

GAIÁS
CIDADE DA
CULTURA

ONTE

GAIÁS, CIDADE DA CULTURA



20—21 NOVENBRO 2025

**FORO INTERNACIONAL DE
ARTE E CULTURA DIXITAL**



**XUNTA
DE GALICIA**

Que é a cultura cando todo muda?

SINTE nace como un espazo de pensamento e diálogo ao redor da creación dixital contemporánea, os seus retos e oportunidades. O 20 e 21 de novembro, a primeira edición deste Foro internacional de arte e cultura dixital reúne en Santiago de Compostela algunhas das voces máis recoñecidas de hoxe no eido da creación dixital.

Artistas, estudos, especialistas en xestión cultural e representantes dalgúns dos espazos de exhibición máis dinámicos e innovadores achegarán no Gaiás a súa visión sobre o presente e o futuro da arte e das industrias creativas nun contexto onde as transformacións tecnolóxicas, os algoritmos, os novos públicos e os espazos híbridos están a mudalo todo.

As transformacións tecnolóxicas actuais están a exercer unha presión inusitada sobre o campo cultural. Os consensos das últimas décadas semellan esgotarse emerxendo unha nova cultura, definitivamente dixitalizada, e con ela toda unha nova epistemoloxía acorde aos tempos que a sosteñen.

Como comprender o tecido simbólico, os códigos e formas estéticas das que fixeron do silicio a superficie coa que interactuar co mundo? Como poñer en relación as estruturas recoñecibles da cultura —xeitos de facer, espazos, axentes, públicos— coas ferramentas nacidas da actual evolución tecnolóxica? Quen crea? Quen produce? Quen media? Onde situamos as nosas prácticas nun espazo sen territorio? Como debemos adaptar entón as nosas estratexias ao novo ecosistema sociotécnico? En definitiva, que é a cultura cando todo muda?

SINTE propónse dar resposta a estas cuestións.

Queremos abordar os principais retos da creación dixital contemporánea e poñelos en contexto coa nosa cultura, facérmolos cargo do momento que nos tocou vivir.

Xa que logo, falaremos de presente e, sobre todo, de futuro.

Aprenderemos das principais voces da cultura dixital internacional arrostrando algúns dos debates fundamentais do momento actual.

Un momento onde os espazos para a cultura son definitivamente híbridos, onde a propia condición fotográfica da persoa espectadora a converte en parte fundamental da propia obra, e a distribución instantánea dos estímulos satura a nosa atención.

Un ecosistema cultural e artístico densamente *datificado*, onde as ferramentas tecnolóxicas operan e condicionan e sobre as que, obrigatoriamente, debemos intervir.

Xulio Vázquez

Coordinador de SINTE. Foro internacional de arte e cultura dixital

Programa

XOVES 20 NOVEMBRO 2025*

- 10.00–10.30 h. Recepción de participantes
- 10.30–11.00 h. Benvinda institucional
- 11.00–12.00 h. Conferencia inaugural | Bani Brusadin
- 12.00 - 12.30 h. Pausa café
- 12.30–14.00 h. *Galicia dixital* | Mesa redonda con: Manuel Meijide, Cora Novoa, Manuel Viqueira, Fátima García Doval e Carlos Seijo. Conduce: Tamara Montero
- 14.00–15.00 h. Visita ao Centro de Artes Dixitais
- 15.00–16.00 h. Pausa xantar
- 16.00–17.00 h. *Desbordar o espazo. Que pode ser un espazo cultural hoxe?* | Luís Fernandes. Entrevista con Miguel Ángel Cajigal
- 17.00–18.30 h. *Cando todo muda* | Mesa redonda con: Mónica Rikic, Elena Neira e José Luis Romo. Conduce: Miguel Ángel Cajigal
- 18.30–9.30 h. *Materia* | AV Live con Maotik e conversa posterior con Mónica Rikic

VENRES 21 NOVEMBRO 2025*

- 11.00–12.00 h. *Onírica ()* | Conferencia de Fuse Studio
- 12.00–12.30 h. Pausa Café
- 12.30–14.00 h. *A creatividade na era da emoción mediada* | Mesa redonda con Miguel Espada (Espada y Santa Cruz Studio), Diego Avendaño (Avestudio), Laura Martínez e Javier Mújica (Vitamin Studio) e Trison. Conduce: Maya Pixelskaya
- 14.00–16.00 h. Pausa xantar
- 16.00–18.00 h. *Futuro presente [3 miradas]* | Mesa redonda con Pablo De Soto, Bani Brusadin, e Ingrid Guardiola. Conduce: Marisol Salanova
- 18.30–19.00 h. *Intensional Particle*, de Hiroaki Umeda
- 19.30–20.00 h. *While going to a condition*, de Hiroaki Umeda

(*) Programación suxeita a cambios

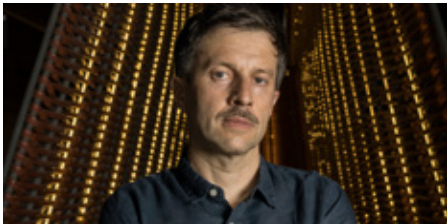
Conferencia inaugural

BANI BRUSADIN, COMISARIO DE MEDIALAB MATADERO

XOVES 20 NOVEMBRO 11.00–12.00 H.

