




2 de octubre de 2008
11 de enero de 2009

descubre youniverse

Centro Andaluz de Arte Contemporáneo, Sevilla
Alhambra de Granada



www.fundacionbiacs.com

Bienal de Arte
Contemporáneo
de Sevilla

biacs3

INFORMACIÓN GENERAL

CONTENIDOS

Nota de prensa

Espacios expositivos

Comisarios

Peter Weibel. 'you universe'

Artistas y Proyectos seleccionados: Sevilla / Granada

Sevilla: Centro Andaluz de Arte Contemporáneo

Sevilla (Exteriores)

Granada: Palacio Carlos V. Alhambra

Actividades Culturales Paralelas

La Fundación BIACS. El Proyecto

Nota de Prensa

Sevilla, 1 de Octubre de 2008

La Biacs3 invita a descubrir un “nuevo universo”, youniverse

La tercera edición de la Bienal de Arte Contemporáneo de Sevilla abre sus puertas del 2 de octubre al 11 de enero de 2009 en el Centro Andaluz de Arte Contemporáneo (CAAC), su sede central, y en el Palacio de Carlos V, en la Alhambra de Granada, para presentar los trabajos de un total de 170 artistas del panorama internacional

En la era de las tecnologías de la información y la comunicación, en la que percepción del mundo se encuentra cada vez más dominada por los medios, una mirada contemporánea a la relación entre arte, ciencia, tecnología, arquitectura y medio ambiente, bajo el título ‘youniverse’, es la propuesta que plantea la tercera edición de la Bienal Internacional de Arte Contemporáneo de Sevilla (Biacs3), del 2 de octubre de 2008 al 11 de enero de 2009.

El equipo artístico designado para programar los contenidos de la Biacs3, integrado por Peter Weibel, director general del Centro para el Arte y la Tecnología de Karlsruhe (Alemania); Wonil Rhee, comisario de exposiciones coreano; y Marie-Ange Brayer, directora del Centro Regional de Arte Contemporáneo de Orleáns (Francia), ha ideado un proyecto expositivo que contiene distintas aproximaciones a la temática general propuesta desde una perspectiva interdisciplinar. Las propuestas de los artistas convocados, un total de 170, girarán en torno a la movilidad, la individualización a través de las tecnologías, la nanotecnología, la ingeniería hidráulica, la arquitectura y el medio ambiente. Desde una visión retrospectiva de las obras maestras del *media art*, hasta las últimas tendencias en *net art* y *multiplayer media*, pasando por la evolución de la arquitectura experimental de las últimas décadas y sus aplicaciones más recientes.

‘youniverse’ representa la interactividad de cada individuo con el universo, su propio universo. El equipo artístico ha procurado que sea el público quien interactúe con los contenidos de la exposición. Según Peter Weibel, en ‘youniverse’ el visitante será el protagonista. El objetivo prioritario es tratar de potenciar “la democratización del arte y la emancipación de las masas a partir de la interacción del individuo con su entorno, modificado sustancialmente por las tecnologías de la información y de la comunicación”. El público descubrirá “un universo nuevo” del que formará parte, de ahí su título.

El Centro Andaluz de Arte Contemporáneo (CAAC) es, como en anteriores ediciones, la sede central de la exposición, que también puede verse en otros espacios de la ciudad de Sevilla (Aeropuerto de San Pablo, Estación de Tren de Santa Justa, Reales Alcázares, Parque de los Perdigones y Pabellón de Europa, en la Isla de la Cartuja). Como principal novedad, la Biacs3 se abrirá a otra provincia andaluza, Granada, con el fin de explorar los orígenes de la ciencia y la tecnología en el periodo de Al-Andalus, foco de innovación científica y punto de partida de la emancipación de las masas a través de la tecnología y modelo de confluencia intercultural (en lugar de confrontación). Será una exposición “muy vinculada al legado histórico de Sevilla y de Andalucía, concebida en Sevilla, pero con capacidad para interesar fuera de sus fronteras”.



Capilla del Palacio de Carlos V.

