DIMECRES 4 NOVEMBRE 2026

# MIRA.exe

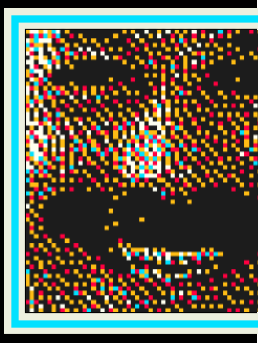
SALA APOLO

## SOBRE MIRA.exe

És la branca del **MIRA Festival** dedicada als professionals de les indústries culturals i creatives, oberta també a totes aquelles persones interessades en la intersecció entre art, ciència, tecnologia i innovació. Un espai de trobada que combina reflexió crítica amb voluntat constructiva, on projectes experimentals, prototips i processos de creació esdevenen eines per explorar noves possibilitats en el present. Iniciatives que, des de la cultura *maker*, la recerca aplicada i la col·laboració interdisciplinària, plantegen solucions, obren preguntes i investiguen altres maneres de dissenyar, utilitzar i habitar la tecnologia actualment.

## Perquè?

**MIRA.exe** no vol parlar del futur com una promesa abstracta o purament especulativa. Vol parlar del *present*. De **projectes concrets desenvolupats per persones concretes**. D'iniciatives que ja estan transformant pràctiques artístiques, científiques, tecnològiques i socials, assumint també les seves contradiccions, límits i preguntes obertes. Projectes que pensin en la comunitat, que apostin per tecnologies obertes, pràctiques sostenibles, ecologies digitals i formes més humanes de dissenyar i habitar la tecnologia.



## Com?

Enmig d'un relat dominat per la distopia o per l'entusiasme tecnològic, volem donar espai a aquelles iniciatives que treballen des del rigor, la curiositat i la voluntat de construir. Partim d'una idea senzilla: la tecnologia no és neutra. Té conseqüències reals sobre la manera com vivim, ens relacionem i imaginem el món. Ens connecta, però també ens distancia; amplia possibilitats, però també genera noves dependències. Davant d'aquesta complexitat, no ens interessa ni la fascinació acrítica ni el rebuig automàtic. Ens interessa observar-la, qüestionar-la i entendre què està produint avui.

**MIRA.exe** s'adreça principalment a professionals de les indústries culturals i creatives, així com a artistes, makers, investigadors, dissenyadors, desenvolupadors i altres agents que treballen en la intersecció entre art, ciència, tecnologia i innovació. El projecte també s'obre a estudiants, creadors emergents i públic general interessat en les noves formes de creació, experimentació i reflexió al voltant de la tecnologia contemporània. Amb una mirada local i una projecció internacional, **MIRA.exe** promou compartir projectes que, més enllà de la tècnica i l'estètica, aportin valor real a la nostra comunitat i al planeta. El futur ja és aquí: fem-lo habitable.

**MIRA.exe** convoca creadors i professionals que, més enllà de la tècnica o l'estètica, desenvolupen projectes amb capacitat d'aportar valor social, cultural i ambiental. És un espai orientat a l'acció, que dona visibilitat a iniciatives des d'una perspectiva crítica, oberta i constructiva, promovent l'intercanvi de coneixement i la col·laboració entre disciplines i comunitats.

## MIRA.exe vol experimentar

**Vol compartir.**
**Vol construir.**
**Vol qüestionar.**
**Vol executar.**

MIRA

APOLO

# MIRA.exe

## PROGRAMACIÓ

### MATÍ

10:30 OBERTURA DE PORTES
10:45 Presentació MIRA.exe (15')
11:00 Elisenda Muns (BIENNAL D'ARTS DIGITALS)
11:20 Alexandre Dubor, Chiara Farinea i Julia Bertolaso (IAAC - FAB LAB) _We are Radical: 25 years Prototyping the Future
12:00 Marta Handenawer (DOMESTIC DATA STREAMERS) _Experimenting with AI: Keeping the black box close
12:15 Q&A (15') + PAUSA (30')
13:00 Jack Featherstone (TOMORROW BUREAU) _Creating a Living Archive with Machine Intelligence
13:25 Federica Patti _The Fifth Wall: New Art Between User Experience Design and the Metaverse
13:45 Q&A (15')

### TARDA

16:30 OBERTURA DE PORTES
16:40 Kirill Kohl, Olivia Menezes i Yaroslava Shylyk _Chornozem
17:10 Juliette Bibasse + Joanie Lemercier _Solar Lab
17:35 Alberto Flores (MAKEA) _Fer possibles altres formes d'habitar. Disseny, participació i transformació col·lectiva des de Makea
18:00 Q&A (15') + PAUSA (30')
18:45 Enrique del Castillo _Umbráfono (LIVE SHOW)

