

## NOTA DE PRENSA

El viernes 9 de febrero abre sus puertas en la 3ª planta del Espacio Fundación Telefónica

### **‘VENTANAS AL FUTURO’, UNA EXPOSICIÓN QUE INVITA A IMAGINAR NUEVOS ESCENARIOS DESDE UNA ÓPTICA TECNOLÓGICA Y OPTIMISTA**

- En ‘Ventanas al futuro’ seis artistas y estudios creativos nacionales e internacionales generan historias audiovisuales, mediante el uso de CGI, inteligencia artificial o patrones fractales, que cuestionan las estéticas futuristas arraigadas en nuestro imaginario colectivo y desafían las percepciones actuales.
- Partiendo de sueños, recuerdos, emociones, la naturaleza o el espacio, con la tecnología como elemento transversal, Liforms, Boldtron, fuse\*, Inferstudio, Paul Trillo y GMUNK proponen narraciones capaces de moldear el futuro desde perspectivas inesperadas y favorecen un diálogo entre nuestra realidad presente y las que podrían acontecer en las próximas décadas.
- La exposición, la primera que se presenta en el marco de la celebración del Centenario de Telefónica, podrá verse de manera gratuita en la planta tercera del Espacio del 9 de febrero al 28 de julio de 2024 y contará con un programa educativo complementario para público general y familias.

**Madrid, 9 de febrero de 2024.** - A lo largo de la historia, cada avance tecnológico ha impulsado un replanteamiento de los límites de lo posible, abriendo así caminos inesperados y revolucionarios. En este entramado de futuros potenciales, la tecnología se presenta como una herramienta que facilita la materialización de visiones. Bajo esta premisa, Espacio Fundación Telefónica presenta [‘Ventanas al futuro’](#), una exposición de seis grandes instalaciones audiovisuales que invitan a imaginar escenarios de futuros alejados de los estereotipos más convencionales de la ciencia ficción, desde una óptica optimista e inspiradora y con la tecnología como elemento clave para mostrar ese provenir. La exposición, la primera que se presenta en el marco de la celebración del Centenario de Telefónica, podrá verse de manera gratuita en la planta tercera del Espacio del 9 de febrero al 28 de julio de 2024.

Seis artistas y estudios creativos nacionales e internacionales: Paul Trillo, GMUNK, Inferstudio, Boldtron, Liforms y fuse\*, generan estas historias, mediante el uso de CGI, inteligencia artificial o patrones fractales, que cuestionan las estéticas futuristas arraigadas en nuestro imaginario colectivo y desafían las percepciones actuales. Con sus piezas audiovisuales proponen narraciones alternativas, capaces de moldear el futuro desde perspectivas inesperadas y favorecen un diálogo entre nuestra realidad presente y las que podrían acontecer durante las próximas décadas. Las ventanas se convierten en un símbolo de proyección por el que mirar más

allá, revelando la confluencia de factores sociales, culturales, medioambientales y tecnológicos, para propiciar perspectivas diversas sobre el futuro.

En la exposición ha colaborado, asesorando el proyecto, el estudio interdisciplinar dedicado a la investigación prospectiva y diseño de futuros, Invisible, para acompañar a los artistas en la elaboración del proceso de conceptualización y del marco teórico de cada una de las obras. 'Ventanas al futuro' forma parte de una trilogía narrativa sobre el futuro iniciada en Espacio Fundación Telefónica con 'La gran imaginación. Historias del futuro' y 'Liam Young. Construir mundos', ambas muestras enfocadas a proyectar escenarios de ficción y mundos alternativos a partir de la tecnología.

## Obra y biografía de los artistas

En ***Notas para mi yo futuro*** (2024), el artista multidisciplinar, escritor, director y autor de películas experimentales y conceptuales, afincado en Los Ángeles, **Paul Trillo**, nos adentra en el difuso umbral entre el hoy y el mañana. En esta pieza despliega las voces de personas corrientes que articulan para sí los pensamientos que atraviesan su mente antes de dormir. Rodeados de un paisaje onírico generado por inteligencia artificial, y ataviados con su ropa de cama, estos individuos expresan en el vacío propósitos personales que van de lo más mundano a lo más profundo.

Las composiciones minimalistas dejan espacio para que la mente y los sueños divaguen y los entornos en los que se sitúa cada sujeto se generan artificialmente a partir del mensaje. La pieza interpela directamente al espectador, invitándole a un monólogo interior, a explorar sus propias metas y sueños, a meditar sobre cómo nuestras aspiraciones nos definen y determinan.

GMUNK, **Bradley Grosh**, es un prolífico director, diseñador y artista residente en Berkley que ha trabajado en diseño de movimiento, animación, diseño gráfico, UI/UX, diseño experiencial, fotografía, robótica, mapping, LED, entre otras disciplinas y técnicas. Su trabajo incluye formatos diversos como cortometrajes o exposiciones de arte digital, en las que explora temas como el subconsciente o la relación con la tecnología de formas poco convencionales.

En ***Código sináptico: patrones de una conciencia digital*** (2024), GMUNK propone experimentar el mundo desde la perspectiva de una máquina, combinando la visualización de datos con emociones digitalizadas, donde muestra la capacidad mental del ser humano para navegar y transformarse en un mundo cada vez más virtual e intangible. La obra plasma un futuro donde humanos y máquinas se relacionan en perfecta armonía, fusionando pulsiones artificiales y humanas. Los recuerdos, formalizados en la pantalla como un flujo, simulan el ritmo de la respiración, entrelazando lo natural con lo digital a través de complejas estructuras de datos que nos recuerdan a las ondas cerebrales.