La Biacs3 tratará de representar cómo las últimas tecnologías nos abren la puerta a un mundo desconocido en el que nos enseña que en el núcleo de las relaciones entre ciencia, arte, tecnología y media se haya el ser humano, quien tiene el poder de influenciarlo como desee. “La tendencia en la actualidad es democratizar el uso de la tecnología, desde el ordenador personal al teléfono móvil, desde el grifo al interruptor de la electricidad, las nuevas tecnologías sirven al usuario para adaptar el entorno a sus necesidades, siempre y en cualquier lugar”.

La Biacs3 aspira a ofrecer una nueva visión del concepto global de bienal, pues si hasta ahora “el arte había sido para la masa, la Biacs3 pretenderá demostrar que el arte es de la masa”. Es la primera bienal que no funcionará si el visitante no participa. El espectador compartirá protagonismo con los artistas interactuando con sus propuestas, “concebidas para que cada persona cree su propia obra de arte”.

Espacios expositivos

Sevilla. Centro Andaluz de Arte Contemporáneo

El Centro Andaluz de Arte Contemporáneo (CAAC) se creó en 1990 para dotar a la Comunidad Autónoma de Andalucía de una institución apropiada para la investigación, conservación, promoción y difusión del arte contemporáneo internacional, en sus más variadas expresiones.

Junto a la creación de una colección permanente de arte contemporáneo, el CAAC desarrolla una programación de actividades de marcado carácter educativo (exposiciones temporales, seminarios, talleres, conciertos, encuentros, recitales, ciclos de cine, conferencias...).



En 1997, el Monasterio de la Cartuja se convirtió en la sede del Centro, un cambio que supuso la conversión del CAAC en un organismo autónomo, dependiente de la Consejería de Cultura de la Junta de Andalucía.

La oferta cultural del Centro se complementa con la visita al propio monumento que alberga un importante patrimonio artístico y arqueológico, producto de su dilatada historia. El Monasterio de la Cartuja de Santa María de las Cuevas fue fundado en 1399 sobre lo que fue en sus orígenes, a finales del siglo XV, una ermita franciscana. Con un rico y complejo pasado religioso, militar e industrial, su fama le viene sobre todo por la fábrica de loza y porcelana que, hacia 1841, instaló el comerciante inglés Charles Pickman. De esta época son los hornos de botella que confieren originalidad al conjunto monumental. La Cartuja es también uno de los recintos más estrechamente unidos al descubrimiento de América, siendo Cristóbal Colón uno de sus asiduos visitantes. Pabellón Real durante la Exposición Universal de 1992, el Monasterio, declarado monumento histórico-artístico en 1964, es también la sede de la Universidad Internacional de Andalucía (UNIA) y del Instituto Andaluz de Patrimonio Histórico (IAPH).

Otros espacios en Sevilla

El Aeropuerto de San Pablo, la Estación de Tren de Santa Justa, los Reales Alcázares, la Torre de los Perdigones y el Pabellón de Europa, en la Isla de la Cartuja, son los espacios fuera del recinto del Centro Andaluz de Arte Contemporáneo en los que también está presente la Biacs3. Los proyectos artísticos seleccionados, instalaciones de gran formato e intervenciones, tratan de anuar, según el comisario, Peter Weibel, “grandes estructuras con nuevas tecnologías. El público juega un papel clave en tanto que las instalaciones precisan de la interacción del espectador.”

Granada. Palacio de Carlos V

Como principal novedad, la Biacs3 se abre a Granada con el fin de explorar los orígenes de la ciencia y la tecnología en el periodo de Al-Andalus. El objetivo principal es estudiar, a través de la representación artística, la interacción entre el hombre y las nuevas tecnologías, partiendo del precedente histórico de Al-Andalus como periodo precursor de los adelantos que se produjeron en Europa a partir del siglo XV. La Biacs3 toma Al-Andalus como referencia de la innovación científica y la curiosidad intelectual para el avance del conocimiento y como modelo de integración de las culturas cristiana, musulmana y judía, como modelo de integración para la “democratización del arte”.

‘youniverse’, desde el planteamiento interactivo con las nuevas tecnologías, pretende estimular el diálogo como medio de enriquecimiento cultural mutuo. El Palacio de Carlos V, en la Alhambra y Generalife de Granada, se suma como nueva sede a la Biacs3 para recordar desde una visión contemporánea la ebullición científica y cultural que aconteció durante el periodo de Al-Andalus.