PROJECTES

MIRA.EXE

11:00

## Elisenda Muns

presenta

## Biennal d'Arts Digitals

Elisenda Muns és historiadora de l'art, dissenyadora i especialista en disseny expositiu i projectes que exploren formes de connectar l'art i la tecnologia. Durant més de quatre anys, va treballar en projectes de museografia i disseny d'experiències amb ExitDesign, Mediapro Exhibitions i Domestic Data Streamers. Al 2023 va posicionar-se en la direcció executiva del Digital Impact, una exposició d'arts digitals impulsada per OFFF al Disseny Hub Barcelona. Cofundadora de GraciasGrecia, una agència creativa especialitzda en projectes culturals, expositius i instal·lacions.

Aquí obre la sessió com a directora executiva general de la Bienal d'Arts Digitals, un projecte que pretén situar Barcelona i Catalunya com a referent internacional de les arts digitals, fomentar la coproducció entre agents locals i internacionals. Elisenda presentarà els objectius i el programa d'una Biennal que es celebrarà el mateix mes de novembre i continuarà fins el març de 2027. Un projecte impulsat per l'Ajuntament de Barcelona, la Generalitat i la Fundació Barcelona Creativity & Design, amb el suport del Ministeri de Cultura, i té el Disseny Hub Barcelona com a epicentre.

11:20

## Alexandre Dubor, Chiara Farinea i Julia Bertolaso (IAAC – Fab Lab Barcelona) presenten **We are Radical: 25 years Prototyping the Future**

Una mirada als 25 anys de trajectòria de l'IAAC (Institute for Advanced Architecture of Catalonia), un centre internacional de recerca, educació i innovació que explora noves maneres de concebre i construir l'arquitectura, les ciutats i el territori.

L'IAAC combina arquitectura, intel·ligència artificial, robòtica, fabricació digital, nous materials i sistemes ecològics per transformar idees en solucions aplicables a entorns reals. El seu Fab Lab, fundat el 2007, va ser el primer de la Unió Europea i avui acull la seu global de la Fab Academy, en col·laboració amb el MIT Center for Bits and Atoms.

La sessió presentarà tres projectes que exemplifiquen aquesta aproximació experimental i interdisciplinària. Alexandre Dubor, arquitecte i investigador que dirigeix el Robotics Lab de l'IAAC i codirigeix el Master in Ecological Architecture & Advanced Construction, presentarà Robotic Musical Facade, una exploració de les possibilitats de la robòtica aplicada a l'arquitectura.

Chiara Farinea, arquitecta i urbanista especialitzada en planificació i disseny ambiental, actualment Head of European Projects de l'Advanced Architecture Group de l'IAAC, presentarà CO-MIDA, un sistema intel·ligent i modular de jardí vertical que facilita el cultiu de plantes comestibles en entorns urbans, amb l'objectiu de promoure la producció local d'aliments, afavorir la biodiversitat i contribuir a la sostenibilitat dels edificis.

Finalment, Julia Bertolaso, dissenyadora i investigadora del Fab Lab Barcelona, presentarà Atlas of Weak Signals, una eina de disseny basada en cartes que transforma la recerca sobre els anomenats «senyals febles» en un recurs accessible per identificar oportunitats, riscos i reptes emergents en àmbits com la tecnologia, la societat, el medi ambient i la política.

12:00

## **Marta Handenawer** (Domestic Data Streamers) presenta

## Experimenting with AI: Keeping the black box close

Una reflexió sobre com experimentar amb la intel·ligència artificial sense perdre de vista els processos, els biaixos i les implicacions que s'amaguen darrere la seva aparent opacitat.

Marta Handenawer és directora creativa i de recerca de Domestic Data Streamers i doctoranda a l'IIIA-CSIC. Amb una formació interdisciplinària en disseny, enginyeria industrial i filosofia de la tecnologia, combina narratives transmèdia, interacció social i art per explorar noves maneres de relacionar-nos amb la informació. També codirigeix el MAIAD, el Màster en IA Avançada per a les Arts i el Disseny d'Elisava.

La sessió presentarà dos projectes que exploren el potencial de la IA i, alhora, conviden a reflexionar críticament sobre els seus usos i impactes. Synthetic Memories utilitza la intel·ligència artificial generativa per reconstruir visualment records personals que no disposen de registre fotogràfic, amb aplicacions en contextos com l'Alzheimer, el desplaçament forçat i la pèrdua d'arxius familiars. Per la seva banda, Skeptic Reader: Your Critical News Trigger és una eina digital que analitza continguts informatius per identificar possibles biaixos, fal·làcies i mancances de context, i promoure una lectura més crítica dels mitjans digitals.