EDIFICIO CINC (SALÓN DE CONVENCIONES)

Bani Brusadin



Comisario de arte contemporánea, docente e investigador, no seu traballo explora as tecnoloxías críticas, as infraestruturas planetarias e as estéticas e políticas das culturas dixitais.

Actualmente é comisario de Medialab Matadero e da 5ª Bienal de Arte Industrial (Croacia). Formou parte do equipo de comisariado de *transmediale 2023*. Foi co-fundador do festival de arte non convencional, guerrilla da comunicación e entretemento radical *The Influencers* (2004-2019).

Os seus proxectos, fundamentados nas culturas da rede e na imaxinación especulativa, examinan a maneira

en que os artistas responden ás transformacións sistémicas que configuran a vida contemporánea e os futuros posibles que están actualmente en xogo.

É doutor en produción artística pola Universidade de Barcelona e docente universitario en programas de licenciatura e mestrado en comunicación, deseño e arte.

Galicia dixital

MESA REDONDA

XOVES 20 NOVEMBRO 12.30—14.00 H

EDIFICIO CINC (SALÓN DE CONVENCÍONS)

Da man dos principais axentes da creación dixital en Galicia analizaremos os retos de futuro para a nosa cultura na súa intersección coas dixitalidades contemporáneas. Falaremos sobre as oportunidades da creación dixital para a cultura galega, sobre a renovación de públicos, estruturas, relatos, e sobre como innovar desde unha periferia que xa non é tal.

PARTICIPAN:

Manuel Meijide



Director da compañía coruñesa ILUX Visual Technologies, especializada na xestión de información e visualización avanzada.

Desde ILUX Visual Technologies, desenvolve proxectos en eidos como as Smart Cities, Industria 4.0, Xemelgo Dixital ou Producción Virtual entre outros. Durante case dúas décadas foi ademais coordinador de máis de 70 proxectos de I+D no Grupo de Visualización Avanzada VidealAB, da ETS de Enxeñeiros de Camiños, Canles e Portos da Universidade da Coruña.

Con máis de 30 anos de experiencia en visualización avanzada, é tamén director e fundador de *Mundos Digitales Transmedia*, organización dedicada a eventos e actividades vencelladas á

Animación 3D, Efectos Visuais e Novos Medios, e presidente de *AI Assemble*, asociación que agrupa empresas, laboratorios, profesionais e institucións relacionadas coa investigación, desenvolvemento e implementación da Intelixencia Artificial en contextos de alta especialización científica.

Cora Novoa



Produtora musical, DJ, directora creativa e investigadora, Cora Novoa traballa na intersección entre arte e tecnoloxía. Levou o seu *AV Live* por todo o mundo en festivais como Sónar Barcelona, Tate-Modern Museum, Fabric London ou Mutek Montreal.

Compaxina a súa carreira artística con outras facetas profesionais como Ableton Official Trainer, comisaria de contidos musicais, impartindo *masterclasses* sobre industria musical ou creatividade, e coa dirección creativa do seu propio selo discográfico SEEKING THE VELVET.

Támén é artista do selo canadense Turbo Recordings, propiedade de Tiga, ou do selo francés Citizen Records, fundado polo produtor de música electrónica Vitalic, onde os seus temas foron remesturados por artistas como Louisahhh, Djedjotronic, Pional ou Maelstrom.

Manuel Viqueira



Creativo, guionista, director-realizador, montador e animador nado na Coruña en 1980, Manuel Viqueira desenvolve o seu traballo en proxectos de animación, VFX e *motion graphics*.

Destaca especialmente no eido do *videoclip*, con traballos para Warner Music L.A. en producións de artistas internacionais como Robert Plant, Green Day ou Gary Clark Jr., así como para recoñecidos músicos da escena española, como Love of Lesbian, La Pegatina, Macaco, Soziedad Alkohólika ou La Polla Records.

Realizou animacións para numerosos documentais, entre eles *No somos nada*, dirixido por Javier Corcuera e seleccionado no Festival de San Sebastián 2021, *Colección Mer* de Pedro González, e *La batalla desconocida* de Paula Cons.

