

FARNESINA Digital Art Experience



Exposición colectiva comisariada por Stefano Fake y Savina Tarsitano con motivo de Loop City Screen

Apertura: 10.11.2022 desde 19.30h hasta 21:30h

Fechas de la exposición: 11.11.2022 hasta el 25.11.2022

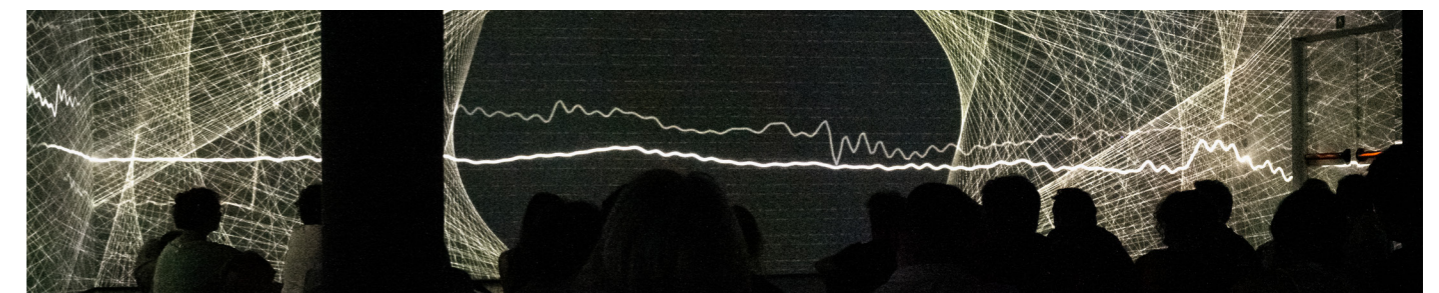
Horario de apertura: de martes a sábado, 16:00-20:00

Espronceda - Institute of Art & Culture tiene el placer y el honor de presentar, en el marco de Loop City Screen, la exposición FARNESINA Digital Art Experience. Una nueva colaboración nace gracias al director Lucio Izzo, del Instituto Italiano de Cultura de Barcelona, que nos presentó este precioso proyecto, la Farnesina Digital Experience, y al director artístico Stefano Fake. Nos complace presentar por primera vez en Barcelona, en el festival Loop City Screen, como explica Savina Tarsitano, Directora Artística: "Presentar este prestigioso proyecto en el marco del Loop City Screen nos da la oportunidad de dar a conocer la experiencia italiana al mundo catalán, con un intercambio intercultural en la escena internacional."

Desde el nacimiento del videoarte, pasando por el video mapping, hasta el mundo digital, la historia nos enseña que la evolución del mundo artístico es el espejo de la historia, y la sociedad contemporánea utiliza nuevos medios de expresión para responder a los cambios que se producen en el mundo contemporáneo. Esta exposición nos introduce en el mundo italiano a través de la obra de 26 artistas y estudios seleccionados para este proyecto. Espronceda cree en la importancia de los intercambios culturales, del diálogo entre culturas, y este proyecto responde perfectamente a esta filosofía. El proyecto para Loop City Screen será comisariado por Stefano Fake y Savina Tarsitano en noviembre de 2022.

FARNESINA Digital Art Experience potencia y promueve la excelencia italiana en el sector del arte digital, a través de la organización de exposiciones, muestras, actuaciones y participación en eventos internacionales. El proyecto está promovido por el **Ministerio de Asuntos Exteriores y Cooperación Internacional**. La exposición ha sido promovida por el **Ministerio de Asuntos Exteriores y Cooperación Internacional de Italia**, y su título se inspira en el emblemático Palazzo della Farnesina de Roma, donde tiene su sede el Ministerio y que alberga la mayor colección de arte público del mundo, y donde tuvo lugar su primera edición. A través de la red de **Institutos Culturales, Embajadas y Consulados Generales de Italia**, el MAECI lleva la **FARNESINA Digital Art Experience** a los lugares más significativos de cada rincón del planeta. La exposición en Barcelona se organiza gracias al **Instituto Italiano de Cultura de Barcelona, la Embajada de Italia en Madrid, el Consulado General y Espronceda Instituto de Arte y Cultura**. La organización y promoción corren a cargo de **Bright Festival y ImmersiveExperience.Art** con la dirección artística de Stefano Fake.

Creatividad Made in Italy: Italia siempre ha sido la precursora de la creatividad, la innovación y la investigación en los medios artístico y cultural. En las dos últimas décadas, hemos visto nacer y crecer una generación de artistas, creativos y diseñadores que han realizado proyectos pioneros y se han convertido en un punto de referencia internacional en el campo del video mapping, las experiencias artísticas inmersivas, el arte de la luz y las performances audio-visual. FARNESINA Digital Art Experience expone por primera vez el trabajo de 26 estudios de prestigio en estas nuevas formas de arte.



