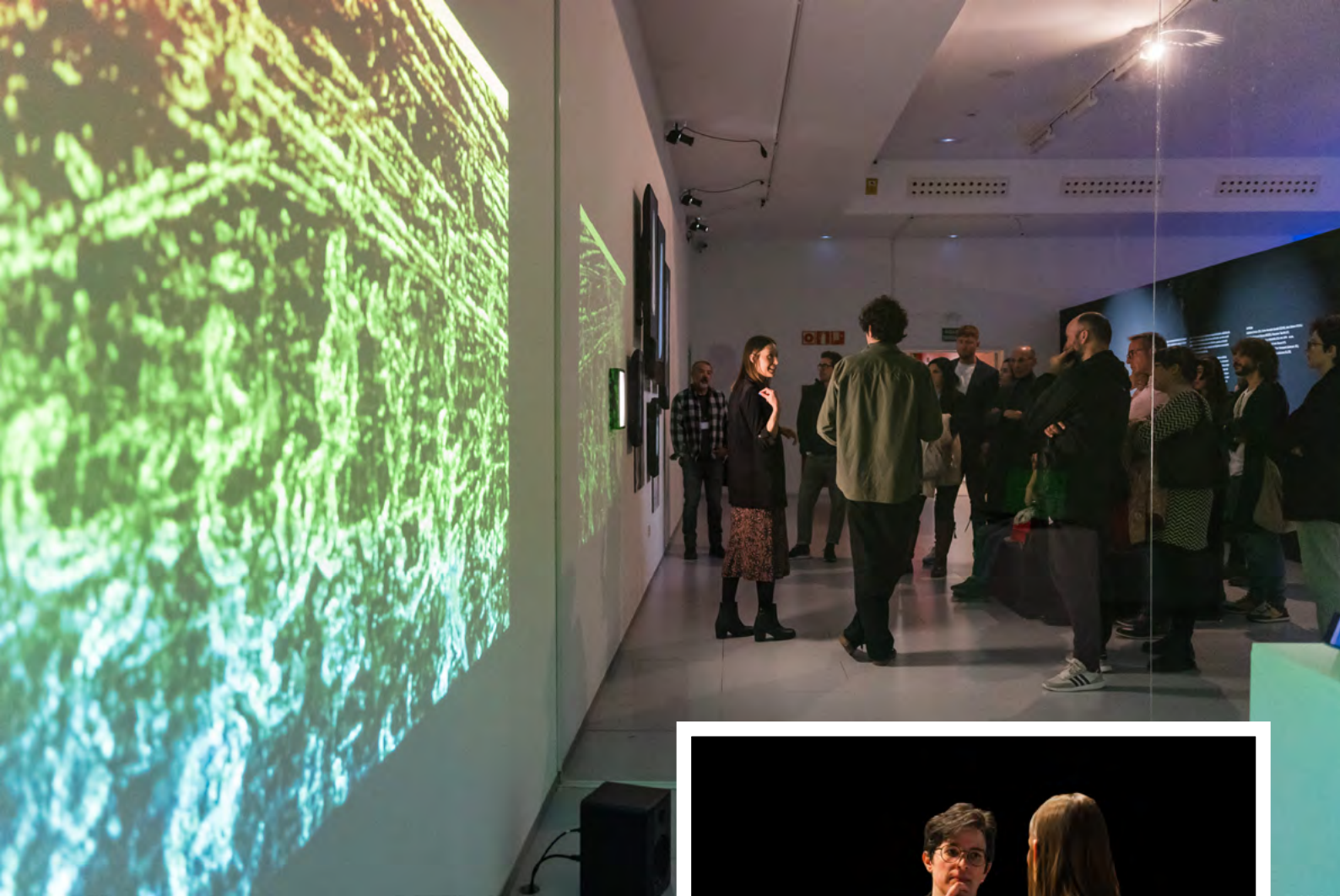
- La materialidad de la tecnología, lo que hay detrás de la tecnología y la huella material de nuestra sociedad. (*Datangible, Bubble, An Atlas to Track Crypto-Colonialism, Litium republic, remembrance and digital temporalities, Hash Breakdown*)

- Nuevos modelos sociales y económicos descentralizados. Exploración de nuevos caminos para el futuro (*Dropstream economies, Netoworked Play, Cnidarian Chimerical Phase Space: A Vitalist Materialism Mapping of Cnidarianness*)

- Uso creativo de las tecnologías blockchain para los sectores creativos : (*Maiz, The merge, QNFT's, Fango 1000*)

Este arte tildado de "disonante" sigue estando constituido por los mismos elementos del arte tradicional: el creador (artista), que hace uso de las herramientas que tiene a su alcance (tecnología) y las dispone a la sociedad (economía), acordes a las necesidades contemporáneas pero que abre imaginarios, experimenta y hace propuestas alternativas, horizontales y distribuidas para construir futuros mejores.

Alejandra Rodríguez & Blanca Pérez Ferrer



Datangible (2024)

Audiovisual feedback loop system (table with laptop, camera and projector. Variable dimensions)

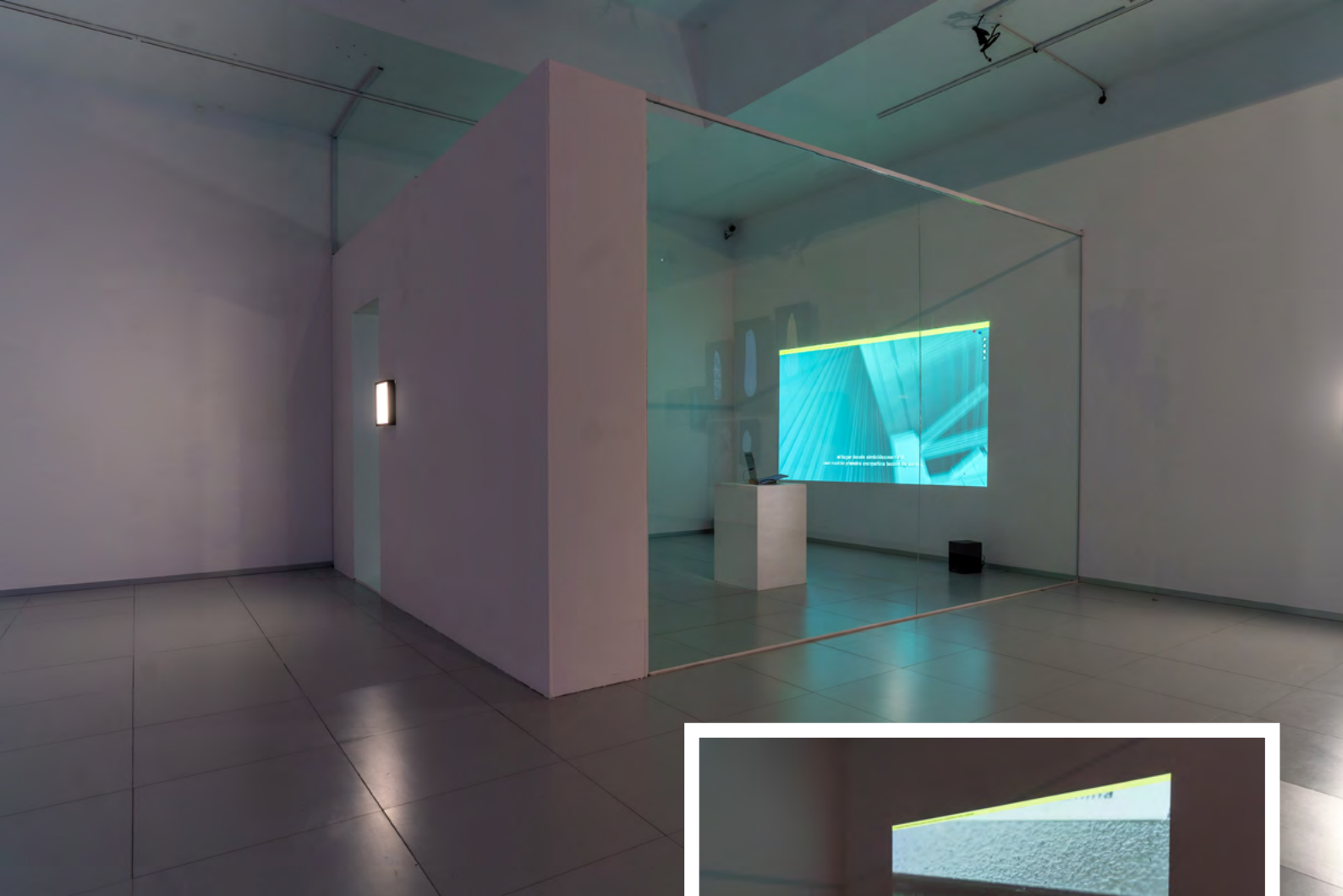
Datangible is an installation that explores the supply chains behind manufacturing a standard office laptop. The work is a story divided into several video chapters found in the computer itself, which is the protagonist of its story. These files progressively expand through a hosting network (decentralised web or blockchain), functioning as a kind of spam. As it is detected that more nodes (peers) are sharing the video files, new parts of the story are uploaded randomly to the decentralised network, thus gradually expanding throughout the network. The proposal explores the material dimensions behind the electronic sector and the tensions between software and hardware decentralisation.



Azahara Cerezo (España, 1988)

azaharacerezo.com

Cerezo graduated with a degree in Fine Arts from the Polytechnic University of Valencia and a Master's in Audiovisual Communication from the Autonomous University of Barcelona. Cerezo has a long career in critically studying the scope and effects of digitalising processes in the territory. In his work, he establishes comparisons between places or objects censored in the digital world employing a hyperlink and those that are not. His research has been developed in national centres such as Centre d'Arts Santa Mònica, Tabakalera, Centro de Arte La Regenta or international centres such as Residency at MoTA (Slovenia), Residency at Flax Art Studios (Ireland), Residency at 1646 (Netherlands), Residency at Villa Belleville (France) among many others. He has also participated in numerous solo and group exhibitions in his native country and abroad (USA, Norway, Greece, South Africa, Romania, Colombia, Italy, etc.).



Datangible (2024)

Circuito audiovisual retroalimentado (mesa con portátil, cámara y proyector. Medidas variables).

Datangible es una instalación que indaga en las cadenas de suministro que hay detrás la fabricación de un portátil estándar de oficina.

La obra es un relato dividido en varios capítulos de video que se encuentran en el mismo ordenador que es a su vez protagonista de su historia. Estos archivos se expanden progresivamente por una red de alojamiento (web descentralizada o blockchain), funcionando como una suerte de spam: a medida que se detecta que más nodos (peers) están compartiendo los archivos de vídeo, se suben a la red descentralizada nuevas partes del relato de manera aleatoria, expandiéndose así poco a poco por toda la red. La propuesta busca adentrarse en las dimensiones materiales que hay detrás del sector electrónico y las tensiones entre descentralización de software y hardware.



Azahara Cerezo (España, 1988)

azaharacerezo.com

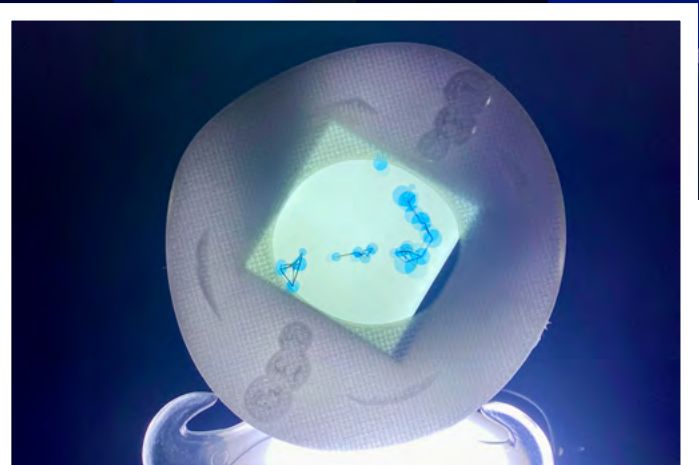
Licenciada en Bellas Artes por la Universidad Politécnica de Valencia y Máster en Comunicación Audiovisual por la Universidad Autónoma de Barcelona. Cerezo cuenta con una larga trayectoria en el estudio crítico del alcance y efectos que los procesos digitalizadores producen en el territorio. En su trabajo establece comparaciones entre los lugares u objetos que se encuentran censados en el mundo digital mediante un hipervínculo y los que no. Sus investigaciones las ha desarrollado en centros nacionales como Centre d'Arts Santa Mònica, Tabakalera, Centro de Arte La Regenta o internacionales como Residency at MoTA (Eslovenia), Residency at Flax Art Studios (Irlanda), Residency at 1646 (Países Bajos), Residency at Villa Belleville (Francia) entre muchas otras. Asimismo, ha participado en numerosas exposiciones individuales y colectivas en su país natal y en el extranjero (Estados Unidos, Noruega, Grecia, Sudáfrica, Rumanía, Colombia, Italia, etc.).



Dropstream Economies (2024)

Video on screens and Raspberry Pi, moulds in oyster concrete.

This installation represents a significant stride in a longstanding commitment to ecology and water resource management. The three screens offer compelling visualisations of riverbank metabolism data. Monleón's project harnesses the power of blockchain to record the course and flow circuit of a river, creating a series of tokens that record the flow of nutrients, pollutants, and other health indicators. This innovative approach encourages society to prioritize the river ecosystem, viewing it as a common good to be recovered and protected. The proposal goes beyond traditional environmental management, modelling smart contracts on the behaviour of river ecosystems and using oracles to communicate between these contracts and remote sensing systems. It maps all the actors involved in river life, from irrigation communities to riparian forests, flora, (micro)fauna, humans, and industry. The aim of the work is to use technology to inspire new ways of thinking about the relationship between the uses and life of the river. To this end, the artist creates prototypes based on trading terminals to monitor the life cycles of rivers. This groundbreaking methodology of visualisation and management of ecosystems through blockchain has the potential to empower the various communities and entities that participate in the regeneration of the ecosystem, making visible those responsible for its deterioration.