No ámbito publicitario e corporativo, colaborou con marcas e entidades como Estrella Galicia, Leche Pascual, R, Cinfo, DepGames ou a Xunta de Galicia, así como con festivais como O Marisquiño, Hematofesti, e Festival Imaxinaria. Desde 2020 é profesor asociado no Grao en Animación e Videoxogos da Universidade da Coruña.

Carlos Seijo



Co director do estudio galego Maxina, especializado en efectos visuais, animación 3D, visualización e experiencias inmersivas.

Artista audiovisual galego, a súa traxectoria nace da estética e os gráficos xerados por ordenador para fusionarse, nos seus últimos proxectos, coas tecnoloxías de realidade estendida e a creación de experiencias inmersivas enfocadas ao espazo museístico, cunha pulsión creativa moi ligada ás tecnoloxías de realidade virtual e mixta e á intelixencia artificial.

Con sede en Santiago de Compostela, Maxina combina sensibilidade artística e novas tecnoloxías e conta con máis dunha década de experiencia na que colaborou con institucións galegas e españolas próximas á ciencia, á arte, á innovación e á cultura, como o Guggenheim de Bilbao, o Museo Centro Gaiás da Cidade da Cultura, a Xunta de Galicia, Afundación, e tamén empresas como Ulma, Ferrovial, Netflix, TVG, Abanca ou a Cadena SER, entre outras.

Fátima García Doval



Xefa do servizo de Coordinación Estratéxica e Innovación da Consellería de Educación, Ciencia, Universidades e Formación Profesional. Coordinadora de Galiverso no marco do proxecto de innovación Polos Creativos. Doutora en Investigación e Innovación Educativa. Investigadora en educación, tecnoloxía e inclusión.

CONDUCE:

Tamara Montero



Licenciada en Xornalismo pola Universidade de Santiago de Compostela, exerce desde o ano 2008 no diario La Voz de Galicia, onde escribe sobre temas sociais e culturais. Foi gañadora do XIII Premio Fernández del Riego de Xornalismo de Opinión e do XXXII Premio Xosé Aurelio Carracedo.

Desbordar o espazo. Que pode ser un espazo cultural hoxe?

ENTREVISTA A LUÍS FERNANDES, DIRECTOR ARTÍSTICO DE GNRATION

XOVES 20 NOVEMBRO 16.00–17.00 H

EDIFICIO CINC (SALÓN DE CONVENCÍONS)

**Afondamos nos retos para os
espazos culturais, incidindo ademais
na proximidade cultural e xeográfica
que nos vencia a Portugal, na
creación de sinerxías e nos desafíos
da xeración dun ecosistema artístico
e tecnolóxico propio.**

Luís Fernandes



Músico, artista sonoro e comisario afincado en Braga, Portugal, traballa no eido da música electrónica experimental, onde compuxo música para cine, vídeo, teatro, danza contemporánea e instalacións e colaborou con figuras clave de música portuguesa contemporánea e artistas internacionais como Hans-Joachim Roedelius, Rhys Chatham ou Toshimaru Nakamura.

É director artístico do Festival Semibreve desde 2011 e, desde 2014, tamén do GNRATION, un espazo cultural de creación, performance e exposición nos ámbitos da música e das artes contemporáneas, así como da relación entre arte e tecnoloxía.

Situado en Braga, nun edificio aberto á comunidade, o GNRATION pretende afirmarse como un polo aglutinador de dinámicas culturais e creativas, asumíndose como un espazo orientado á sensibilización e á formación de novos públicos, expoñéndoos a prácticas artísticas diferenciadas e relevantes á luz dunha perspectiva contemporánea e cosmopolita.

Forma parte da Rede de Teatros e Cineteatros Portugueses (RTCP), da Rede Portuguesa de Arte Contemporánea (RPAC), sendo ademais a única institución portuguesa estar integrada na rede europea EMAP – European Media Art Platform, que promove novas obras e artistas no ámbito da *Media Art*.

Cando todo muda

MESA REDONDA

XOVES 20 NOVEMBRO 17.00—18.30 H

EDIFICIO CINC (SALÓN DE CONVENCIONES)

Falamos de acceso, de dereitos e delegacións na sensibilidade. Tamén de estratexias e adaptacións a unha contorna en constante mutación. Unha conversa para afondar na transformación dixital desde tres paradigmas diferentes: o da cultura de plataforma, o da insitucionalidade pública e o da artista.

PARTICIPAN:

Mónica Rikic



Artista electrónica e programadora creativa.