10-25.11.2022

- Antica Proletteria
- Antaless Visual Design
- Apparati Effimeri
- Delumen
- FLXER
- Full Frames
- High Files Visuals
- Kanaka Studio
- Karmachina
- Leandro Summo
- Luca Agnani Studio
- mammasonica
- Michele Pusceddu
- MONOGRID
- Mou Factory
- OLO Creative Farm
- OOOPStudio
- Plasmedia
- Pixel Shapes
- Proforma Video Design
- THE FAKE FACTORY
- WOA Creative Company

Carrer D'Espronceda 326, Nave 5, Barcelona 08027, Opening hours: 16:00-20:00

Opening: 10 November at 19:30h



FARNESINA – EXPERIENCIA DE ARTE INMERSIVA

El arte inmersivo es una forma de arte que pretende sumergir al espectador dentro de la propia obra de arte. El visitante es estimulado e involucrado a través de la luz, el sonido, las imágenes y los gráficos animados. El objetivo del artista es crear un espacio que sea un “container de emociones”, un lugar que genere un flujo sensorial sin fisuras.

A Andy Warhol le gustaba repetir que, desde su punto de vista, el arte pop era sobre todo “amar las cosas”. Parafraseando sus palabras, podríamos decir que el arte inmersivo es sobre todo “amar a las personas”, ya que en estas instalaciones hay un aspecto relacional importante y fundamental entre el artista y el visitante. El solo hecho de definirlos como “experiencias” (Immersive Art Experience) nos hace entender el cambio de paradigma puesto en marcha por los artistas que se dedican a esta disciplina. La calidad de la creación del producto audiovisual o la puramente tecnológica, entonces también puede pasar a un segundo plano. En primer lugar está la experiencia del visitante, su envoltura en la luz, dentro de las salas aumentadas sensorialmente gracias al uso poético de las tecnologías. No se trata de rodear al espectador de grandes imágenes, sino de hacerle entrar en un flujo audiovisual, dando forma a las percepciones sensoriales.

Ser un artista que trabaja en el campo del arte inmersivo no consiste simplemente en hacer vídeos o instalaciones multimedia, sino sobre todo en las percepciones de los visitantes y las relaciones que se crean dentro del espacio inmersivo. Stefano Fake, Director Artístico de Farnesina Digital Art Experience y Claudio Cacioli, Director Creativo del Bright Festival amplían esta idea: “En los últimos años, el Arte Digital se ha revelado como una de las formas de expresión creativa más apreciadas a nivel mundial: un éxito extraordinario que ha desbordado los sectores de la cultura, la moda, el diseño, la comunicación y el entretenimiento, abriendo el camino a nuevos autores y creativos que utilizan las nuevas tecnologías para realizar instalaciones, obras y espectáculos de gran impacto emocional.”

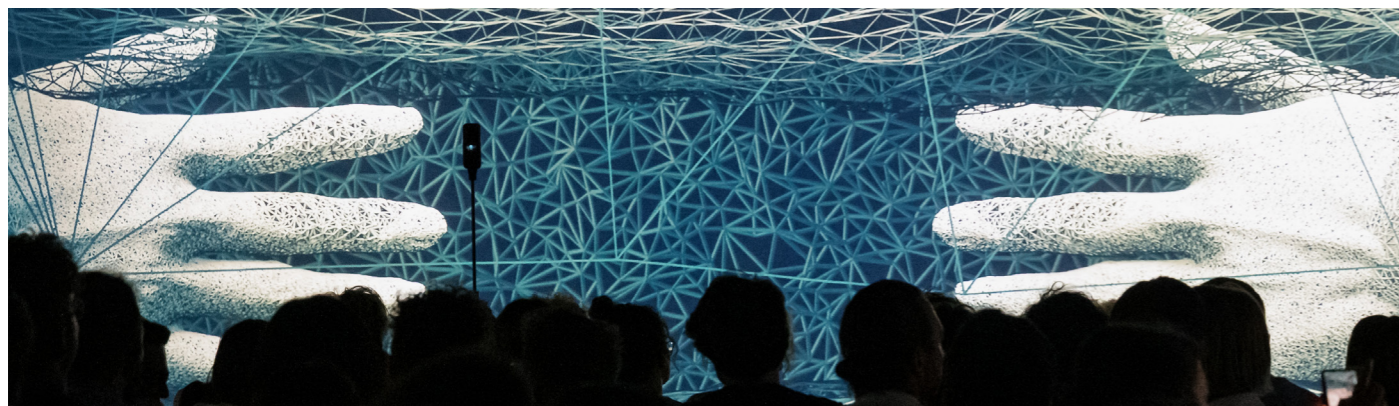
La creatividad digital permite ahora crear contenidos innovadores y dinámicos, a través de lenguajes y técnicas narrativas cada vez más atractivas, como el video mapping, el arte inmersivo y el arte de luz y sonido. Esto permite llegar a un público intergeneracional muy amplio. El proyecto Farnesina Digital Art Experience nació con el objetivo de promover la excelencia italiana dentro del sector creativo digital, a través de la producción y la exposición de obras en contextos de importancia internacional. Hemos seleccionado 26 empresas de toda Italia que durante años han tenido éxito trabajando en este ámbito, realizando proyectos de alto nivel para instituciones culturales, empresas públicas y privadas, eventos y exposiciones internacionales.