Carlos Monleón Gendall (España, 1983)

carlosmonleon.com

Graduate in Fine Art from Chelsea College of Art, London and MA in Design Interactions from the Royal College of Art, London. Monleón works between different bodily sensation and perception levels, from the (micro)biological to the performative and social. Monleón has developed projects internationally in institutions and galleries such as Autoitalia, Seventeen Gallery and Diaspore Project Space, London; HIAP Helsinki; Hangar, Lisbon; The Istanbul Design Biennial, Porto Design Biennial, Kai_, Tallinn, LUMA Arles, Cráter Invertido, Mexico and in national institutions such as Matadero Madrid, Ca2M and La Casa Encendida.



Dropstream Economies (2024)

Vídeo en pantallas y Raspberry Pi, moldes en hormigón de ostión.

Esta instalación es una etapa más en un trabajo de largo recorrido sobre ecología y gestión de los recursos hídricos. Las tres pantallas proponen visualizaciones de datos de metabolismos de ribera. El proyecto de Monleón mediante el blockchain pretende registrar el curso y circuito del caudal de un río, con el fin de crear una serie de tókenes que registren el fluir de nutrientes, contaminantes y otros indicadores de salud e incentiven a la sociedad a poner el ecosistema fluvial en primer plano y como bien común, recuperarlo y protegerlo. La propuesta ahonda en la gestión medioambiental modelando contratos inteligentes según el comportamiento de los ecosistemas fluviales y oráculos para comunicar entre estos contratos y sistemas de teledetección. Para ello mapea a todos los actores implicados en la vida del río, desde las comunidades de regantes a los bosques de ribera, la flora, la (micro)fauna, el humano y la industria. El objetivo del trabajo es emplear la tecnología para generar nuevas maneras de pensar la relación entre los usos y la vida del río. Con este fin el artista crea prototipos partiendo de terminales de traders para monitorizar los ciclos de vida de los ríos. Así mismo esta nueva metodología de visualización y gestión de ecosistemas mediante blockchain puede empoderar a las diversas comunidades y entes que participan en la regeneración del ecosistema y visibilizar a los responsables de su deterioro.

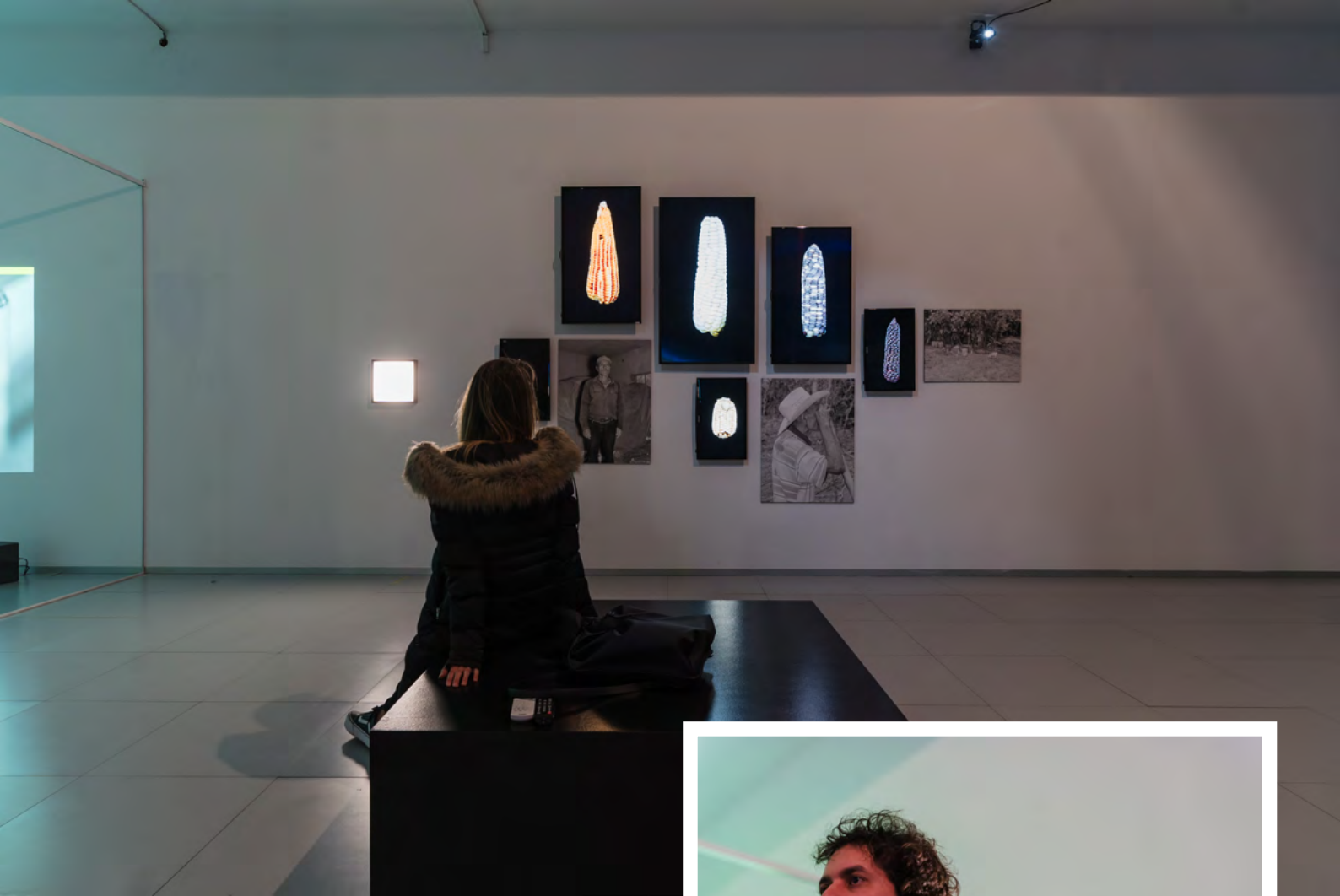


Carlos Monleón Gendall (España, 1983)

carlosmonleon.com

Licenciado en Bellas Artes por el Chelsea College of Art de Londres y Máster en Design Interactions por el Royal College of Art de Londres. Monleón trabaja entre diversos niveles de sensación y percepción corporal, desde el (micro)biológico al performativo y social.

Monleón ha desarrollado proyectos a nivel internacional en instituciones y galerías como Autoitalia, Seventeen Gallery y Diaspore Project Space, Londres; HIAP Helsinki; Hangar, Lisboa; The Istanbul Design Biennial, Porto Design Bienal, Kai_, Tallin, LUMA Arles, Cráter Invertido, México y en instituciones nacionales como Matadero Madrid, Ca2M y La Casa Encendida.



Maiz (2024)

Video mural composition and digital prints.

The cultivation of maize in Mexico has a strong cultural and economic value. There are 64 varieties of maize in the country, each with specific traits and characteristics. These plants have played a crucial role in Mexico's history, culture and economy. Their rich diversity has been adopted and maintained thanks to the efforts and practices of environmentalists, farmers and indigenous populations. All this is against the impositions of big agribusiness, which in its quest for quick profit tampers on the biodiversity of traditional crops and indigenous varieties to sell patented seeds. In this installation, we are faced with an NFT collection of 3D models of each of the different varieties of maize.

The artist has involved experts from the maize industry, agriculture and cultural heritage to create these models. In this choral research, photogrammetric techniques have been used to create a perennial visual archive of this heritage that will be stored in a distributed and secure way thanks to the blockchain.



Cristóbal Ascencio Ramos (México, 1988)

crystalascencio.com

Graduated in Audiovisual Media and Advertising at the CAAV in Jalisco and Master in Contemporary Photography at EFTI. He currently lives in Madrid. His work and research focuses on the relationship between images and memory and how we construct identities and realities from this correspondence. At the same time, his practice expands to new forms of the image such as virtual reality, data manipulation and photogrammetry to expand photography to new forms of consumption. His work has been exhibited at Gimnasio de Arte y Cultura (Mexico), Experimental Photo Festival (Barcelona), Karne Kunst (Berlin), Space Millepiani (Rome), Casa Volcán (Guadalajara) or The Curated Fridge (USA), among others. His work has also been selected and awarded in numerous competitions such as Art Photo Bcn or Panoramic Festival.

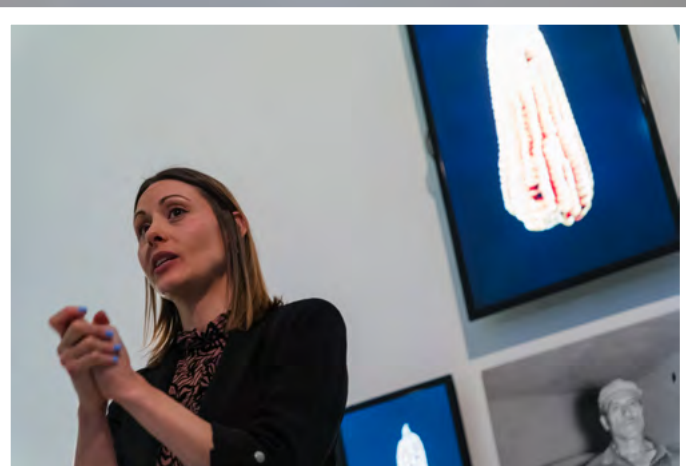


Maíz (2024)

Composición mural video e impresiones digitales. Varias medidas.

El cultivo de maíz en México posee un fuerte valor tanto cultural como económico. Existen 64 variedades de maíz diferentes en este país, cada una con sus rasgos y características específicas. Estas plantas han jugado un papel crucial en la historia, la cultura y la economía de México y su rica diversidad ha sido adoptada y mantenida gracias al esfuerzo y prácticas de ambientalistas, agricultores y poblaciones indígenas. Todo ello en contra de las imposiciones de la gran industria agroalimentaria que en su búsqueda del beneficio rápido apisona la biodiversidad de los cultivos tradicionales y las variedades autóctonas para vender semillas patentadas.

En esta instalación nos encontramos frente a una colección NFT de modelos 3D de cada una de las diferentes variedades de maíz. Para la creación de estos modelos, el artista ha implicado a expertos de la industria del maíz, la agricultura y el patrimonio cultural. En esta investigación coral se han empleado técnicas de fotogrametría para crear un archivo visual perenne de este patrimonio que se guardará de forma distribuida y segura gracias al blockchain.

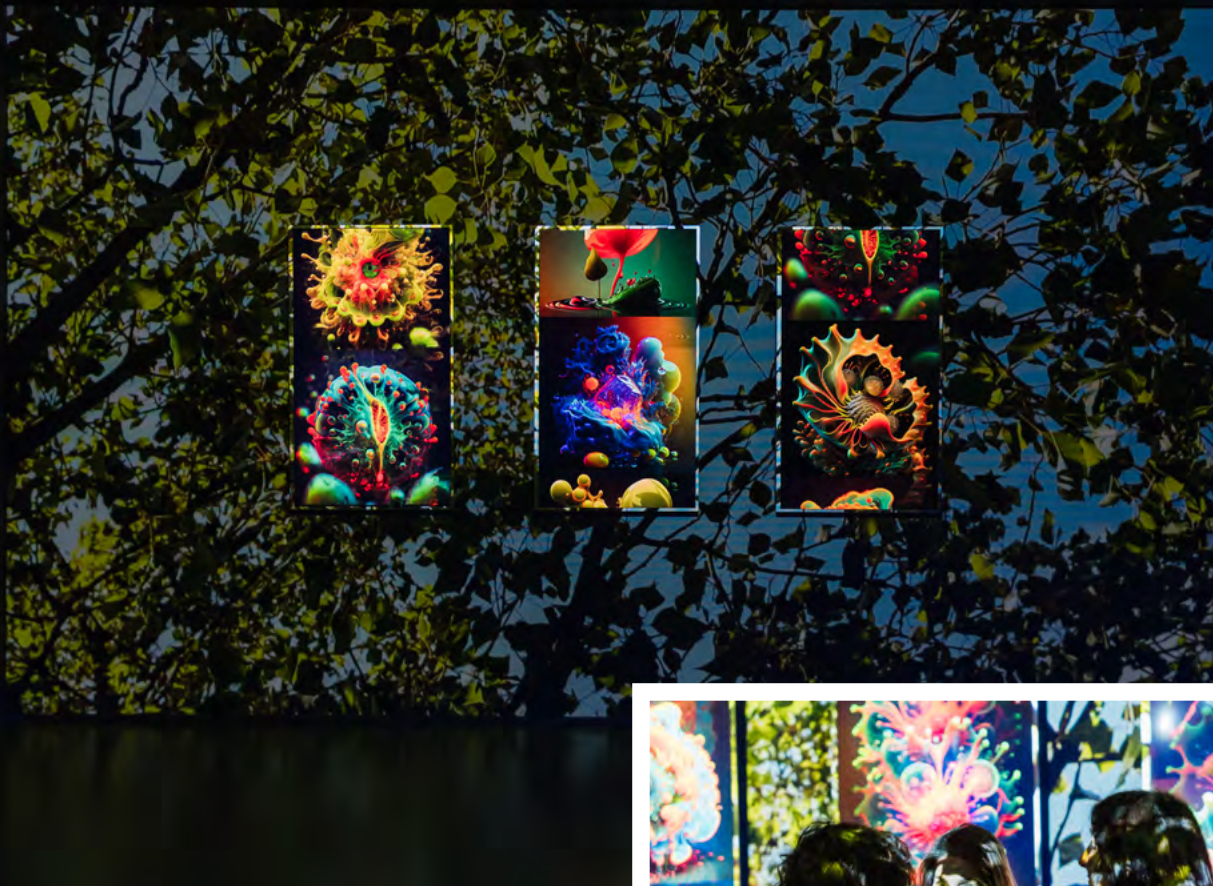


Cristóbal Ascencio Ramos (México, 1988)

cristobalascencio.com

Licenciado en Medios Audiovisuales y Publicidad en la CAAV de Jalisco y Master en Fotografía Contemporánea en EFTI. Actualmente reside en Madrid. Su trabajo e investigación se centra en la relación que existe entre imágenes y memoria y cómo construimos identidades y realidades a partir de esta correspondencia, mientras su práctica se expande a nuevas formas de la imagen como la realidad virtual, la manipulación de datos y la fotogrametría en un esfuerzo por ampliar la fotografía a nuevas formas de consumo.