**Inferstudio** es un estudio de diseño digital, formado por **Nathan Su, Bethany Edgoose y Sarah Su**, que trabaja en creación de mundos, videografía, efectos visuales y visualización de datos en colaboración con artistas, arquitectos, investigadores, ONGs, cineastas, músicos y tecnólogos para diseñar mundos visuales que ayuden a contar sus relatos.

En ***Atlas entrelazado*** (2024) exploran cómo la expansión de la noción de presencia que conlleva la realidad mixta podría eventualmente generar espacios cotidianos híbridos, donde la

conciencia de seres y entornos lejanos pudiera propiciar nuevos comportamientos, rituales o incluso lazos de parentesco, con paisajes y animales que actuarían como un miembro más de la familia.

Con el fin de lograr esta perfecta simbiosis, una serie de globos silenciosos, que no generan huella ecológica, flotan por toda la superficie terrestre recabando datos. A través de tecnologías XR, estas imágenes se reproducen en tiempo real en nuestro entorno cotidiano. Por ejemplo, la majestuosa representación virtual en tiempo real de un árbol se convierte en un elemento más de la vida familiar. Esta obra invita a preguntarnos sobre el potencial de este vínculo afectivo con los rincones más remotos del Planeta.

**Boldtron** responde al nombre artístico de los hermanos Xavier y Daniel Cardona, artistas nacidos en Barcelona y especializados en 3D, CGI, la RV e IA, cuyo trabajo se basa en la experimentación, la investigación y el desarrollo de nuevas técnicas con un enfoque orgánico y manual, aunque su producción es puramente digital.

Partiendo de un escenario aparentemente desolado, **Camino** (2024) sumerge gradualmente al espectador en un mundo que se va desvelando lleno de vida. A través de una experiencia contemplativa, el viaje invita a explorar conceptos como la memoria y la idea de futuro desde un plano sensorial. La obra es el resultado de un largo diálogo entre los artistas y una inteligencia artificial, proponiendo así una revisión de las nociones de autoría y creatividad. Construida deliberadamente con un grado de abstracción, a la colaboración creativa entre los artistas y la IA, se suma esta intervención del espectador, que con sus propias resonancias personales dota de significado los vacíos y se convierte en un «hacedor de futuros» que parte de lo desconocido como terreno fértil para la evocación de posibilidades ilimitadas.

**Lifeforms** es un estudio de diseño, formado por **Lidija Kljakovic y Damjan Jovanovic**, que opera en la intersección entre los videojuegos y el diseño, centrándose en la creación de mundos y experiencias virtuales utilizando tecnologías en tiempo real.

La pieza **Orbital** (2024) nos sitúa en el espacio en el año 2350, donde la humanidad ha expandido su presencia como colaboradores de un equilibrio cósmico basado en la interconexión entre humanos, máquinas y naturaleza. La obra guía a los visitantes por un viaje espacial a través del asentamiento —la primera colonia espacial habitada por humanos, robots autónomos y un conjunto de inteligencias artificiales— e imagina los planos científico, político y espiritual de un futuro forjado por decisiones basadas en la cooperación y la coexistencia pacífica en un universo compartido. La Tierra se convierte en un exuberante jardín, mientras que los asentamientos orbitales evocan asombrosos avances técnicos y se alzan como ejemplo de una nueva forma de convivencia impulsada por la energía solar.

**fuse\*** es un estudio artístico multidisciplinar, fundado en 2007 por **Luca Camellini y Mattia Carretti**, que investiga las posibilidades expresivas de las tecnologías emergentes, con el objetivo de interpretar la complejidad de los fenómenos humanos, sociales y naturales. La intención es crear obras capaces de inspirar, suspender lo ordinario y estimular el pensamiento, la sensibilidad y la imaginación.

**Onírica** (2023), la pieza creada por fuse\*, se nutre de los sueños y, con ayuda de algoritmos capaces de traducir contenidos textuales en imágenes, presenta un relato audiovisual que devuelve las visiones nocturnas al dominio de lo visible. La obra surge de un proyecto de investigación dirigido por las universidades de Bolonia y California Santa Cruz, en el que se

recabaron dos bancos de sueños de miles de voluntarios. A sus relatos se aplicó un sistema de aprendizaje automático encargado de transformar la narración en un corte audiovisual con los personajes, objetos y paisajes descritos. La tecnología asume así el papel de un asistente creativo que interpreta las indicaciones del director, proponiendo posibles ideas y soluciones. *Onírica* aborda desde un punto de vista inédito y exploratorio la tensión creada por la interpretación de una experiencia puramente humana, el sueño, a través de los ojos de las nuevas tecnologías.

## **ACTIVIDADES PARALELAS**

### **PÚBLICO GENERAL:**

- Visitas comentadas para particulares (aforo 30 personas) con reserva en la web los martes y viernes a las 12y/o 17 horas y sábados y domingos a las 11.15 horas a partir del 27 de febrero del 2024.

- Visitas comentadas concertadas para grupos (aforo 30 personas) con reserva previa por correo.

### **FAMILIAS:**

- Taller 'Asomarte al futuro' para niños de 6 a 12 años acompañados de adultos, donde invitaremos a los participantes a imaginar y reflexionar sobre las acciones que emprenderemos para moldear el futuro. Fechas: 4, 12, 19 de mayo, 1, 8, 23 y 29 de junio.

### **Más información, reserva e inscripción a las actividades**

**<https://espacio.fundaciontelefonica.com/> y Puedes consultar la guía práctica, disponible para su descarga en <https://espacio.fundaciontelefonica.com/descargas/>**

**Para más información: [espacio.fundaciontelefonica.com](https://espacio.fundaciontelefonica.com)**