Nacida e con base en Barcelona, foi galardoada co Premio Nacional de Cultura de Cataluña 2021.

Centra a súa práctica na programación creativa e a electrónica, combinándoas con obxectos non dixitais para crear proxectos interactivos, instalacións

robóticas e dispositivos electrónicos artesanais. As súas propostas mesturan tecnoloxía e filosofía mediante a arte, creando artefactos tecnolóxicos afastados de calquera necesidade de funcionalidade ou produtividade, só co obxectivo de construír dispositivos críticos que activen o pensamento e o debate colectivos, procurando ofrecer experiencias que propoñan maneiras alternativas de pensar as tecnoloxías, a robótica e o hardware aberto.

As súas obras forman parte de coleccións como a NewArt foundation, a Colección DKV ou a Col·lecció Nacional d'Art Contemporani de Catalunya.

José Luis Romo



Director artístico de Matadero Madrid, iniciou a súa carreira profesional en La Luna de Metrópoli, suplemento de fin de semana do diario El Mundo, onde coordinou as seccións de Artes Escénicas e Arte, traballando durante 15 anos como xornalista.

En 2019 dá o salto á xestión cultural como asesor de artes escénicas no concello de Madrid, onde participou en proxectos como o redeseño dos teatros municipais, a creación do Centro de Cultura Contemporánea Conde Duque ou o programa *21 Distritos*, para achegar a cultura aos barrios de Madrid. En 2023 é nomeado director do Centro de Creación Contemporánea Matadero Madrid.

Elena Neira



Docente, investigadora e escritora especializada en novos modelos de distribución audiovisual.

Licenciada en Dereito e Comunicación Audiovisual, é profesora de comunicación na Universitat Oberta de Catalunya (UOC) e membro do grupo GAME da mesma universidade. As súas principais liñas de investigación son o impacto das plataformas de streaming na industria televisiva e no espectador. Sobre esta cuestión impartiu charlas e conferencias, incluíndo unha TED Talk sobre Netflix. Foi elixida como unha das 50 mulleres máis influentes do negocio audiovisual español pola revista Forbes. Entre os seus libros destacan *El*

espectador social (Editorial UOC, 2013), *La otra pantalla* (Editorial UOC, 2015) e *Streaming Wars: la nueva televisión* (Libros Cúpula, 2020).

CONDUCE:

Miguel Ángel Cajigal



Historiador da arte e divulgador cultural, Miguel Ángel Cajigal Vera (A Coruña, 1981), forma parte do equipo educativo da Fundación Cidade da Cultura e dirixe o Máster en Educación en Museos e Espazos Culturais da Universidad Miguel de Cervantes. É membro do Consello Internacional de Monumentos e Sitios (ICOMOS) e do Consello Internacional de Museos (ICOM). Colabora como divulgador con medios como a Radio Galega, Onda Cero, TVE ou La Voz de Galicia.

Materia

MAOTIK

AV LIVE

XOVES 20 NOVEMBRO 18.30–19.30 H

EDIFICIO CINC (SALÓN DE CONVENCIONES)



A arte é unha transformación, unha pasaxe dun estado a outro, unha metamorfose continua. Este proxecto explora as diferentes transformacións da materia, encarnando cada proceso nunha obra de arte viva e dinámica. Nesta performance audiovisual, as imaxes xerativas e o deseño de son sincronízanse para expresar a transición entre estados, incorporando a esencia do cambio perpetuo.

A través de técnicas de son xerativo, Maotik manipula a composición musical en tempo real, facendo que cada estado da materia teña a súa propia sinatura acústica inspirada no comportamento das ondas sonoras en diferentes medios (sólidos, líquidos, gases e plasmas). As imaxes visuais están elaboradas mediante software xerativo en tempo real, con formas orgánicas directamente vencelladas a parámetros sonoros para unha sincronización fluída.



Nunha fusión de arte e ciencia, o espectáculo traduce conceptos da materia en experiencias sensoriais, co obxectivo de representar os ciclos continuos de transformación na natureza e as mudanzas da materia a través dunha lente poética que resalta a beleza dos procesos naturais.

Maotik

Mathieu Le Sourd, Maotik, é un artista dixital francés centrado na creación de contornas inmersivas, instalacións interactivas e performances audiovisuais que se sitúan na intersección entre arte, ciencia e tecnoloxía.

Empregando programas deseñados a medida que transforman as percepcións en tempo real, a súa aproximación á arte xerativa defínese polo movemento fluído das imaxes e a

súa integración sen fisuras en espazos inmersivos. Inspírase na natureza, da que abstrae a esencia a través de esculturas audiovisuais baseadas no azar, creando experiencias envolventes únicas.