Su trabajo ha sido expuesto en el Gimnasio de Arte y Cultura (México), Experimental Photo Festival (Barcelona), Karne Kunst (Berlín), Space Millepiani (Roma), Casa Volcán (Guadalajara) o The Curated Fridge (Estados Unidos), entre otros. Asimismo, su trabajo ha sido seleccionado y premiado en numerosos certámenes como en Art Photo Bcn o Panoramic Festival, entre otros.



Bubble (2024)

Interactive audiovisual installation, video and web market place.

It is a project based on speculation per se. A critique of all the products to which many cling with the promise of a quick profit. Bubble shows how speculation within the art world turns the object into something insignificant. And how it eliminates their true value by converting them only into speculative objects, stripping them of their natural beauty, criticism and meaning, being able to reach large sums of money by the action of marketing, greed and speculation, displacing their true cultural value. This project has generated 10 NFT using an AI, these NFT are quoted on a web portal (marketplace). Each time the rights to own one of them are acquired, they all increase in value by 10%. This process continues until the date on which the listing ends. This is when the obligation to sell the rights ends and the actual acquisition of the work occurs. From this moment on, the possibility of selling the NFT will be blocked for 461 days (the period it takes for a medium-sized mature tree to eliminate the carbon footprint estimated to be produced by an NFT in its creation and subsequent transactions), as a punishment for speculating with it.

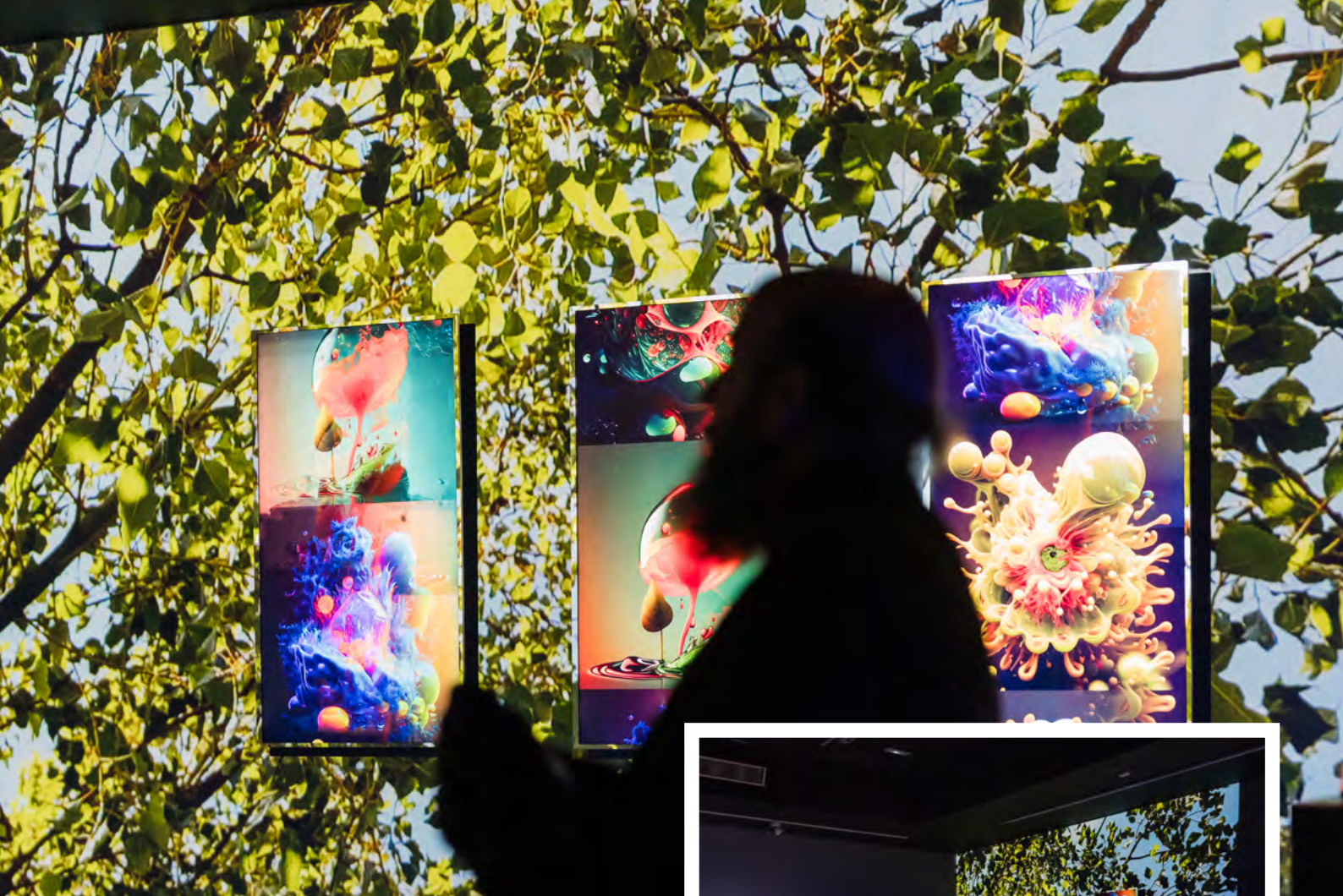
Thus, buyers interested simply in speculating will be exposed to market risks, seeing their money trapped in the product, and those who simply wished to acquire the work will be able to enjoy it.



OPN Studio

opnstudio.com

OPN Studio's work reflects on the individual in a broad context, focusing its research on the alterations related to the human condition, as a social being, as a mortal entity or corporeal substance. His work has been exhibited in Europe, America and Asia, in places such as LABORAL Centro de Arte y Creación Industrial (Gijón), NTMOFA (Taiwan National Museum of Fine Arts), LACDA (Los Angeles Center for Digital Art), Kapellica Gallery (Slovenia) or ARS Electronica (Austria) among others, as well as in international fairs such as ARCO (Madrid) or Art Beijing (China). Art Photo Bcn or Panoramic Festival, among others.

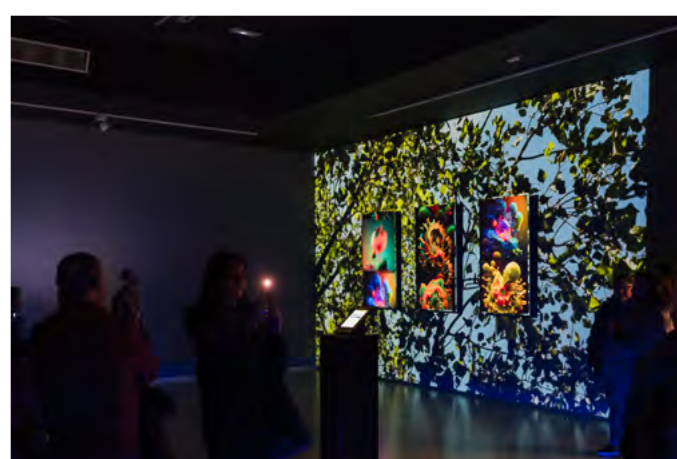


Bubble (2024)

Instalación audiovisual interactiva, video y web. Varias medidas.

Es un proyecto basado en la especulación per se. Una crítica a todos los productos a los que muchos se aferran con la promesa de obtener un beneficio económico rápido. Bubble (burbuja) muestra cómo la especulación dentro del mundo del Arte, convierte al objeto en algo insignificante. Y cómo elimina su verdadero valor convirtiéndolos sólo en objetos especulativos, despojándolos de su belleza natural, crítica y significado, pudiendo alcanzar grandes sumas de dinero por la acción del marketing, la avaricia y la especulación, desplazando su verdadero valor cultural.

Este proyecto ha generado 10 NFT empleando una IA, estos NFT son cotizados en un portal web (marketplace). Cada vez que se adquieran los derechos de posesión de uno de ellos, todos ellos incrementarán su valor en un 10%. Este proceso continúa hasta que llegue la fecha en la que finaliza la cotización. Este es el momento en que termina la obligación de venta forzosa de los derechos y se produce la adquisición efectiva de la obra. A partir de este momento, la posibilidad de vender el NFT quedará bloqueada por un periodo de 461 días (el periodo que tarda un árbol maduro de tamaño mediano en eliminar la huella de carbono que se estima produce un NFT en su creación y transacciones posteriores), a modo de castigo por especular con él. Así, los compradores interesados simplemente en especular estarán expuestos a los riesgos del mercado, al ver su dinero atrapado en el producto, y aquellos que simplemente deseaban adquirir la obra, podrán disfrutar de ella.



OPN Studio

opnstudio.com

OPN Studio reflexiona en su trabajo sobre el individuo en un contexto amplio, centrandose sus investigaciones en las vicisitudes relacionadas con la condición humana, como ser social, como ente mortal o sustancia corpórea.

Su obra ha sido expuesta en Europa, América y Asia, en lugares como LABoral Centro de Arte y Creación Industrial (Gijón) NTMOFA (Taiwan National Museum of Fine Arts), LACDA (Los Angeles Center for Digital Art), Kapellica Gallery (Eslovenia) o ARS Electronica (Austria) entre otros, así como en ferias internacionales como ARCO (Madrid) o Art Beijing (China). Art Photo Bcn o Panoramic Festival, entre otros.



An Atlas to Track Crypto-Colonialism (2024)

AO Print and book (21 x 21cm)

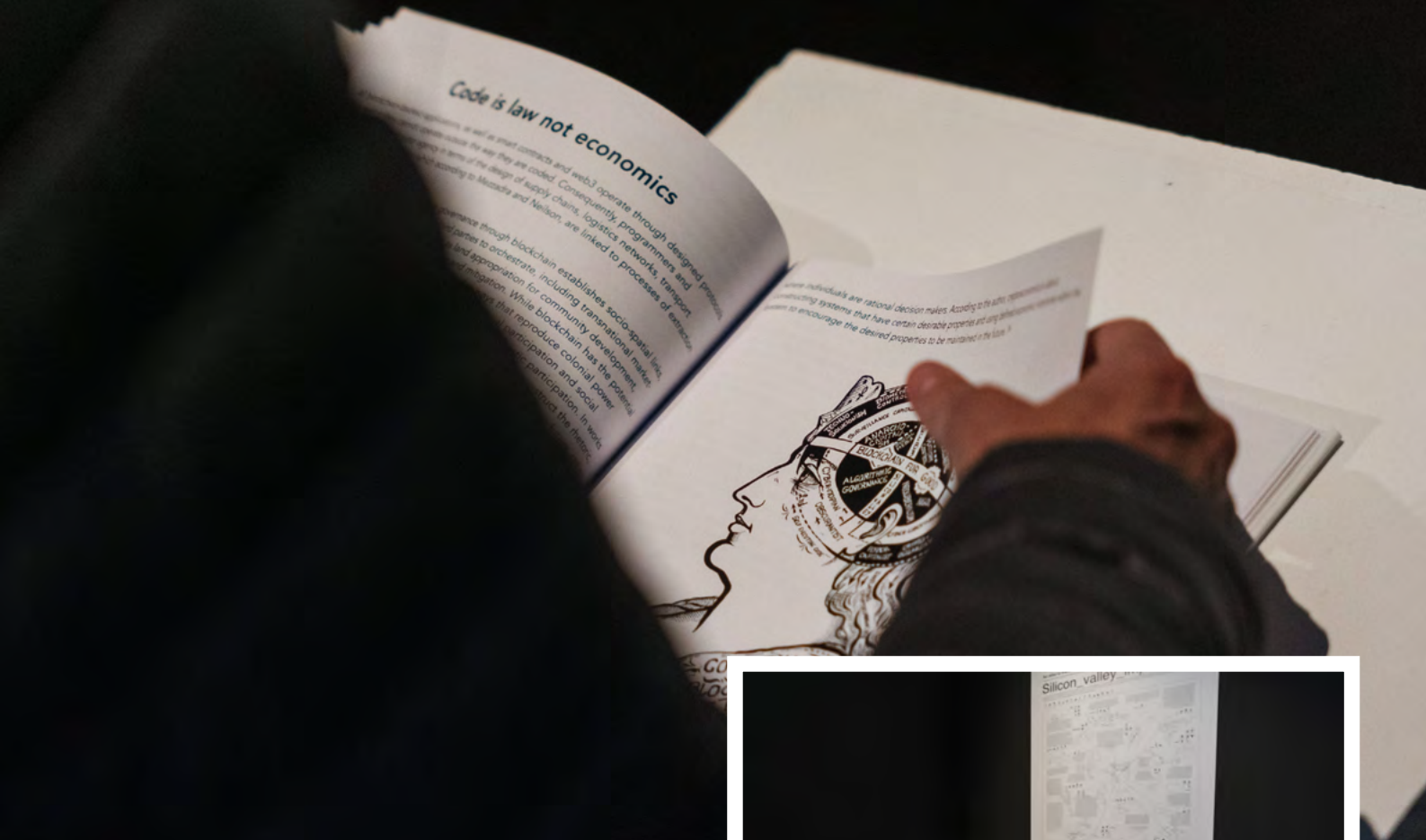
The aim of the work is to present an online atlas to understand how crypto-colonialism affects life on a planetary scale. Blockchain's impact on the Earth has ecological, social and economic consequences. The distributed promise of blockchain relies on a network of miners established at a geographical point, moving along wires and across borders. This project aims to highlight the damage and scars (planetary resource scarcity and energy consumption) of those places suffering from the expansion of crypto-economy experiments conducted by companies and governments to extract economic benefits. The exhibition includes a physical copy of the book resulting from the research and an explanatory poster atlas.