Además, el video mapping 3D es una técnica que permite transformar visualmente la superficie tridimensional de un edificio u objeto mediante el uso de tecnologías digitales y proyecciones de vídeo. El Ministerio de Asuntos Exteriores de Italia ha promovido las obras de artistas italianos especializados en esta técnica, a través de una serie de eventos que desde 2019 han involucrado algunas impresionantes y prestigiosas fachadas de edificios: Palazzo della Farnesina Roma, Condeuque Madrid, Temple du Change Lyon, Embajada de Italia Buenos Aires, Museo Nacional de Arte MUNAL Ciudad de México.



LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES Y EL NACIMIENTO DE UNA NUEVA GENERACIÓN DE ARTISTAS

**“Cada obra de arte es hija de su tiempo, y a menudo es la madre de nuestros sentimientos. Del mismo modo, cada periodo cultural expresa su propio arte, que nunca se repetirá”
(Vasily Kandinsky)**



A partir de los años 90, todo el mundo comprendió que las tecnologías digitales aplicadas a la creación audiovisual pronto revolucionarían la forma en que la fotografía, el vídeo, la infografía, la música y las artes visuales se produjeron. En 1989 se lanzaron Autodesk Maya, 3D Studio y Avid Media Composer, y en 1990 nació Adobe Photoshop, seguido al año siguiente por Adobe Premiere. Durante las décadas siguientes, la evolución del hardware y el software para la producción audiovisual digital ha sido constante e imparable, contribuyendo a la democratización y globalización de los procesos creativos. La llegada del nuevo milenio decretó la transición definitiva de la era del arte “electrónico” a la nueva era del arte audiovisual “digital”, que se caracteriza por estar diseñado y producido exclusivamente a través de dispositivos que nunca antes habían existido. Los sensores digitales de las cámaras sustituyeron a la película, las cámaras de vídeo digital DV, el software de edición de vídeo no lineal, la composición y los gráficos 3D, las pantallas de cristal y los videoproyectores. Los proyectores de vídeo eran cada vez más potentes y, a su vez, se convirtieron en herramientas creativas cada vez más populares y asequibles. Incluso en las instalaciones de los museos, en los eventos artísticos públicos y en la industria del entretenimiento, se produjo un proceso de integración entre las tecnologías digitales y los dispositivos escenográficos. La nueva generación de ordenadores personales y los proyectores de vídeo, cada vez más eficaces, se convirtieron en las herramientas en manos de una nueva generación de artistas, diseñadores de vídeo, escenógrafos, creadores de vídeo y creadores digitales.

Así, desde hace más de veinte años, hemos asistido al nacimiento de una nueva generación de creativos, diseñadores y artistas que han sabido experimentar e innovar dentro de estas nuevas formas de expresión; cuyo nacimiento se vio ciertamente favorecido por el desarrollo tecnológico, pero cuyos resultados trascienden el aspecto puramente técnico, para alcanzar resultados estéticos excepcionales nunca antes experimentados. Año tras año, nacieron y se desarrollaron nuevas formas de expresión: video mapping, video proyecciones monumentales, decorados virtuales, arte lumínico, arte inmersivo, espectáculos audiovisuales e instalaciones interactivas. Al mismo tiempo, el paradigma para entender estos eventos cambió: se empieza a hablar de la “experiencia” del público y el visitante, y para muchos creadores digitales se hace imprescindible centrarse en el aspecto experiencial y sensorial de las obras multimedia.