O seu traballo foi presentado en festivais e institucións internacionais de todo o mundo, incluíndo Mutek, Sónar, Art Basel, Frieze London, FIAC París, Signal Festival en Praga, British Film Institute en Londres, Ars Electronica en Linz, Miraikan Science Museum en Toquio, B39 en Seúl, Funkhaus en Berlín, La Biennale en Venecia, Fundación Serralves, W1 Curates, CCCB e Philharmonie en París.

Onírica ()

fuse* studio

CONFERENCIA

VENRES 21 NOVEMBRO 11.00—12.00 H

EDIFICIO CINC (SALÓN DE CONVENCIONES)



Que media entre un algoritmo e o mundo onírico? Que nos poden dicir os sonhos de 28.748 persoas se os interpretamos como material sensible desde o que crear unha obra de arte? Con Fuse Studio afondamos no uso expresivo dos modelos xerativos, intelixencias artificiais e algoritmos partindo da súa obra *ONIRICA ()*, para comprender en profundidade o uso creativo dos datos como medio privilexiado na creación contemporánea.

Onirica () é unha obra audiovisual que explora a dimensión dos sonhos, interpretando a través de linguaxes sintéticas a capacidade creativa da mente humana mentres está durmida. Mediante o uso de algoritmos capaces de traducir contido textual en imaxes, *Onirica ()* devolve os relatos das visións nocturnas ao dominio do visible, propoñendo novas reflexións sobre a relación entre humano e máquina, entre ferramenta e creador.

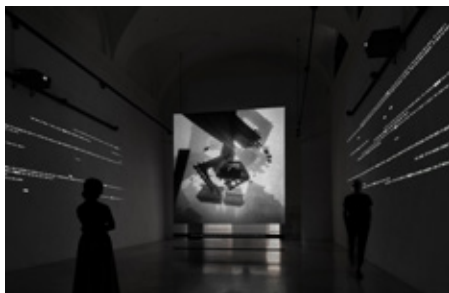


O resultado é un fluxo de conciencia no que os soños se encadean uns cos outros como unha serie de curtametraxes, seguindo a cadencia real das fases NREM e REM presentes ao longo dunha noite de sono. As secuencias son xeradas artificialmente por un sistema de aprendizaxe automática que traduce o texto dos soños nunha serie de alucinacións sucesivas que dan vida aos personaxes, obxectos e paisaxes descritos.

fuse* studio

Fundado en 2007, fuse* é un estudio artístico dedicado a explorar o potencial creativo das tecnoloxías contemporáneas e a súa profunda influencia na maneira en que vivimos, pensamos e nos conectamos co mundo.

Dirixido polos seus fundadores Mattia Carretti (n. 1981, Italia) e Luca Camellini (n. 1981, Italia), o estudio reúne un grupo multidisciplinar de artistas, arquitectos, enxeñeiros e deseñadores



que colaboran para crear proxectos, obras, espectáculos e exposicións innovadoras, ao tempo que se dedican á investigación e á experimentación.

Coñecido polas instalacións a grande escala e as *performances* en vivo, fuse* experimenta constantemente con novas relacións entre o físico, o dixital, o natural e o artificial, explorando unha ampla gama de medios artísticos, incluíndo escultura, impresión, vídeo, luz e son.

Presentou os seus traballos en institucións de arte e festivais internacionais como o V&A Museum (Reino Unido), Dongdaemun Design Plaza (Corea do Sur), Mutek (Canadá, México, EUA), Today's Art (Países Baixos), Sónar (Turquía), Artechouse (EUA), National Museum of China (China), STRP Biennial (Países Baixos), ou RomaEuropa (Italia), entre outros moitos.

A creatividade na era da emoción mediada

MESA REDONDA

VENRES 21 NOVEMBRO 12.30—14.00 H

EDIFICIO CINC (SALÓN DE CONVENCIONS)

A fronteira entre a creación artística e o contido cultural, comunicativo e definitivamente dixitalizado está en debate. Con ela, gran parte dos consensos históricos sobre o que é a arte na contemporaneidade dixital. Nunha contorna de creatividade colectiva, instantánea, comprimida, *ripeada*, *hackeada*, compartida e nómade... que define unha obra de arte?

PARTICIPAN:

**Miguel Espada |
EspadaySantacruz |
SpecialGuestX**



Doutor en Matemáticas, co-fundador do icónico estudio EspadaySantacruz e da axencia de tecnoloxía creativa SpecialGuestX.

Con sede en Nova York e Madrid, SpecialGuestX especializouse en crear narrativas emocionais con Intelixencia Artificial, Robótica e Data, logrando a confianza de artistas, institucións e marcas mundialmente

recoñecidas, como Google, Meta, OK Go, Universal Robots ou a Universidade de Georgetown para desenvolver pezas de comunicación que reflectan as súas iniciativas máis innovadoras.