César Escudero Andaluz (España, 1983)

escuderoandaluz.com

He studied Fine Arts and Architecture and Design at the University of Salamanca, Visual Arts and Multimedia at the Polytechnic University of Valencia. He has also been a researcher at the Kunstuniversität Linz in the Interface Culture LAB, working in the field between users and interfaces. His work focuses on human-computer interaction, interface criticism, digital culture and its social and political effects. His artworks have been shown in international electronic art events, museums and galleries, such as Ars Electronica (Austria), ZKM Center for Art and Media (Denmark), WRO, Media Art Biennale in Wroclaw (Poland), Science Gallery Detroit / HANGAR. ORG (Spain), AKSIOMA Institute of Contemporary Art (Slovenia), Drugo More (Croatia) or Chronus Art Center (China), among many others.



Un Atlas para rastrear el Criptocolonialismo (2024)

AO Impresión y libro (21 x 21cm).

Su propósito es presentar un atlas en línea para comprender cómo afecta el criptocolonialismo la vida a escala planetaria. El impacto de Blockchain en la Tierra tiene consecuencias ecológicas, sociales y económicas. La promesa distribuida de blockchain se basa en una red de mineros establecidos en un punto geográfico, que se mueven a lo largo de cables y cruzan fronteras. Este proyecto pretende poner de relieve los daños y cicatrices (escasez de recursos planetarios y consumo de energía) de aquellos lugares que sufren la expansión de los experimentos en relación con las criptoconomía llevados a cabo por empresas y gobiernos para extraer beneficios económicos. En la exposición se presenta una copia física del libro resultado de la investigación y un poster atlas explicativo.



César Escudero Andaluz (España, 1983)

escuderoandaluz.com

Estudió Bellas Artes y Arquitectura y Diseño en la Universidad de Salamanca, Artes Visuales y Multimedia en la Universidad Politécnica de Valencia. Asimismo, ha sido investigador en la Kunstuniversität Linz en el Interface Culture LAB, trabajando en el campo entre usuarios e interfaces. Su trabajo se centra en la interacción persona-computadora, la crítica de interfaces, la cultura digital y sus efectos sociales y políticos.

Sus obras de arte se han mostrado en eventos internacionales de arte electrónico, museos y galerías, como Ars Electronica (Austria), ZKM Center for Art and Media (Dinamarca), WRO, Media Art Biennale in Wroclaw (Polonia), Science Gallery Detroit / HANGAR.ORG (España), Instituto AKSIOMA de Arte Contemporáneo (Eslovenia), Drugo More (Croacia) o Chronus Art Center (China), entre otros muchos.



The Merge (2024)

Video and interactive webplatform.

It is an immersive art experience that combines sculpture, graphic novel and NFT. The merge is an explorable environment combining digital and partially animated scenes of a hybrid dimension where humans and non-humans merge. Users can increase the proposed explorable areas by purchasing the available digital artworks (NFT). These grant their owners exclusive access to additional regions, personalised experiences with rewards and other features. This project seeks innovative ways to make art practices economically and environmentally sustainable by creating an immersive digital art world while generating value in the domestic market by allowing collectors to participate actively in art creation. The merge proposes a chimerical scenario, in the current context and under Western forms of economy, with the addition of a new anthropogenic agent, AI. The project is in the process of development.

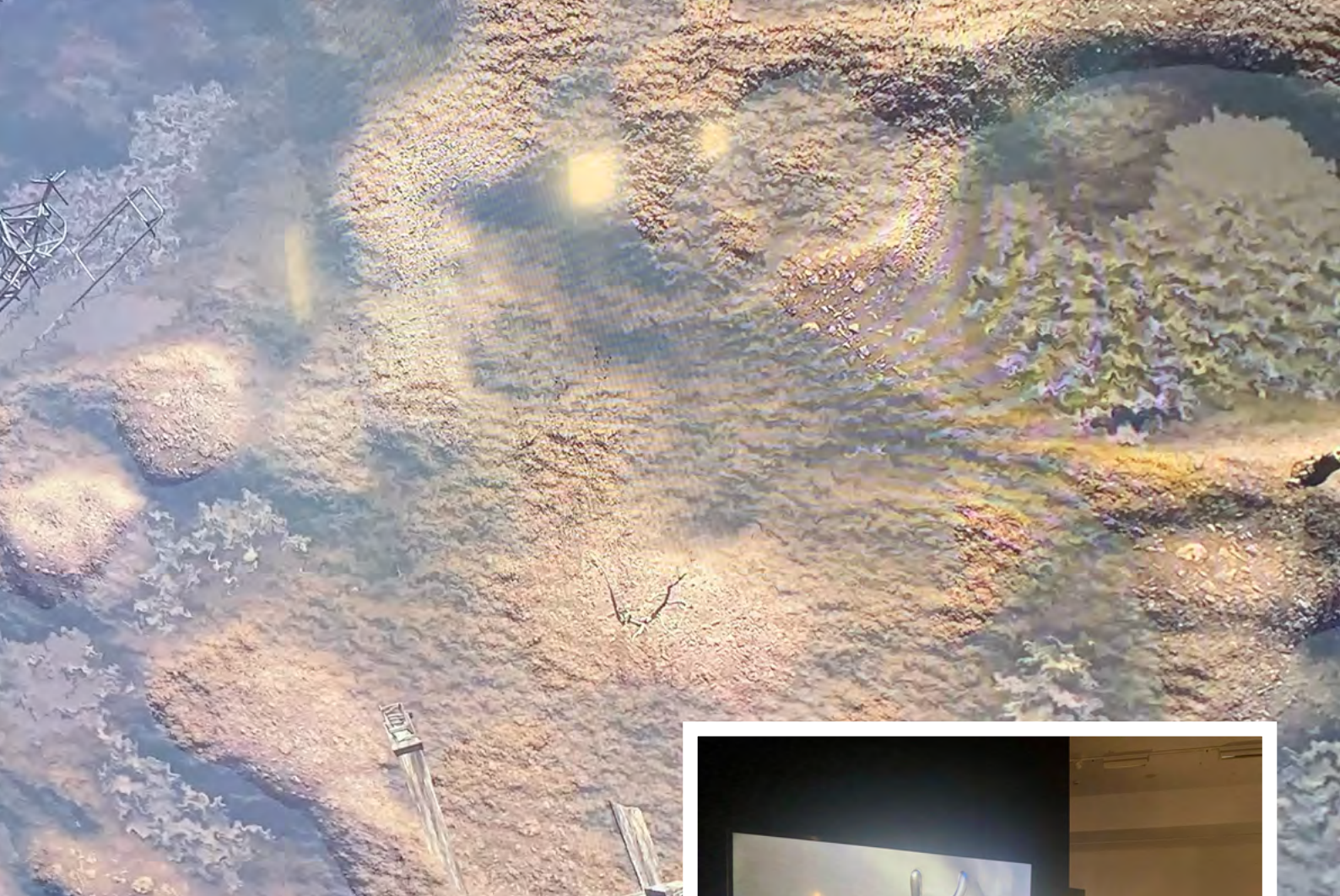


Michele Bazzoli (Italia, 1996)

michelebazzoli.com

Graduated in Painting at the Academy of Fine Arts of Brera in Milan and MA in Visual Arts and Futures of Ecology at the Institute of Visual Cultures in Den Bosch in the Netherlands. His works seek to offer the viewer varied perspectives to observe our manufactured environments and question their involvement in the material realities we are all immersed in today.

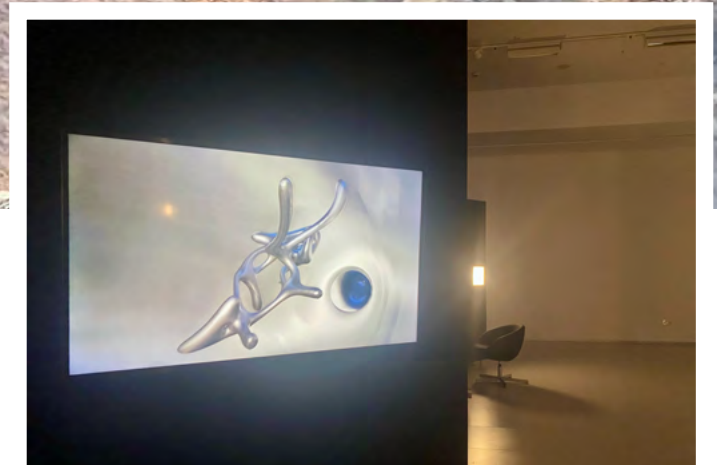
His works have been exhibited in Italy, Holland, Denmark and he has completed several artist residencies including: AiR Stichting Destination Unknown, Roermond (Holland), WOW Amsterdam (Holland) or De Structura, international program (Estonia), among others.



The Merge (2024)

Video y plataforma web.

Se trata de una experiencia artística inmersiva que combina escultura, novela gráfica y NFT. Se trata de un entorno explorable que combina escenas digitales y parcialmente animadas de una dimensión híbrida donde humanos y no humanos se fusionan. Se proponen unas áreas explorables que pueden aumentar gracias a la compra de las obras de arte digitales disponibles (NFT). Éstos otorgan a sus propietarios acceso exclusivo a áreas adicionales, experiencias personalizadas con recompensas y otras funciones. Este proyecto busca formas innovadoras de hacer que las prácticas artísticas sean económica y ambientalmente sostenibles a través de la creación de un mundo artístico digital inmersivo, al tiempo que genera valor en el mercado interno al permitir que los coleccionistas participen activamente en la creación artística. Propone un escenario quimérico, en el contexto actual y bajo las formas de economía occidental al que se le suma un nuevo tipo de agente antropogénico, la IA. El proyecto se encuentra en proceso de desarrollo.



Michele Bazzoli (Italia, 1996)

michelebazzoli.com

Graduado en Pintura en la Academia de Bellas Artes de Brera en Milán y Máster en Artes Visuales y Futuros de la Ecología en el Institute of Visual Cultures en Den Bosch en Países Bajos. Sus trabajos buscan ofrecer al espectador perspectivas variadas para observar nuestros entornos, creados por el hombre, y cuestionar su propia implicación en las realidades materiales en las que todos estamos inmersos hoy.

Sus trabajos han sido expuestos en Italia, Holanda, Dinamarca y, ha realizado varias residencia artísticas entre las que destacan: AiR Stichting Destination Unknown, Roermond (Holanda), WOW Amsterdam (Holanda) o De Structura, international program (Estonia), entre otras.





QNFT's Quantum research group (QRG) (2024)

Direct digital print on aluminium (200x150cm).

QGR is an initiative of the artist Hrvoje Hirsl in collaboration with the Institute of Physics in Zagreb, Croatia. It aims to investigate and employ the emerging quantum optics and quantum computing technologies within a sustainable business model. Its interdisciplinary approach seeks to merge art, science and technology in an experimental journey. This work aims to create an economic system based on quantum entanglement (light) as a random number generator by measuring the polarisation of entangled photons. The two light installations (The Collapse and Exceptional Point) will be extended to QNFT (quantum nft) and QRNG (quantum random number generator). QNFT is the graphical representation of sets of random numbers created by QRNG. As a result, a quantum colour chart is recreated, a metaphor for light as a physical chain reaction that gives rise to life on the planet. The title of each QNFT work consists of the prefix 'QNFT' followed by a sequence of unique numbers generated by a quantum entanglement device. The digits of this number determine the position, colour and hue within the colour gradient of the QNFT. QNFTs can be stored as a digital asset or displayed as high-quality prints.



Hrvoje Hirsl (Croatia, 1982)

hrvojehirsl.com

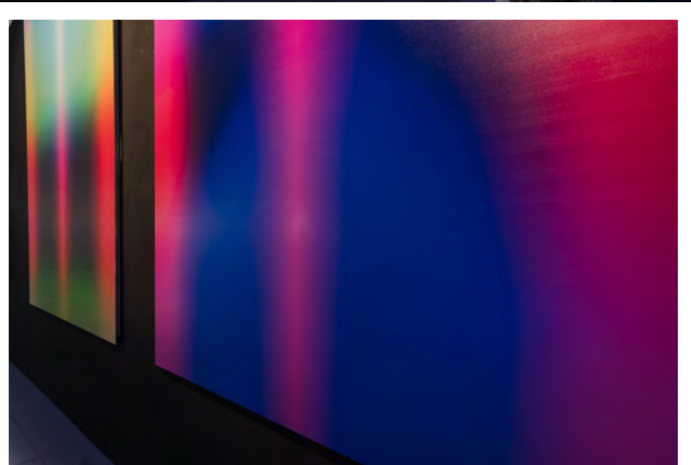
Hirsl graduated in Visual Communication Design and Postgraduate in Media Art History at Donau-Universität Krems, Austria. His artistic projects are at the crossroads of contemporary art and media art discourse. His main themes are the materiality of an object, the energy it emits into space and the limitations of the medium. He tries to deconstruct and diffuse the art object to its primary parts. He has participated in numerous international exhibitions and received numerous awards and grants, such as the Crossing Parallels (Delft), Bildraum Studio (Vienna), Dordt-Yart Artists in Residence (Dordrecht), TRIBE Residency (Istanbul, Prague, Ljubljana) and Kulturkontakt Artists in Residence (Vienna). In 2012, he was also invited to participate in Documenta (13), Kassel, Germany, as part of the And And And Program.