13:00

## **Jack Featherstone** (Tomorrow Bureau) presenta **Creating a Living Archive with Machine Intelligence**

Una exploració de com la intel·ligència artificial pot contribuir a construir arxius vius, connectant informació, imatges i memòria per obrir noves vies de recerca i interpretació del patrimoni.

Jack Featherstone és cofundador i director creatiu executiu de Tomorrow Bureau, un estudi londinenc especialitzat en imatge en moviment, disseny espacial i metodologies digitals. Amb més de quinze anys d'experiència en disseny gràfic, CGI i disseny especulatiu, ha desenvolupat projectes per a marques com Chanel, Dior, Nike, Prada i Apple, i ha ampliat recentment la seva pràctica als àmbits expositiu i institucional.

La presentació parteix de Gomis – Living Archive, una de les obres centrals de l'exposició Gaudí–Miró–Gomis: Deconstructed, coorganitzada per Casa Batlló Contemporary i la Fundació Joan Miró. Featherstone explicarà com la intel·ligència artificial ha intervingut en el desenvolupament de l'obra i com aquestes tecnologies poden anar més enllà de la representació del patrimoni per documentar-lo, connectar diferents capes d'informació i generar noves eines per a la recerca, la interpretació i la preservació de la memòria.

13:25

## **Federica Patti** presenta **The Fifth Wall: New Art Between User Experience Design and the Metaverse**

Una exposició de les noves formes artístiques que emergeixen entre la performance digital, el disseny de l'experiència d'usuari i els mons virtuals. La ponència reflexiona sobre com es redefineix l'experiència en directe en entorns digitals, on la interacció i la participació del públic esdevenen part essencial de l'obra.

Federica Patti és comissària independent, docent i doctora, especialitzada en pràctiques transmèdia, performance digital, experiència d'usuari i mons virtuals. Col·labora amb iniciatives com Romaeuropa Festival i CUBO Unipol, i des del 2020 és tutora de Residenze Digitali.

La presentació recorrerà quatre iniciatives que exploren aquesta intersecció entre art, tecnologia i participació: Residenze Digitali, que acompanya artistes escènics en la creació per a l'entorn digital; Ultra Club, plataforma del Romaeuropa Festival dedicada a les performances amb mitjans digitals; das – dialoghi artistici sperimentali, que promou el diàleg entre pràctiques artístiques experimentals i institucions culturals, i la seva tesi doctoral, The Fifth Wall, que proposa un model per analitzar i avaluar l'experiència del públic en les performances al metavers a partir d'eines de la interacció persona-ordinador i del disseny d'experiència d'usuari.

La recerca planteja així una nova manera d'entendre la creació i la curadoria en entorns virtuals, en què dissenyar una obra també significa dissenyar les condicions d'accés, interacció i participació del públic.

16:40

## **Kirill Kohl, Olivia Menezes i Yaroslava Shylyk** presenten Chornozem

Un projecte de biodesign que explora com la tecnologia i els processos biològics poden ajudar a detectar i abordar la contaminació dels sòls causada per la guerra a Ucraïna. Guanyador del Biodesign Challenge Summit 2025, s'ha desenvolupat en el marc del màster en Disseny d'Interacció de la Zurich University of the Arts (ZHdK).

El projecte combina els coneixements complementaris de Kirill Kohl, especialitzat en disseny industrial, recerca i disseny de sistemes; Olivia Menezes, centrada en el desenvolupament de producte i processos, i Yaroslava Shylyk, amb experiència en recerca visual i producció escènica i audiovisual.

Chornozem, nom que fa referència a la terra negra i fèrtil d'Ucraïna, combina un sistema de detecció basat en la curcumina, imatges captades amb drons i eines de visió per computador per identificar i cartografiar la contaminació per metalls pesants en sòls agrícoles. A partir d'aquest diagnòstic, proposa estratègies de recuperació ambiental, com la fitorremediació, que utilitza plantes per facilitar l'extracció dels contaminants del sòl.

Tutorizat per Karmen Franinović, Joëlle Bitton, Luke Franzke, Max Rheiner i Duy Bui, el projecte connecta disseny, ciència i tecnologia per abordar les conseqüències ambientals dels conflictes armats i explorar noves eines per a la restauració dels ecosistemes afectats.