En 2025, o traballo da axencia foi recoñecido por Cannes Lions, Fast Company Innovation by Design Awards, Ciclope, UX Design Awards, FWA Awards, obtendo tamén candidaturas en SXSW e Campaign's Agency of the Year Awards.

Diego Avendaño | Avestudio



Interesado en temas como deseño gráfico e web, fotografía, cinematografía, música e deseño de son, artes plásticas, animación e motion graphics, videoxogos ou realidade virtual e aumentada, a mestura entre disciplinas artísticas e novas tecnoloxías a través da experimentación é o motor principal da carreira profesional de Diego Avendaño.

No ano 2001 funda avestudio, actualmente composto por 17 profesionais, e que ao longo de máis de dúas décadas desenvolveu todo tipo de proxectos para clientes de todo o mundo, desde *fashion films*, campañas fotográficas, creación de websites, apps, aplicacións interactivas, sinalética dixital, etc.

Actualmente, Diego Avendaño desenvolve tamén proxectos propios para a industria do entretemento: audiovisual, animación e videoxogos; encargándose desde o concepto creativo, guión, produción, realización, postprodución, vfx, música e sonorización.

Javier Mujica E Laura Gabriela Martínez | Vitamin Studio



Estudio creativo con sede en Valencia, Vitamin propónse transformar ideas en experiencias únicas e interactivas.

Cun equipo formado por enxeñeiros, programadores, artistas gráficos,

creadores audiovisuais, expertos en marketing e produtores, o estudio traballa en proxectos tanto comerciais como artísticos a nivel nacional e internacional, creando experiencias que inspiren e conecten e concibindo cada proxecto como unha conversa entre a arte e as posibilidades da tecnoloxía.

Javier Mujica é —xunto a Pablo Alpe— socio fundador e director creativo de Vitamin Studio. Tras estudar Belas Artes descubriu a súa verdadeira paixón na arte dixital e internouse no entón innovador mundo do *videomapping*, que converteu na súa principal linguaxe creativa.

Laura Gabriela Martínez é directora de produción. Publicista de profesión, atopou a súa vocación na produción de eventos, formación que complementa cun Mestrado en Organización de Eventos. Na súa República Dominicana natal dirixiu a súa propia empresa, Elementa, e xa en Valencia incorporou esa experiencia a Vitamin, onde lidera proxectos de principio a fin e acompaña de preto aos clientes en cada etapa.

Trison

Con sede na Coruña, Trison é unha compañía global dedicada á dixitalización de espazos para crear experiencias de cliente únicas a través da integración de sistemas audiovisuais, a xeración de contidos dixitais creativos e espectaculares e a aplicación de solucións innovadoras de marketing sensorial. Desde a súa creación, a aposta pola innovación

continúa, a incorporación de talento, e a súa vocación internacional, propiciaron un crecemento sostido, ata situarse entre as líderes do mercado europeo no sector da integración audiovisual.

Actualmente, Trison conta con 19 delegacións propias en 14 países de Europa, Asia e América e executa unha media de 5.000 proxectos anuais nun centenar de países.

CONDUCE:

Maya Pixelskaya



Maya Pixelskaya é presentadora de televisión, divulgadora, debuxante e apaixonada da historia, a arte e os videoxogos. Conducidora da quinta temporada de *El condensador de fluzo*, programa sobre historia universal emitido en La 2 de TVE. No seu podcast *Gente muerta* analiza con humor a figura de diferentes personaxes históricos contando como convidadas e convidados con algúns dos historiadores e cómicos máis recoñecidos do panorama nacional.

Futuro presente

[3 miradas]

MESA REDONDA

VENRES 21 NOVIEMBRE 16.00—18.30 H

EDIFICIO CINC (SALÓN DE CONVENCIONS)

Escoitamos a tres das principais voces da cultura dixital a través dun exercicio próximo á ficción especulativa. Buscamos expandir os límites, desbordar os formatos habituais e explorar o potencial da tecnoloxía na creación dos nosos imaxinarios futuros.

PARTICIPAN:

Pablo De Soto

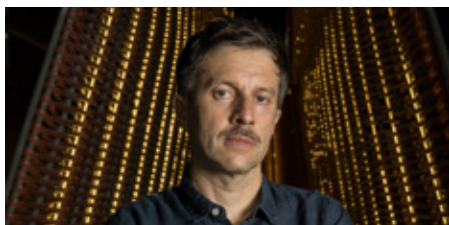


Comisario, investigador, educador e xestor cultural, Pablo de Soto (Gijón, 1977) aposta por un enfoque integrador da cultura do século XXI e as transformacións transcendentais da era dixital e a transición ecolóxica.