QNFT's Grupo de Investigación Cuántica (QRG) (2024)

Impresión digital directa sobre aluminio (200x150cm).

Se trata de una iniciativa del artista Hrvoje Hirsl en colaboración con el Instituto de Física de Zagreb, Croacia. Su objetivo es investigar y emplear las tecnologías emergentes de la óptica cuántica y la computación cuántica, dentro de un modelo de negocio sostenible. Su enfoque interdisciplinario busca fusionar arte, ciencia y tecnología en un viaje experimental. Este trabajo trata de crear un sistema económico basado en el entrelazamiento cuántico (luz) como generador de números aleatorios midiendo la polarización de fotones entrelazados. Las dos instalaciones de luz (The Collapse and Exceptional point) se ampliarán a QNFT (quantum nft) y QRNG (generador de números random quantum): los QNFT son la representación gráfica conjuntos de números aleatorios creados por QRNG. Como consecuencia se recrea una carta de colores cuántica, metáfora de que la luz es una reacción en cadena física que da origen a la vida en el planeta. El título de cada obra QNFT consiste en el prefijo 'QNFT' seguido de una secuencia de números únicos generados por un dispositivo de entrelazamiento cuántico. Los dígitos de este número determinan la posición, el color y el matiz dentro del gradiente de color de la QNFT. Los QNFT pueden almacenarse como un activo digital o exhibirse como impresiones de alta calidad.



Hrvoje Hirsl (Croacia, 1982)

hrvojehirsl.com

Graduado en Diseño de Comunicación Visual y Postgrado en Historias del Arte de los Medios en Donau-Universität Krems, en Austria. Sus proyectos artísticos se encuentran en el cruce del arte contemporáneo y el discurso del arte mediático. Sus temas principales son: la materialidad de un objeto, la energía que emite al espacio y las limitaciones del medio. Intenta deconstruir el objeto de arte y difundirlo a sus partes primarias. Ha participado en numerosas exposiciones internacionales y recibido numerosos galardones y becas como el Crossing Parallels (Delft), Bildraum Studio (Viena), DordtYart Artistas en Residencia (Dordrecht), TRIBE Residency (Estambul, Praga, Ljubljana) y Kulturkontakt Artistas en Residencia (Viena). Asimismo, en 2012 fue invitado a participar en Documenta (13), Kassel, Alemania, como parte de And And And Program.



Litium republic XYZ (2024)

Experience in the Metaverse.

This digital space in the metaverse (which the viewer can navigate through using the keyboard) gathers information about the cultural, scientific and political aspects of the well-known Lithium Triangle (a geographical area between Bolivia, Argentina and Chile) to connect art agents and scientific researchers from all over the world with the local community. This territory has salt flats containing 85% of the world's concentrated lithium in brines. The exhibition *Devouring the Thunder*, a virtual exhibition with works by Elisa Balmaceda (Chile), Faktor (Argentina) and Celeste Rojas Mugica (Chile), curated by Rañi, is also being presented in this digital *salar del Muerto*. Each artist's work introduces an element that addresses the issues of energy, ecology and globalisation. In their joint dynamic, the works bring together contemporary concerns about future ruins, the need to understand time on a human scale and the richness of an ecosystem far from being a desert.

La voz del Hombre Muerto (2024)

Videos

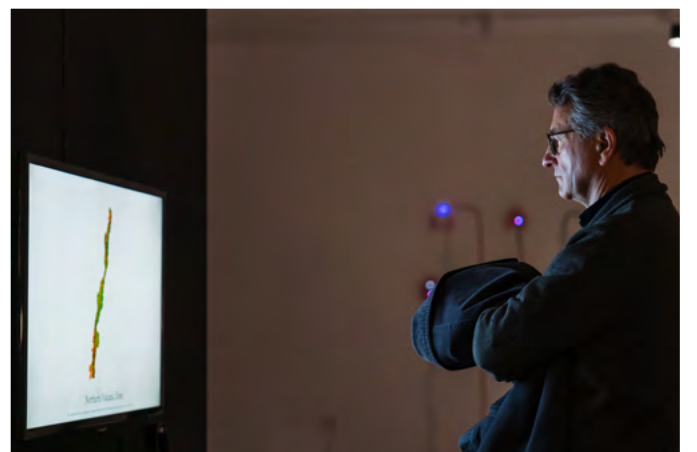
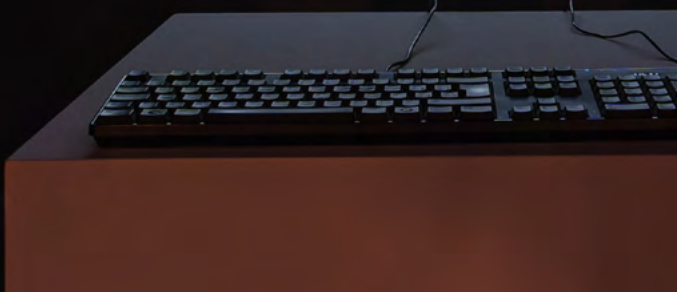
There is the *Salar del Hombre Muerto*, located in the north of the province of Catamarca, in Argentina. The vast wetland forms the southern end of the so-called Lithium Triangle. These four video essays trace the curatorial research, the construction of the simulated territory and the works presented in the virtual exhibition *Devouring the Thunder*, based on *The Voice of the Dead Man*, an imagined story about an unknown man buried in that place in remote times. The story of his ghost functions as an emergent narrative that unfolds as one travels through the virtual copy of this salt flat.



Merlina Rañi (Brasil, 1987)

merlinarani.xyz

Rañi is a curator who researches virtual environments and their relationship with the physical world. Her latest productions focus on the implications of technological abstraction in society's political and affective aspects around axes such as virtuality, language, complexity and automatic learning. Currently based in Spain, she has participated as an art curator in galleries, institutions and universities in Buenos Aires and internationally in galleries in New York and Berlin.



República del Litio XYZ (2024)

Experiencia en el Metaverso.

Este espacio digital en el metaverso (que el espectador puede recorrer empleando el teclado) recopila información sobre los aspectos culturales, científicos y políticos del conocido Triángulo de Litio (un área geográfica entre Bolivia, Argentina y Chile) para conectar a agentes del arte e investigadores científicos de todo el mundo con la comunidad local. Este territorio cuenta con un conjunto de salares contienen el 85% del litio concentrado en salmueras a nivel mundial. Asimismo, en este digital del salar del muerto se presenta la exposición Devorar el trueno, una muestra virtual con obras de Elisa Balmaceda (Chile), Faktor (Argentina) y Celeste Rojas Mugica (Chile), comisariada por Rañi. Cada artista con su obra introduce un elemento abordando las problemáticas de la energía, la ecología y la globalización. En su dinámica conjunta las obras traen la inquietud contemporánea por las ruinas futuras, la necesidad de entender el tiempo desde la escala humana y la riqueza de un ecosistema que dista de ser un desierto.

La voz del Hombre Muerto (2024)

Videos

Existe un lugar llamado el Salar del Hombre Muerto, ubicado al norte de la provincia de Catamarca, en Argentina. Se trata de un enorme humedal que conforma el extremo sur del denominado Triángulo del Litio. Estos cuatro video ensayos recorren la investigación curatorial, la construcción del territorio simulado y las obras presentadas en el marco de la exposición virtual Devorar el Trueno.

Están basados en La voz del Hombre Muerto, un relato imaginado sobre un hombre desconocido enterrado en ese lugar en tiempos remotos. El relato de su fantasma funciona como una narrativa emergente que se despliega a medida que se recorre la copia virtual de este salar.

Merlina Rañi (Brasil, 1987)

merlinarani.xyz

Investiga sobre entornos virtuales y su relación con el mundo físico. Sus últimas producciones se centran en las implicaciones de la abstracción tecnológica en los aspectos políticos y afectivos de la sociedad, en torno a ejes como virtualidad, lenguaje, complejidad y aprendizaje automático. Actualmente reside en España.

Asimismo, ha participado como comisaria de arte en galerías, instituciones y universidades en Buenos Aires; e internacionalmente en galerías de New York y Berlín.



REMEMBRANCE AND DIGITAL TEMPORALITIES (2024)

Digital print.

This work is based on a reflection on the temporal aspects of media, how technology interprets time and memory spaces, computer processes and archives, and the connection with minerals, Earth, and geology.

Digital contemporaneity is deeply intertwined with time. Time is saved, optimised, deleted and restored. Media technologies are also linked to memory: storage, archives, clouds, deep learning, dumpsters and digital amnesia. Digital viewing modes evoke different kinds of memories.

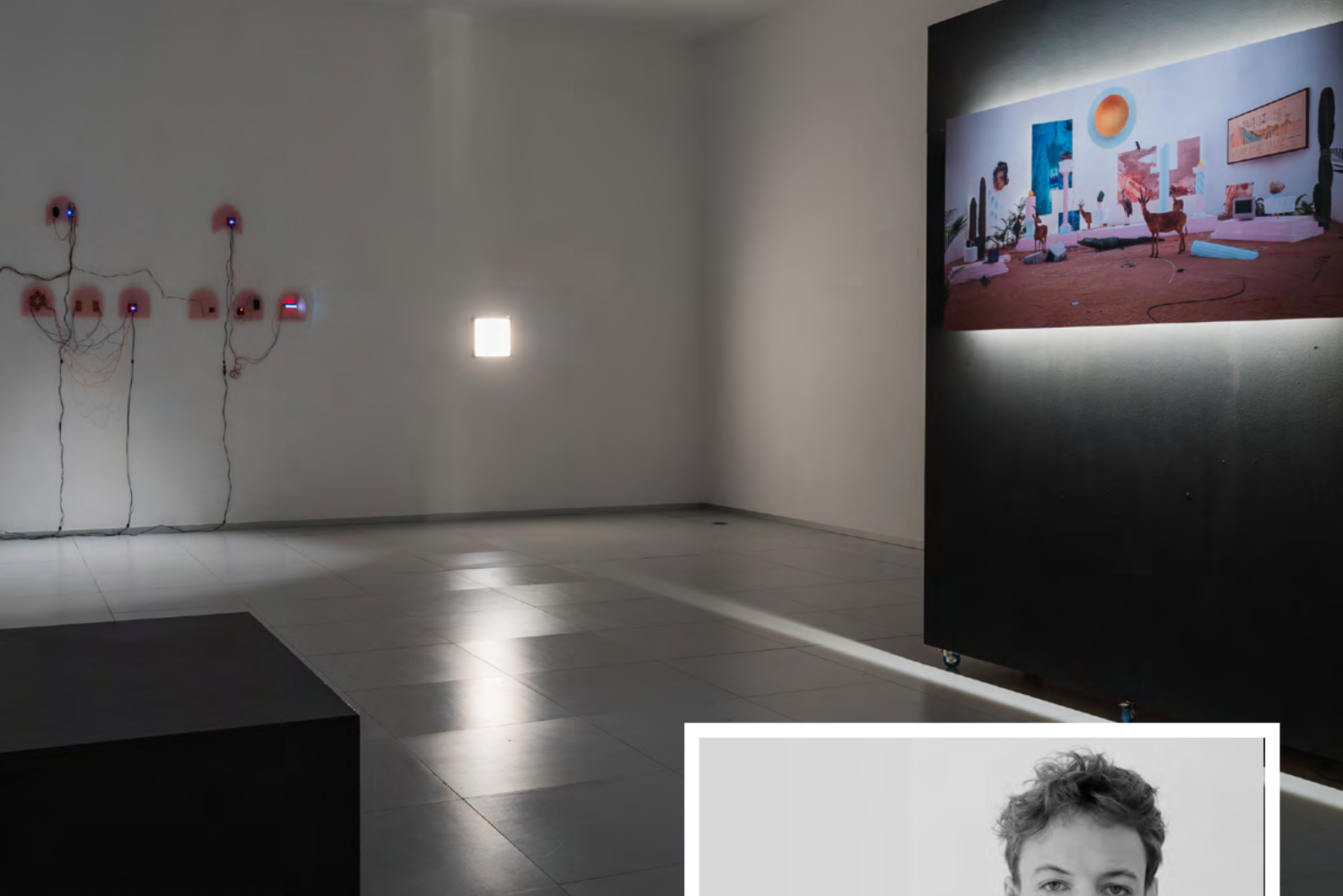
All of this is collected in a film, which we see in this exhibition as a frame of the film (large-format image) and part of the film's storyboard.



Peter Kærgaard Andersen (Dinamarca, 1988)

kaergaardpeter.wordpress.com

PhD in Digital Humanities from the University of Genoa. He moves between different disciplines, such as film, performance and installation. His work focuses on creative experiments that dialogue with human and non-human communities and histories and has been exhibited at the National Film Centre, Copenhagen, the Doge's Palace, Sala Dogana, Genoa, the New Parsons School, New York, the Clark House Initiative, Mumbai, and the Roskilde Museum of Contemporary Art, Denmark.



Recuerdo y Temporalidades Digitales (2024)

Impresión Digital.

Este trabajo se basa en una reflexión sobre los aspectos temporales de los medios, cómo la tecnología interpreta el tiempo y los espacios de memoria, en los procesos informáticos y los archivos, en la conexión con los minerales y la tierra, y la geología.

La contemporaneidad digital está profundamente entrelazada con el tiempo. El tiempo se guarda, optimiza, elimina y restaura. Las tecnologías de los medios también están ligadas a la memoria: almacenamiento, archivos, nubes, aprendizaje profundo, contenedores de basura y amnesia digital. Los modos de visualización digital evocan diferentes tipos de recuerdos. Todo ello se recoge en una película de la cual lo que vemos en esta muestra es un fotograma de la misma (imagen en gran formato).