Granada. La Alhambra – Palacio de Carlos V

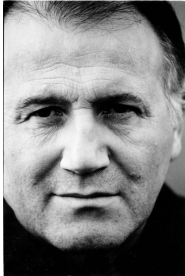
La presencia del palacio renacentista en el corazón de la Alhambra no deja de causar sorpresa por su radical y atrevido corte con la arquitectura y el entorno preexistentes. Sin embargo, la pieza es una joya en su género, singular entre las residencias de los monarcas españoles y destacada entre todas las obras del Renacimiento hispano. Para comprenderlo no debe verse tanto como mansión en sentido estricto del uso, sino como representación de una idea imperial, imagen de un orden universal de triunfo y armonía cristiana, encarnado por el emperador Carlos V, que eligió este lugar simbólicamente por ser el último dominio musulmán en Occidente.

La original forma de su planta, un cuadrado con círculo inscrito, alude respectivamente a esos dos símbolos universales de Tierra y Cielo unidos que, aunque cuenta con antecedentes en Italia, en España es único. El proyecto data de 1526 y se atribuye a Pedro Machuca, si bien es posible que manejara un modelo o idea directamente italianos. Dirigió la obra hasta 1550, fecha de su muerte, siguiéndola después su hijo Luis; pero la rebelión de los moriscos en 1568, de cuyos tributos dependía fundamentalmente la financiación del inmueble, fue un lastre que impidió terminar el edificio. De manera que, hasta 1923, el Palacio sólo contaba con los muros maestros, el patio, la capilla y las fachadas. Fue Leopoldo Torres Balbás quien, a partir de ese año, inició su restauración, todavía no culminada.

El Palacio de Carlos V alberga en su interior dos museos y la Sala de Presentación de la Alhambra, que completan la visita para quienes quieran profundizar más en el conocimiento del Conjunto Monumental.

Comisarios

Peter Weibel, comisario y director artístico



(Odessa, 1944). Teórico de la comunicación, comisario y artista, estudió medicina, literatura, filosofía, cine y matemáticas en París y Viena. Su obra temprana, en la década de los 60, estuvo marcada por la creación de trabajos conceptuales en los que la literatura experimental y las tecnologías de la información y la comunicación estaban estrechamente ligadas: poesía visual, videotexto... A finales de esta década, junto a su compañera, la artista austriaca, Valie Export, se adentró en el mundo del cine experimental, el arte de acción y la performance desde una perspectiva interdisciplinar (ciencia, literatura, fotografía, dibujo, plástica, tecnología digital).

Weibel ha impartido numerosas conferencias en distintas academias europeas y estadounidenses desde 1976. Después de dirigir el Laboratorio para las Artes Digitales y Nuevos Medios de la Universidad de Nueva York en Buffalo, entre 1984 y 1989, fundó el Instituto de los Nuevos Medios y las Artes de Frankfurt, en 1989. Entre 1986 y 1995, estuvo a cargo de Ars Electronica en Linz. Entre 1993 y 1999, fue comisario de la Neue Galerie Graz y comisionó los pabellones de Austria en la Bienal de Venecia. Ha sido profesor de la Facultad de Bellas Artes de Viena y desde enero de 2007 es profesor honorario de la Universidad de Arte y Diseño de Helsinki (Noruega). Desde 1999 es también director del Centro para el Arte y la Tecnología para el Arte y la Tecnología de Karlsruhe (Alemania).

Galardonado con numerosos premios internacionales, Peter Weibel ha recibido el reconocimiento internacional por sus publicaciones sobre teoría del arte y medios de comunicación.

Wonil Rhee, co-comisario



(Seúl, Corea, 1960). Como comisario de exposiciones, Wonil Rhee está especializado en *media-art*. Su carrera profesional se ha desarrollado fundamentalmente en el continente asiático. Desde 1996, ocupó diferentes cargos como comisario principal de varios museos de arte contemporáneo de Seúl, entre ellos, Total Museum, Sung-Kok Museum y Seoul City Museum of Art. En dos ocasiones fue director artístico de Media City (Seúl, 2002 y 2006), así como co-comisario de la tercera y quinta edición de la Bienal de Kwangju (Corea, 2000 y 2004) y de la sexta Bienal de Shangai (China, 2006).