El público ya no parece querer ver obras, sino que quiere entrar en el flujo sensorial creado por los artistas, que se expresan tanto en los espacios de exposición como, sobre todo, en las plazas públicas. La característica de estos espectáculos, y su singularidad, radica principalmente en su carácter híbrido, “phygital” como diríamos hoy. En concreto, se trata de prácticas de producción y exhibición que unen el mundo digital, la creación de contenidos en infografía, con el mundo físico, es decir, el uso de proyecciones de vídeo en las fachadas de los edificios, las superficies naturales, las pantallas, las paredes de los espacios de exposición. En el arte phygital, los “datos digitales” se convierten en materia sensible a través de la luz proyectada sobre superficies reales. La realidad física se “aumenta digitalmente”, permitiendo al visitante una experiencia estética potenciada en sus aspectos sensoriales.

Gracias al apoyo del Ministerio de Asuntos Exteriores y Cooperación Internacional, hemos tenido la oportunidad de reunir a un colectivo de estudios italianos que se distinguen por su capacidad de experimentar, innovar, crear, inventar, desarrollar nuevos lenguajes y expresiones artísticas.

FARNESINA Digital Art Experience, un proyecto que se lanzó oficialmente en diciembre de 2019 con un espectacular video mapping en la fachada de la emblemática sede del Ministerio italiano, tiene como objetivo dar a conocer el trabajo de esta generación de artistas que durante años han logrado la creatividad en todo el mundo, ganando premios en prestigiosos festivales internacionales y llevando a miles de visitantes a sumergirse en el arte digital de última generación.



Estudios seleccionados / artistas (tot 26):

Antica Proietteria (Reggio Emilia)
Antaless Visual Design (Palermo)
Apparati Effimeri (Bologna)
AreaOdeon (Monza)
Delumen (Modena)
FLxER (Roma)
Full Frames (Montecatini)
High Files Visuals (Torino)
Immersive Media Studio (Siena/Milano)
Kanaka Studio (Avellino)
Karmachina (Milano)
Leandro Summo (Bari)
Luca Agnani Studio (Macerata)
mammasonica (Catania)
Michele Pusceddu (Cagliari)
MONOGRID (Firenze)
Mou Factory (Cremona)
Odd Agency (Palermo)
OLO Creative Farm (Como)
OOOPStudio (Reggio Emilia)
Plasmedia (Lecce/Foligno)
Pixel Shapes (Ragusa)
Proforma Video Design (Livorno)
Sinapsi Videomapping Lab (Genova)
THE FAKE FACTORY (Firenze/Milano)
WOA Creative Company (Milano)

Stefano Fake es un artista y video diseñador italiano que crea instalaciones utilizando proyecciones de vídeo, películas, fotografías, esculturas, pinturas, gráficos por ordenador y tecnologías interactivas. Es uno de los principales exponentes del arte inmersivo, cuyo objetivo es sumergir al espectador en la propia obra de arte. En 2001 comenzó a realizar instalaciones de arte inmersivo, de las que se convirtió en uno de los principales exponentes mundiales con exposiciones visitadas por más de 5 millones de espectadores globales. Desde 2019 es el creador y director artístico del proyecto FARNESINA Digital Art Experience, que promueve el trabajo de más de 25 estudios italianos de arte digital especializados en video mapping y arte inmersivo. / www.thefakefactory.art; www.stefanofake.art

LOOP es una plataforma dedicada al estudio y la promoción de la imagen en movimiento. Fundada en 2003, desde su creación ofrece a su audiencia una selección de contenidos relacionados con el vídeo desde perspectivas desafiantes. A la vez que se asocia con una comunidad internacional de artistas, comisarios, galeristas, coleccionistas y directores de instituciones para desarrollar proyectos que pretenden explorar las capacidades del vídeo y el cine en los discursos del arte contemporáneo actual, acoge anualmente LOOP Barcelona. El Festival presenta una serie de propuestas relacionadas con la creación de imágenes en movimiento en forma de exposiciones, proyecciones y actuaciones en directo por toda la ciudad. / www.loop-barcelona.com

ESPRONCEDA Institute of Art & Culture, fundado en Barcelona en 2013, es un proyecto de arte innovador y contemporáneo. ESPRONCEDA Institute of Art & Culture ofrece una plataforma internacional y un entorno multidisciplinar para artistas, comisarios y todo aquel que crea en la importancia del arte, la cultura y la educación para conseguir más creatividad y un mundo mejor. ESPRONCEDA Institute of Art & Culture fomenta a los artistas internacionales establecidos y a los que aspiran a serlo para que desarrollen su trabajo y creatividad, y para que difundan su inspiración más allá de su experiencia en el espacio. / www.espronceda.net

Para más información o preguntas, póngase en contacto a través de
E-mail: renata@espronceda.net
IG: @esproncedabcn



ESPRONCEDA
INSTITUTE of ART & CULTURE
Carrer D'Espronceda 326 Nave 4,5 & 10, 08027 Barcelona, Spain
info@espronceda.net