Peter Kærgaard Andersen (Dinamarca, 1988)

kaergaardpeter.wordpress.com

Doctor en Humanidades Digitales de la Universidad de Génova. Se mueve entre diferentes disciplinas como, el cine, la performance o la instalación. Su obra pone el foco en experimentos creativos que dialogan con comunidades e historias humanas y no humanas.

Sus trabajos han sido expuestos en el Centro Nacional de Cine, Copenhague, el Palacio Ducal, Sala Dogana, Génova, la Nueva Escuela Parsons, Nueva York, Iniciativa Clark House, Mumbai, o el Museo de Arte Contemporáneo de Roskilde, Dinamarca.

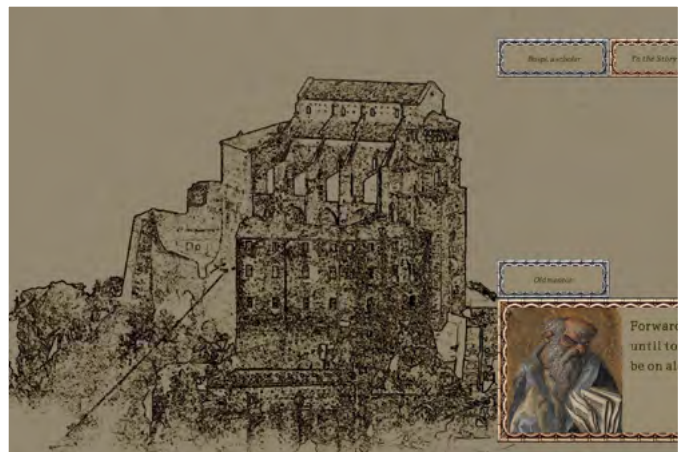


Fango 1000 prototype (2024)

Online Videogame.

Fango 1000* is a fully on-chain emergent narrative game in which players compete for narrative control. The game is set around a village in the Middle Ages where a treasure containing a thousand chronicles has been found, each describing how humans of the future train a mysterious "intelligent machine" for an unknown task. Players join one of three factions with opposing worldviews and compete to tell the best story about what "intelligence" might be and what role it can play in future societies by interpreting the information in the chronicles. The best stories will live on forever; the worst will be buried. The chronicles contain data generated by thousands of players of an independent AI training game called [*Godmode Epochs](<http://godmodeepochs.com/>),* developed by dmstfctn in 2023. Each game of *Godmode Epochs* constitutes a dataset that will be used in the *Fango 1000* universe.

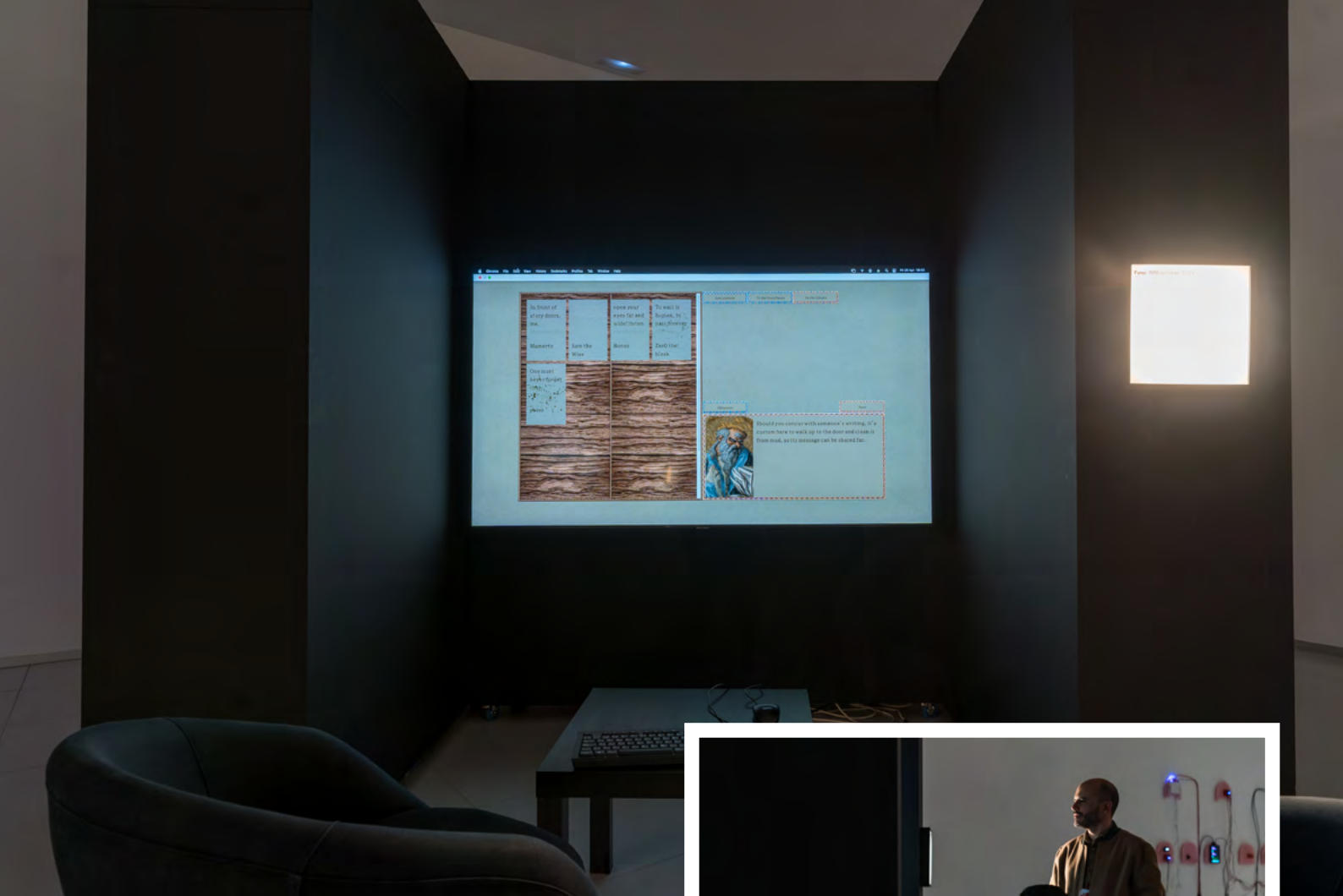
The Fango 1000 has been developed by dmstfctn and Paul Seidler using MUD, an open-source framework for on-chain development. As an onchain game, it operates entirely on a blockchain, meaning that every element of the game (excluding the front-end visible to players) is run solely through blockchain technology. This includes the game rules, state, and data being stored on the blockchain rather than relying on a centralised game server.



Duo dmstfctn (UK)

dmstfctn.net

Since 2017, they have been working on the project dmstfctn, which focuses on immersion, explainability and narrative in film, performance and games. Their results have been shown in venues such as Somerset House, HKW, Fotomuseum Winterthur, Nieuwe Instituut, LUMA Arles, Aksioma, Porto Design Biennale and Istanbul Design Biennale.

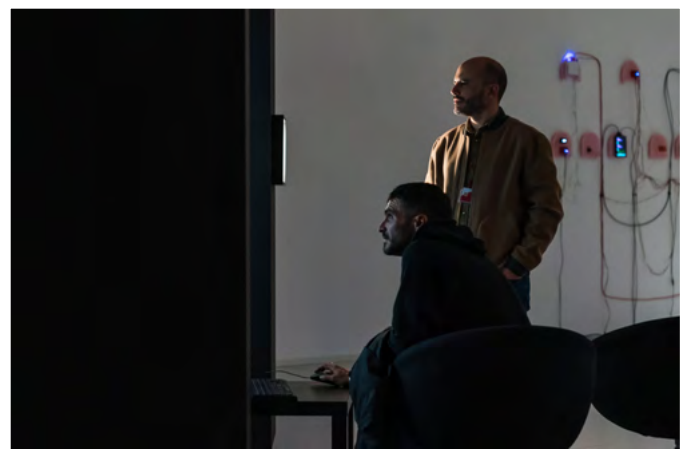


Fango 1000 prototipo (2024)

Videojuego web.

Fango 1000* es un juego de narrativa emergente totalmente on-chain en el que los jugadores compiten por el control narrativo. El juego se desarrolla en torno a un pueblo de la Edad Media en el que se ha encontrado un tesoro que contiene mil crónicas, cada una de las cuales describe cómo los humanos del futuro entrenan a una misteriosa "máquina inteligente" para una tarea desconocida. Los jugadores se unen a una de las tres facciones con visiones del mundo opuestas y compiten por contar la mejor historia sobre qué puede ser la "inteligencia" y qué papel puede desempeñar en las sociedades futuras interpretando la información encontrada en las crónicas. Las mejores historias perdurarán para siempre, las peores quedarán enterradas. Las crónicas contienen datos generados por miles de jugadores de un juego de entrenamiento de IA independiente llamado [*Godmode Epochs](<http://godmodeepochs.com/>),* desarrollado por dmstfctn en 2023. Cada partida de *Godmode Epochs* constituye un conjunto de datos que se utilizarán en el universo de *Fango 1000*.

Fango 1000 ha sido desarrollado por dmstfctn y Paul Seidler utilizando MUD, un framework de código abierto para el desarrollo on-chain. Como juego on-chain, opera enteramente en una blockchain, lo que significa que cada elemento del juego (excluyendo el front-end visible para los jugadores) se ejecuta únicamente a través de la tecnología blockchain. Esto incluye las reglas del juego, el estado y los datos que se almacenan en la cadena en lugar de depender de un servidor de juego centralizado.

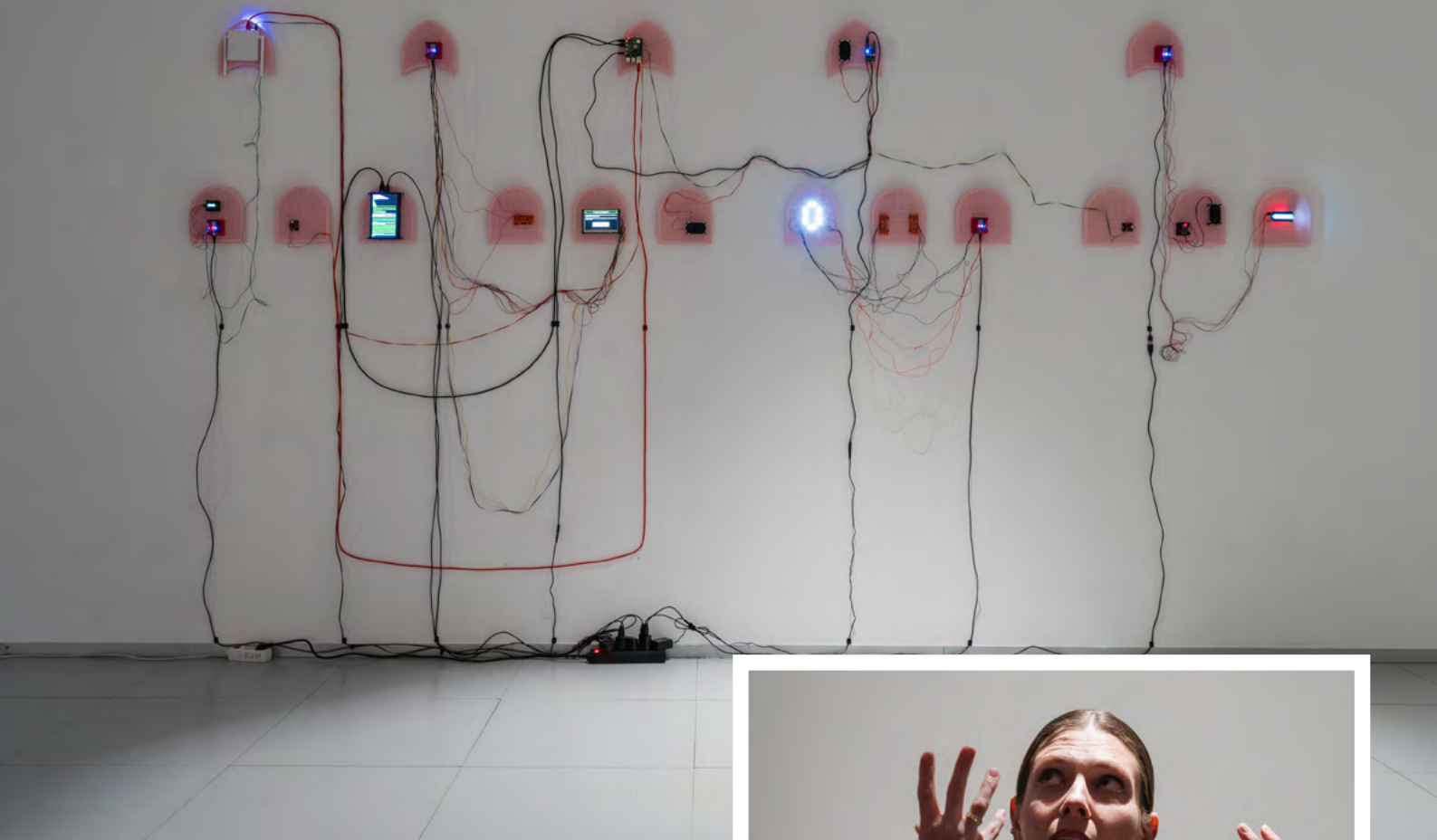


Duo dmstfctn (UK)

dmstfctn.net

Desde 2017 trabajan en el proyecto dmstfctn, centrado en la inmersión, la explicabilidad y la narrativa en películas, performance y juegos. Éste versa sobre sistemas complejos como infraestructura de red, mercados financieros, paraísos fiscales e inteligencia artificial.