17:10

## **Juliette Bibasse i Joanie Lemercier** presenten **Solar Lab**

Una reflexió sobre la sostenibilitat de les eines tecnològiques i sobre com la pràctica artística ens pot ajudar a imaginar, i també a experimentar amb alternatives possibles. La proposta s'allunya dels sistemes cada cop més complexos basats en robots, automatització i grans volums de dades, i aposta per tecnologies sensibles, situades i connectades amb les forces de la natura.

La comissària independent Juliette Bibasse i l'artista i activista climàtic Joanie Lemercier treballen junts des de fa quinze anys com a Studio Lemercier. Durant els darrers quinze anys, Joanie Lemercier ha treballat en escenografies, projeccions arquitectòniques i instal·lacions artístiques. Studio Lemercier ha participat en nombroses exposicions col·lectives i festivals de llum d'arreu del món. La primera gran exposició monogràfica de l'estudi, Paisajes de Luz, va ser un encàrrec de Fundación Telefónica Madrid el 2021 i, des d'aleshores, s'ha pogut veure a Ciutat de Mèxic, Lima, Arequipa i Le Havre.

Després de més de deu anys treballant com a productora artística, Juliette Bibasse es dedica al comissariat des del 2018. Ha estat convidada per diversos festivals internacionals dels Països Baixos, Espanya, Bèlgica i el Canadà. És una membre activa de les escenes de les arts digitals belga i francesa, i cofundadora de SALOON Brussels, una xarxa internacional de dones que treballen en l'àmbit de les arts.

Solar Lab és una plataforma de recerca independent que van iniciar el 2024. Hi exploren dispositius low-tech i cinètics, fets a mida i accionats pel sol, el vent i l'aigua. Dins d'aquest projecte, el març de 2026 van creuar l'Atlàntic a bord d'un vaixell de càrrega de vela: dues setmanes de França a Nova York sense agafar cap avió. Durant la travessia, el vent, les onades, les tempestes i els reflexos canviants de la llum es van convertir en milers de gotes de tinta i píxels, un registre visual i sensorial

17:35

## **Alberto Flores** presenta **Fer possibles altres formes d’habitar. Disseny, participació i transformació col·lectiva des de Makea.**

Dissenyar i construir conjuntament, reutilitzar materials i aprendre fent: una manera d’entendre el disseny com una eina de transformació social, que activa la creativitat i obre altres formes d’habitar els espais que compartim.

Alberto és membre fundador de MAKEA, una cooperativa social i educativa amb seu a Barcelona i València. Des del 2006 treballen en disseny obert, reutilització i cocreació: processos participatius, tallers, mobiliari col·lectiu, espais comunitaris i eines pedagògiques. El 2026 han rebut la Distinció Professional al Disseny Social de la Fundació del Disseny de la Comunitat Valenciana.

A la xerrada presentarà tres projectes. El primer és Remoblar Post-Dana, que activa processos de reconstrucció col·lectiva en deu centres educatius afectats per la DANA del 2024 a València. El segon és Umbracle Mòbil, una estructura lleugera i mòbil pensada per generar ombra i originar espais de trobada al pati de l’Institut Domènech i Muntaner, al barri de la Marina. El tercer és Playground Tetradecaedron, un sistema modular de peces geomètriques de fusta que converteix les grades del Canòdrom en un espai de joc obert, que els infants poden reconfigurar i fer seu.

18:45

## **Enrique del Castillo** presenta **Umbráfono (live)**

El darrer acte de la programació és Umbráfono, una actuació en directe de música experimental i art sonor. Enrique del Castillo fa servir lectors òptics del cinema analògic, la tecnologia amb què els projectors llegien les bandes sonores de les pel·lícules, per transformar en música els estímuls lumínics que travessen la pel·lícula de 35 mm. Ho fa amb un instrument construït per ell mateix, que dona nom al projecte (del llatí umbra, «ombra», i del grec phōnē, «so») i que fa audible allò que normalment només veiem.

Nascut a Jaén el 1982, és artista gràfic i músic. Es va formar en música al Conservatori Professional Ramón Garay de Jaén i en Belles Arts a les universitats de Granada, Barcelona i Halle (Saale). Des del 2007 uneix totes dues disciplines a través de la composició, la instal·lació i la performance amb instruments de fabricació pròpia, i des del 2018 centra la seva recerca en la generació de so amb llum i pel·lícula de 35 mm. Ha rebut el primer Premi Internacional d'Art Sonor PowSOLO (2020), ha estat artista resident a Matadero Madrid i ha presentat el seu treball al MACBA, a Arts Santa Mònica i a La Casa Encendida, entre altres espais.

# GRÁCIAS

MIRA

APOLO