Entre 2022 e 2025 foi director de LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, onde desenvolveu un programa público de experimentalismo popular e comisariou as exposicións *Millennials*, *Máquinas digitales*, *La Catedral de la Lluvia*, *El mundo es bosque* e *Barricadas en los hielos*.

Máster en Arquitectura polo Real Instituto de Tecnoloxía de Estocolmo e Doutor en Comunicación e Cultura pola Universidade Federal de Rio de Janeiro, é cofundador de hackitectura (2002-2011), un equipo de artistas, hackers e activistas, con traballos que foron exhibidos en prestixiosos centros museísticos como o Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, LABoral, Museo Nacional de Arte Contemporáneo de Grecia ou BIACS YOUiverse (Bienal de Arte Contemporánea de Sevilla).

Bani Brusadin



Comisario de arte contemporánea, docente e investigador, no seu traballo explora as tecnoloxías críticas, as infraestruturas planetarias e as estéticas e políticas das culturas dixitais.

Actualmente é comisario de Medialab Matadero e da 5ª Bienal de Arte Industrial (Croacia). Formou parte do equipo de comisariado de *transmediale*

2023. Foi co-fundador do festival de arte non convencional, guerrilla da comunicación e entretemento radical *The Influencers* (2004-2019).

Os seus proxectos, fundamentados nas culturas da rede e na imaxinación especulativa, examinan a maneira en que os artistas responden ás transformacións sistémicas que configuran a vida contemporánea e os futuros posibles que están actualmente en xogo.

É doutor en produción artística pola Universidade de Barcelona e docente universitario en programas de licenciatura e mestrado en comunicación, deseño e arte.

Ingrid Guardiola



Docente, ensaísta, produtora e realizadora audiovisual.

Doutora en Humanidades pola Universitat Pompeu Fabra (2015), o seu traballo indaga nas relacións que se establecen entre a cultura, a tecnoloxía

e a sociedade, incidindo en cuestións como o xénero e a desigualdade.

Foi profesora asociada na Universitat Pompeu Fabra (2009-2015), é profesora da Universitat de Girona, e dirixiu o Bòlit—Centre d'Art Contemporani de Girona (2021-2025).

No eido da xestión cultural, produciu contidos ou coordinou proxectos no CCCB como *Soy Cámara*, *BCNmp7*, *Gandules*, *En Guerra*, *NANO*, *Canal Alfa* de *Kosmopolis*, *NOW* ou *Xcèntric*.

vencellados á arte, a tecnoloxía e a comunicación.

CONDUCE:

Marisol Salanova



Crítica de arte e comisaria de exposicións, é directora e editora xefa de Arteinformado. Marisol Salanova é amplamente recoñecida polo seu singular enfoque curatorial e o seu compromiso coas prácticas artísticas contemporáneas. Colabora habitualmente co periódico ABC e Cadena Ser, onde trata temas

Intensional particle

HIROAKI UMEDA

DANZA

VENRES 21 NOVIEMBRE 18.30—19.00 H

MUSEO CENTRO GAIÁS (ANDAR -1)



Unha liña horizontal proxectada na pantalla treme. De súpeto, a liña multiplícase drasticamente coma se descargase a súa enerxía inmanente. Do mesmo xeito, cando Umeda treme no escenario, a enerxía oculta retida no seu corpo transmítese desde a pelve á columna vertebral, aos brazos, e finalmente á pantalla, na que a enerxía se visualiza mediante liñas curvas que lembran unha coroa solar.

Cando as fervenzas e os ríos se ven de lonxe, parecen manter formas estáticas; con todo, cando un fai *zoom* sobre os mesmos obxectos a nivel microscópico obsérvase que están formados por movementos incesantes tales como ondas, vórtices e contracorrentes.

Baseado neste concepto creativo, Umeda reinterpreta as partículas non como moléculas estáticas, senón como 'partículas activas (ou puntos de masa)'; e visualiza, no espazo, a *forza intensional* que as partículas agochan. As formas transitorias das partículas dixitais que formulan imaxes de sólidos disolvéndose, sublimación de líquidos e algoritmos de transferencia de temperatura e calor, sincronízanse cos

movementos de Umeda, producindo un universo enteiro que baila como un organismo vivo.

O residuo de calor que ferve a lume lento despois da experiencia dunha sobrecarga de información como esta permanecerá moito tempo nos corpos do público.