Sus resultados se han mostrado en espacios como Somerset House, HKW, Fotomuseum Winterthur, Nieuwe Instituut, LUMA Arles, Aksioma, Porto Design Biennale y Istanbul Design Biennale.



Hash Breakdown (2024)

Electronic and digital assembly.

The installation presents the viewer with a series of connected nodes as a visualisation of the SHA-256 algorithm, which is part of the blockchain. Each node printed in pink contains a series of speakers and wires that connect the nodes to each other. Heiserova's work, composed of generative 3D sculptures, explores the state of feminism in 2023 (the year of the project's development). The artist proposes a specific approach, working on feminist concepts articulated in virtual space. The result we hear in the installation has been produced from virtual data related to the keyword "feminism" and, from data transformation techniques, coded sounds and synthesised voices.

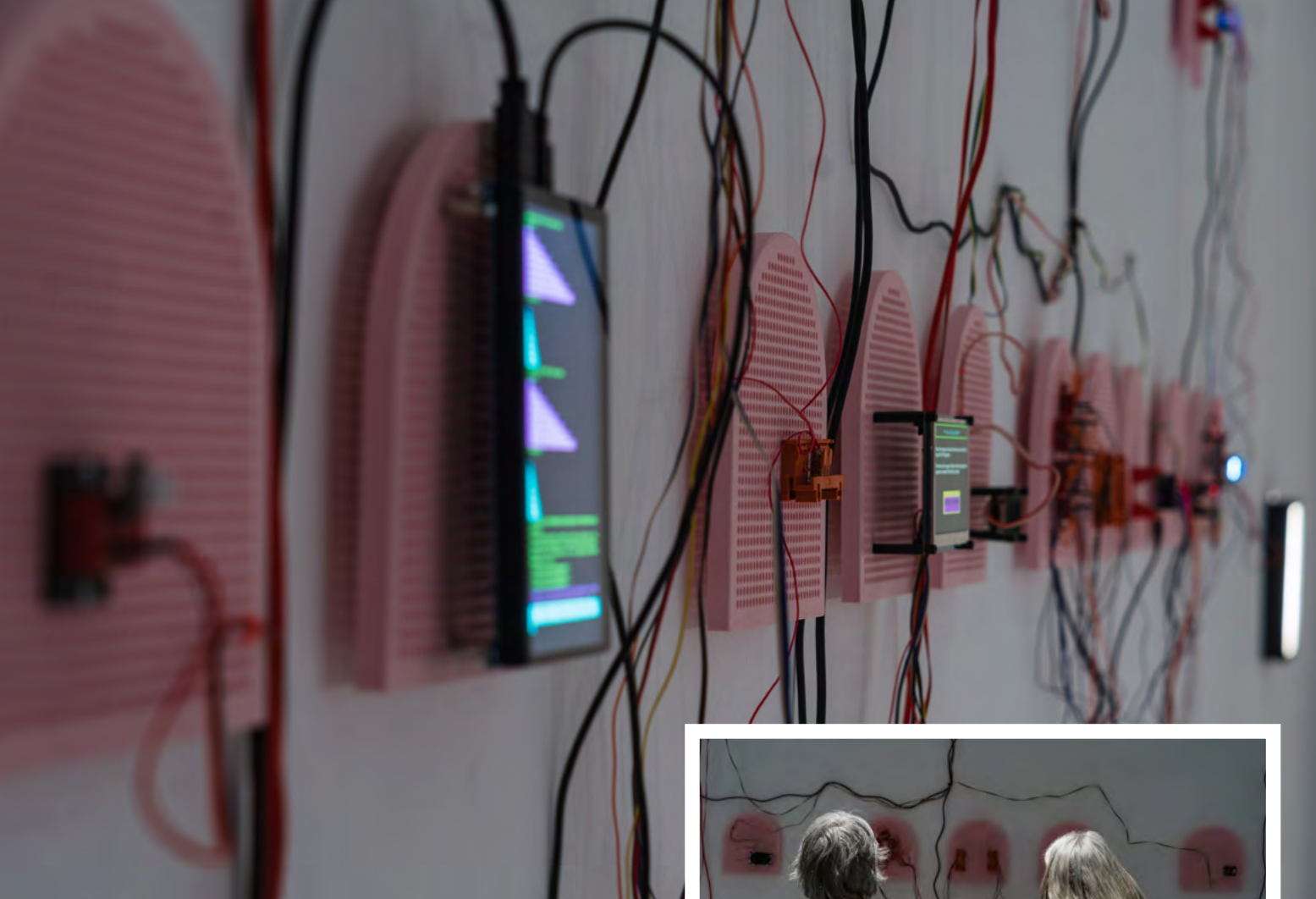
The real-time operation of the piece produces possible new data inputs. The project aims to create an inclusive and diverse experience for the audience using various data sources and outputs. Furthermore, the project extends the theme of decentralisation beyond the purely technological aspect, exploring its social implications and, at the same time, highlighting the role of feminist thinking in creating decentralised technologies. This installation reveals how algorithmic processes take place by showing all the steps of the operation, materialising what is often hidden behind shiny coverts and a quick performance. It's a breakdown of an algorithmic process.



Silvia Binda Heiserova (Slovakia, 1986)

silviabinda.com

Heiserova has a PhD in Fine Arts from the Polytechnic University of Valencia and a Master's in Artistic Creation with a focus on Painting and contemporary artistic practice, as well as Visual Arts and Multimedia from the same institution. Her work studies power relations in the digital era from a gender perspective. The artist applies an analytical and critical point of view to subvert stereotypical and biased gender representations articulated visually and linguistically in social and virtual spaces. Her works have been exhibited in Slovakia, Germany, Austria, Chile, Brazil, and Dubai, and she currently lives in between her native country, Spain.



Hash Breakdown (2024)

Ensamblaje electrónico y digital.

La instalación presenta al espectador una serie de nodos conectados, a modo de visualización del algoritmo SHA-256, que forma parte de las cadenas de bloques (blockchain). Cada nodo impreso en color rosa contiene una serie de altavoces y cables que conectan los nodos entre sí. Esta obra de Heiserova compuesta de esculturas generativas en 3D explora el estado del feminismo en 2023 (año de desarrollo del proyecto). La artista propone un enfoque específico trabajando en conceptos feministas todo ello articulado en el espacio virtual. El resultado que escuchamos en la instalación se ha producido a partir de datos virtuales relacionados con la palabra clave "feminismo" y, de técnicas de transformación de datos, sonidos codificados y voces sintetizadas. Las posibles nuevas entradas de datos se producen gracias al funcionamiento de la pieza en tiempo real. El proyecto tiene como objetivo crear una experiencia inclusiva y diversa para el público, utilizando una variedad de fuentes y resultados de datos. Además, el proyecto amplía el tema de la descentralización más allá del aspecto puramente tecnológico, explorando sus implicaciones sociales y al mismo tiempo destaca el papel del pensamiento feminista en la creación de las tecnologías descentralizadas. Esta instalación revela cómo se desarrollan los procesos algorítmicos mostrando todos los pasos de la operación, materializando lo que a menudo se oculta tras brillantes tapaderas y una rápida puesta en escena. Es el desglose de un proceso algorítmico.

Silvia Binda Heiserova (Eslovaquia, 1986)

silviabinda.com

Doctora en Bellas Artes por la Universidad Politécnica de Valencia y Máster en Creación Artística con enfoque en Pintura y práctica artística contemporánea y en Artes Visuales y Multimedia por la misma institución. Su trabajo se centra en el estudio de las relaciones de poder en la era digital desde una perspectiva de género. La artista aplica un punto de vista analítico y crítico para subvertir las representaciones de género estereotipadas y sesgadas articuladas visual y lingüísticamente en espacios sociales y virtuales.

Sus obras se han expuesto en Eslovaquia, Alemania, Austria, Chile, Brasil o Dubái y, actualmente reside entre su país natal y España.



Networked Play (2024)

Projection and online videogame.

Networked Play is an artistic research project that delves into the dynamics of living systems, mathematical graphics and philosophical enquiries. Initially, it presents an online game whose narrative revolves around guiding brine shrimp (*Artemia*) to blend into the ocean, reflecting on our role within a larger collective context.

It refers to the notion that, within a network, the collective effect is greater than the sum of its parts. In collaboration with Dr. Prof. Tobias Seidl (Westfälisches Institut für Bionik, Bocholt/DE) and Claudia Kruschel (marine ecologist, Berlin/DE), Paula Nishijima investigated the swarming behaviour of *Artemia*, which formed the framework for the narrative of the online game Networked Play. The sequences of the experiments conducted with *Artemias* in the laboratory were transformed into the video installation presented in the exhibition.



Paula Kaori Nishijima (Brasil, 1987)

paulanishijima.com

She is a visual artist who explores the collective and self-organised behaviour of decentralised living and artificial systems intending to inspire more collaborative, sustainable and ethical relationships between humans, non-humans and the environment. Her works have been exhibited at the Museum of Contemporary Art (Croatia), the 20th WRO Multimedia Art Biennial, Fungible Content, Wrocław (Poland), Plug-in Habitat, LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, Gijón (Spain) or Here and Now, Media Art Friesland, Leeuwarden (The Netherlands). On the other hand, she has been nominated for the Bio Art and Design Award and the Young Master Award of Media Art Friesland, both in the Netherlands.

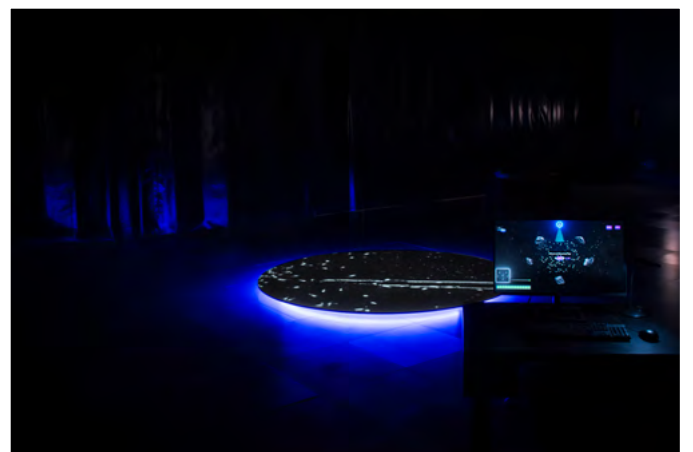


Networked Play (2024)

Proyección de juego online.

Networked Play es un proyecto de investigación artística que ahonda en la dinámica de los sistemas vivos, los gráficos matemáticos y las indagaciones filosóficas. En su forma inicial, presenta un juego en línea, cuya narrativa gira en torno a la tarea de guiar a las gambas de salmuera (también conocidas como Artemia) para que se mezclen en el océano, planteando una reflexión sobre nuestro papel individual dentro de un contexto colectivo más amplio. Se refiere a la noción de que, dentro de una red, el efecto colectivo es mayor que la suma de sus partes. Al igual que el movimiento colectivo de las Artemias altera su entorno, nuestras acciones interconectadas como individuos generan efectos amplificados en el planeta.

En colaboración con el Dr. Prof. Tobias Seidl (Westfälisches Institut für Bionik, Bocholt/DE) y Claudia Kruschel (ecóloga marina, Berlín/DE), Paula Nishijima investigó el comportamiento en enjambre de las Artemias, que originó el marco de la narrativa del juego en línea Networked Play. Las secuencias de los experimentos realizados con Artemias en el laboratorio se transformaron en la videoinstalación presentada en la exposición.

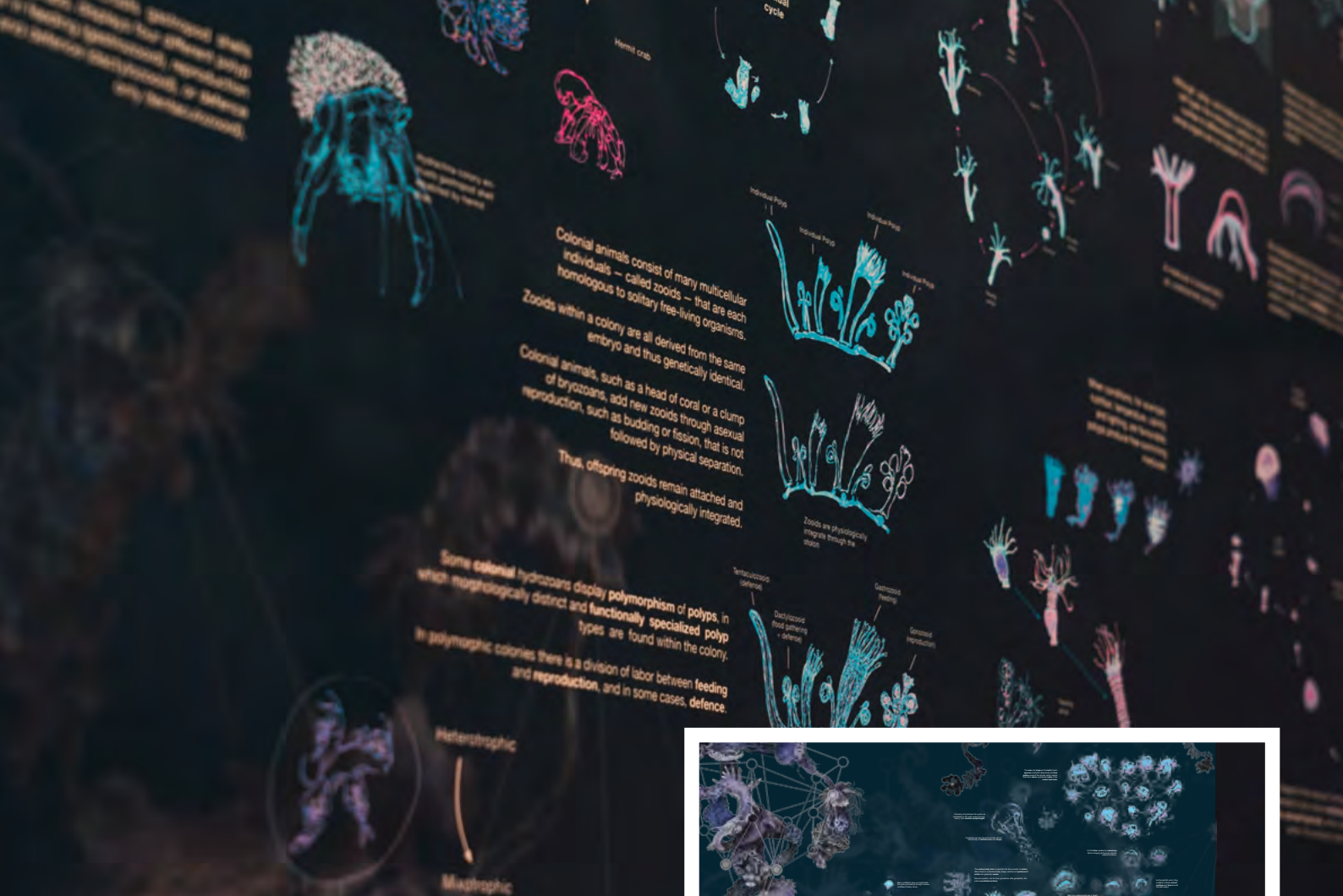


Paula Kaori Nishijima (Brasil, 1987)

paulanishijima.com

Es una artista visual que explora el comportamiento colectivo y autoorganizado de los sistemas vivos y artificiales descentralizados, con el objetivo de inspirar relaciones más colaborativas, sostenibles y éticas entre humanos, no humanos y el medio ambiente.

Sus trabajos han sido expuestos en el Museo de Arte Contemporáneo (Croacia), la 20ª Bienal de Arte Multimedia WRO, Contenido Fungible, Wrocław (Polonia), Plug-in Habitat, LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, Gijón (España) o Here and Now, Media Art Friesland, Leeuwarden (Países Bajos). Por otro lado, ha sido nominada al Premio Bio Arte y Diseño y Premio Joven Maestro de Media Art Friesland, ambos en los Países Bajos.

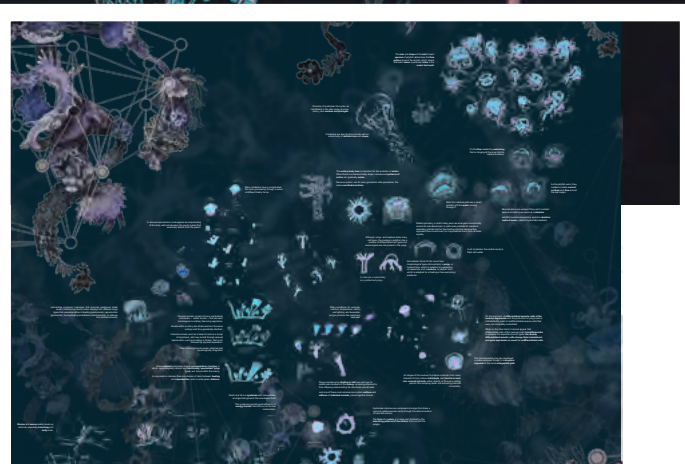


Cnidarian Chimerical Phase Space: A Vitalist Materialism Mapping of Cnidarianness (2024)

Digital print (200x150cm).

Globalized human economies have propagated a Western growth model centered on consuming natural resources and commodifying life. This model relies on a digital epistemology using financial language to quantify human economic development, where money, a man-made technology, represents societal values and facilitates global cooperation. However, this anthropogenic system doesn't align with biological realities, leading to unsustainable and energy-intensive economic structures. Market behaviors prioritize individual short-term gains, which, despite some arguing for market intelligence, leads to collective patterns that don't benefit society at large. This anthropocentric view disconnects human economies from nature, driving civilization towards a crisis affecting all life forms. To address this, it's imperative to harmonize capitalist and biospheric metabolisms, redesigning the cognitive structures shaping our economy.

The human reading of the world is in rupture with the ecological nature of reality's continuum. In fact, language, mathematics or the scientific method operate by measuring, quantifying and comparing different elements; in other words, those processes need to differentiate parts of the universe into individuated objects. The financial imaginary is a direct manifestation of this perspective that perpetuates the paradigm of individually profit-driven dynamics. This project intends to propose an alternative mapping of life forms into transcorporeal individuation of Cnidarianness. Cnidarians are jellyfish, corals, anemones and siphonophores. They are colonial animals with decentralised nervous systems which produce the substrate of their own environment and are embodied in their aquatic milieu. They serve as a case study for the mapping of alternative mathematical spaces, and, in turn, for postcapitalist financial imaginary.



El Laboratorio de Inteligencia Quimérica
chimericalintelligencelab.org

The Chimerical Intelligence Lab is an aesthetic think tank for an ecomorphic finance. The Lab manifests itself in a multimodal series of thought experiment on the possibility of repairing the epistemological and ontological rupture between finance and ecology. It proposes an aesthetic framework to canalise multidisciplinary discourses and, in turn, catalyse the research into new knowledge objects that generate alternative (aesthetic) imaginary.



Espacio quimérico (2024)
Impresión digital (200x150cm).

Los cnidarios son medusas, corales, anémonas y sifonóforos. Son animales que forman colonias con sistemas nerviosos descentralizados que producen el sustrato de su propio entorno y se encarnan en su medio acuático. Sirven de caso de estudio para la cartografía de espacios matemáticos alternativos y, a su vez, para el imaginario financiero postcapitalista. En la era de la globalización, las economías humanas han propagado el modelo de crecimiento occidental basado en el consumo de recursos naturales y en la mercantilización de la vida. Este modelo se basa en el estudio del conocimiento digital que utiliza el lenguaje financiero para cuantificar el desarrollo económico humano, donde el dinero, una tecnología creada por el hombre, representa los valores sociales y facilita la cooperación global. Sin embargo, este sistema antropogénico no se alinea con las realidades biológicas, dando lugar a estructuras económicas insostenibles y de alto consumo energético. Los comportamientos de mercado dan prioridad a las ganancias individuales a corto plazo, lo que, a pesar de que algunos defienden la inteligencia de mercado, conduce a patrones colectivos que no benefician a la sociedad en general. Esta visión antropocéntrica desconecta las economías humanas de la naturaleza, conduciendo a la civilización hacia una crisis que afecta a todas las formas de vida. Para hacer frente a esto, es imperativo armonizar los metabolismos capitalista y biosférico, rediseñando las estructuras cognitivas que dan forma a nuestra economía. La incorporación de una variedad de inteligencias, tanto antropológicamente inspiradas como biodiversas, a las redes financieras podría redefinir la economía, tendiendo un puente entre la economía virtual y la real y evitando nuevas desconexiones entre las realidades financiera y ecológica.



El Laboratorio de Inteligencia Quimérica
chimericalintelligencelab.org

El Laboratorio de Inteligencia Quimérica es un grupo de reflexión estética para una economía ecomórfica. El Laboratorio manifiesta su acción en una serie multimodal de experimentos de pensamiento sobre la posibilidad de reparar la ruptura epistemológica y ontológica entre la finanza y la ecología. Propone un marco estético para canalizar discursos multidisciplinares y, a su vez, catalizar la investigación en nuevos objetos de conocimiento que generen imaginarios (estéticos) alternativos.



CREDITS

Artists: Azahara Cerezo (ES), Carlos Monleón Gendall (ES/UK), Ianis Dobrev (FR/NL), Cristóbal Ascencio Ramos (MX/ES), OPN Studio formado por Susana Ballesteros (ES) y Jano Montañés(ES), César Escudero Andaluz (ES/AT), Michele Bazzoli (IT/NL), Hrvoje Hirs (CT), Merlina Rañi (AR/ES) Peter Kærgaard Andersen (NL), Francesco Tacchini (IT) por dmstfctn (UK), Paula Kaori Nishijima (BR/NL), Silvia Binda Heiserova (SK/ES).

Curators: Alejandra Rodriguez (UOC y UNIZAR) y Blanca Pérez Ferrer (FZC).

Graphic and Exhibition design: Guillermo Malón (FZC).

Producers: Néstor Lizalde, Trazacultura S.L

Set-up: Zaragoza's City council carpenters & painters/Brigadas municipales de carpintería y pintura.

Technical and video production: Guillermo Malón (FZC) y Néstor Lizalde.

Technical set-up and illumination: Nacho, Kiko, Agapito, Raquel, Javi, Jose Antonio y Raúl.

Mediators: Colectivo Noray (Pepa y Ale)

Programing direction: Laura Montañés (FZC)

Comunication/Comunicación: Raquel Povar (FZC)

Coordination associated program/ Coordinación programa asociado: Anaïs Lanás (FZC)

Administration: Marta Marin (FZC)

Director : Daniel Sarasa (FZC)

Etopia's content managers: Elena Giner y David Garcia Molina (Ayuntamiento de Zaragoza)

Equipement manager: Pedro Remartinez (Ayuntamiento de Zaragoza)

Organices: Fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento and Ayuntamiento de Zaragoza para Etopia Center for Arts and Technology.

Co-Finaced: Proyecto Artechó /Creative Europe Europa Creativa, Unión Europea.

Partners: MEET Digital Art Center, Milan, BALTAN LABS Eindhoven, Blockchain Center, Escuela de Frankfurt, Finance & Management, Frankfurt, SERN Start up Europe Regions Network, Bruselas.

Catalogue design: Guillermo Malón (FZC)

Credit Images: general Julián Fallas

Credit Image: Portrait Cesar escudero. Florian Voggeneder. pg 13

CRÉDITOS

Curators/Comisariado: Alejandra Rodriguez (UOC y UNIZAR) y Blanca Pérez Ferrer (FZC).

Artistas: Azahara Cerezo (ES), Carlos Monleón Gendall (ES/UK), Ianis Dobrev (FR/NL), Cristóbal Ascencio Ramos (MX/ES), OPN Studio formado por Susana Ballesteros (ES) y Jano Montañés(ES), César Escudero Andaluz (ES/AT), Michele Bazzoli (IT/NL), Hrvoje Hirs (CT), Merlina Rañi (AR/ES) Peter Kærsgaard Andersen (NL), Francesco Tacchini (IT) por dmstfctn (UK), Paula Kaori Nishijima (BR/NL), Silvia Binda Heiserova (SK/ES).

Comisariado: Alejandra Rodriguez (UOC y UNIZAR) y Blanca Pérez Ferrer (FZC).

Diseño y gráfica expositiva: Guillermo Malón (FZC).

Producción ejecutiva: Néstor Lizalde, Trazacultura S.L

Montaje: Brigadas municipales de carpintería y pintura.

Programación y video: Guillermo Malón (FZC) y Néstor Lizalde.

Iluminación y montaje: Nacho, Kiko, Agapito, Raquel, Javi, Jose Antonio y Raúl (Oficiales de etopia)

Mediación: Colectivo Noray (Pepa y Ale)

Dirección de Progamas: Laura Montañés (FZC)

Comunicación: Raquel Povar (FZC)

Coordinación programa asociado: Anaïs Lanas (FZC)

Administración: Marta Marin (FZC)

Responsables de contenido Etopia: Elena Giner, David Garcia Molina (Ayuntamiento de Zaragoza)

Resposable equipos: Pedro Remartinez (Ayuntamiento de Zaragoza)

Organiza: Fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento y Ayuntamiento de Zaragoza para Etopia Centro de Arte y Tecnología.

Co-Financia: Proyecto Artechó, Europa Creativa, Unión Europea.

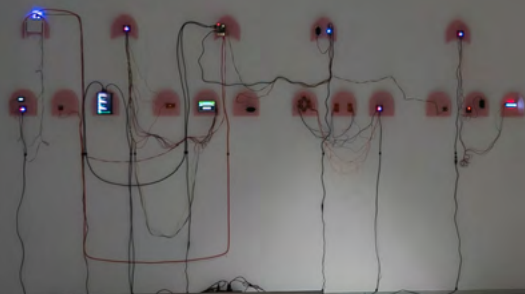
Socios: MEET Digital Art Center, Milan, BALTAN LABS Eindhoven, Blockchain Center, Escuela de Frankfurt, Finance & Management, Frankfurt, SERN Start up Europe Regions Network, Bruselas.

Diseño catálogo: Guillermo Malón (FZC)

Creditos Imáges: general Julián Fallas

Credito Imagen: retrato Cesar escudero. Florian Voggeneder. pg 13





An effort to track Blackfish's colonization.
Silicon_valley_imper
A complex diagram showing a network of nodes and connections, likely representing a data or communication network.



Evaluation and KPI's

Numerical evaluations and participant surveys are carried out in all exhibitions organised by the foundation, using metric indicators, such as the number of visitors to the exhibition.

The exhibition halls have automatic counters for entrances and exits, allowing us to know the exact number of visitors per day.

- Comparison with the centre's exhibition history.
- There is a specific calculation of the number of people attending the opening.
- The number of people registered for visits and workshops and all associated programme activities are also reported.

Qualitative evaluations

All mediation activities end with an evaluation in which the mediators informally ask the participants about:

- The accessibility of the proposal
- The innovative character of the exhibition
- The artistic quality of the works
- Satisfaction with the proposal.

TIMELINE

November 23	December 23	Jan - March 24	April 24	May - Octobre 24	November 24
Sprint residency in ZGZ	Evaluation of the residency and creation for tech ryders	Pre-producción	Set-up and exhibition Opening in ZGZ the 26th of abril	ZGZ exhibition and associated program Exhibition-BALTAN	End exhibition ZGZ and Exhibition at MEET Milan

FUTUROS
DESCEN
TRALI
ZADOS