While going to a condition

HIROAKI UMEDA

DANZA

VENRES 21 NOVIEMBRE 19.30—20.00 H

MUSEO CENTRO GAIÁS (ANDAR -1)





Luz, son, imaxe e corpo: todos os elementos fusiónanse nunha unidade híbrida para exhibir o que o artista denomina “imaxes de distintos estados enerxéticos”.

Desde o inicio da súa carreira, Umeda, fotógrafo convertido en coreógrafo, aspirou a presentar pezas de danza como arte gráfica bidimensional. En *While going to a condition*, o artista coloca no fondo do escenario un lenzo electrónico de luz que pestanexa a unha velocidade vertixinosa. Xeométrica e monocromática, esta imaxe altamente abstracta está deseñada para ser percibida pola visión periférica. Sincronizando por momentos co son de tambores xerado dixitalmente, lémbraos os sons primordiais e catívanos cos movementos frenéticos e líricos do bailarín situado no centro do escenario.

Umeda parte do movemento máis xeral —estar de pé— e logo vai gañando impulso gradualmente ata, nun momento dado, transcender o estado físico ordinario para alcanzar unha aura física extraordinaria. Do ordinario ao extraordinario, e logo de volta ao ordinario. O público experimentará

unha transformación incesante de distintas formas de estados físicos.

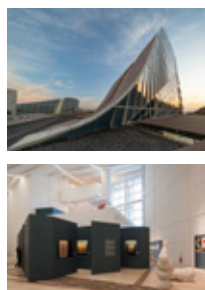
Hiroaki Umeda

Coreógrafo e bailarín, Hiroaki Umeda é unha das principais figuras da escena artística de vangarda xaponesa. Desde o lanzamento da súa compañía S20, as súas pezas de danza sutís pero violentas viaxaron por todo o mundo con grande éxito de crítica. Umeda é coñecido pola súa metodoloxía artística altamente holística con forte bagaxe dixital, que considera non só elementos físicos como a danza, senón tamén compoñentes ópticos, sensoriais e, sobre todo, espazo-temporais como parte da coreografía.

Baseado no seu profundo interese pola coreografía do tempo e do espazo, Umeda difundiu o seu talento non só como coreógrafo e bailarín, senón tamén como compositor, deseñador de iluminación, escenógrafo e artista visual.

Gaiás, Cidade da Cultura

A Cidade da Cultura preséntase como un motor para impulsar proxectos innovadores no campo da cultura, o emprendemento e a tecnoloxía e un punto de conexión de Galicia co resto do mundo. Construída no cumio do Gaiás, un dos montes que rodean Santiago de Compostela, esta cidade que parece xurdir da terra eríxese como unha icona arquitectónica da Galicia contemporánea, dialogando coa Compostela milenaria, Patrimonio da Humanidade e destino do Camiño de Santiago.



Este espazo, destinado á cultura, ao emprendemento e á tecnoloxía, acolle:

Museo Centro Gaiás. A súa beleza e flexibilidade convérteno no espazo perfecto para acoller exposicións de gran dimensión, eventos culturais e espectáculos de artes escénicas. É o centro cultural e artístico da Cidade da Cultura.

Biblioteca e Arquivo de Galicia. Preservan a memoria bibliográfica e documental da comunidade e actúan como cabeceiras da rede pública de bibliotecas e arquivos.

Centro de Emprendemento Creativo. Acolle a Axencia Galega de Industrias Culturais (AGADIC), que impulsa o tecido empresarial no sector cultural, un espazo de *coworking*, un viveiro de empresas e unha área de empresas TIC.

Centro de Innovación Cultural (CINC). É sede da Fundación Cidade da Cultura e da Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia,

que aglutina os servizos tecnolóxicos da Administración galega.

O Edificio Fontán. Converte a Cidade da Cultura de Galicia nunha referencia en investigación e colaboración internunversitaria e en estudos do patrimonio, acollendo o Centro Europeo de Investigación en Paisaxes Culturais, o Instituto de Ciencias do Patrimonio (dependente do CSIC) e servizos que dan apoio ás tres universidades galegas.

Espazos naturais. O Bosque de Galicia, o Xardín Literario, o Xardín do Teatro e o Parque do Lago son os espazos verdes cos que conta o Gaiás. Lugares nos que gozar da natureza, descansar, practicar deporte e hábitos de vida saudable a través da súa rede de sendas e admirar novas caras da cidade de Compostela.

Accesos

- Acceso con vehículo
- Acceso peonil / peatonal



SINTE
Foro internacional
de arte e cultura
dixital

Cando todo muda

20 e 21 de
novembro de 2025
Cidade da Cultura
de Galicia

Entrada de balde
con inscrición en
cidadedacultura.gal
e Ataquilla.com