Fuera de este continente, Wonil Rhee ha realizado trabajos en Polonia como co-comisario de la Bienal de Lodz (2004) y, más recientemente, de la exposición *Asia – Europe Mediations*, en el Poznan Museum (2007). Entre sus últimos comisariados, se citan las exposiciones *Thermocline of Art - New Asian Waves*, en el ZKM de Karlsruhe (Alemania), y la dedicada a Julian Schnabel en el World Art Museum de Pekín (China). Actualmente Wonil Rhee ejerce como comisario invitado por el PS1/MoMA, junto a su directora y comisaria, Alanna Heiss.

Marie-Ange Brayer, co-comisaria



Directora del Centro Regional de Arte Contemporáneo de Orleáns, Francia (FRAC Centre), desde 1996. Desde la década de los 50 y hasta la actualidad, el FRAC Centre ha ido consolidando una colección encaminada a conectar arte e investigación en arquitectura, en su dimensión más utópica y experimental. Brayer organiza unas veinte exposiciones al año basadas en esta colección, tanto en Francia como en el exterior. Algunas de las más recientes tuvieron lugar en Londres, Pekín, Budapest, Siena, Nueva York y Tokio. En los años 1999 y 2000, comisarió junto a Frédéric Migayrou la Conferencia Internacional de Arquitectura de Orleáns (ARCHILAB), que reunió a las jóvenes promesas de la arquitectura para tratar las últimas tendencias en este campo, en su dimensión más avanzada. En las ediciones de 2001 y 2002, comisarió ARCHILAB junto a Béatrice Simonot, con quien un año más tarde comisionaría el Pabellón Francia durante la octava edición de la Bienal Internacional de Arquitectura de Venecia.

Como crítica especializada en arte y arquitectura, Brayer ha publicado numerosos artículos en revistas y catálogos. Actualmente realiza un Doctorado en la Escuela de Estudios Avanzados en Ciencias Sociales de París, en el que aborda la historia de la representación del modelo arquitectónico desde el Renacimiento: *A model object, the architectural maquette*.

Peter Weibel. 'youniverse'

La Bienal

La Biacs3 –como no podría ser hoy de otro modo– será una bienal global. La creación artística contemporánea no está restringida a Europa y Norteamérica (*Euramérica*), sino que tiene lugar en todo el mundo, desde Chile a Corea. La Biacs3 creará un nuevo mapa para el Arte Global, para el Arte Mundial. Tratará de propiciar un cambio de paradigma: del paradigma Euroamericano al paradigma Euroasiático y Euroarábigo. Un fin que podría ser alcanzado tratando de efectuar este cambio desde el aspecto específico de los nuevos medios (*media*) y de la tecnología, una tecnología que es *transreligiosa*, *transgenérica*, transnacional y *transracial*.

En la era de las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC), la percepción del mundo se encuentra cada vez más dominada por los *media* y su influencia en el arte va también en aumento. La Bienal demostrará cómo el arte contemporáneo ha evolucionado a nivel mundial bajo la influencia de los *media*, la tecnología y la ciencia. Las TIC deben su desarrollo a los avances de la ciencia, desde la física de los semiconductores a la nano-tecnología. En este sentido, el punto de origen común de los *media* y del *media-art* es la ciencia y la tecnología. Entonces, ¿cómo son definidas de un modo nuevo las ecuaciones entre tecnología y arte, ciencia y naturaleza? Anteriormente, esta cuestión era minimizada mediante el uso de la conjunción “y”, por ejemplo, arte y *media*, arte y tecnología o arte y ciencia. Se admite una respuesta más radical cuando esta conjunción es reemplazada por otra, “como”, por ejemplo, cultura como tecnología, ciencia como arte... Si este método se aplica, surgen entonces como resultado nuevas derivaciones, que son las que esta Bienal mostrará en forma de obras de arte ejemplares.

La Biacs3 está estructurada en relación a cuatro secciones:

La primera ofrecerá una visión retrospectiva de las grandes obras maestras del *media-art*, desde Nam June Paik a Bill Viola. Pero también incluirá posturas artísticas menos conocidas que merecen ser trasladadas de la periferia al centro.

La segunda sección mostrará las últimas tendencias en *media-art*, interactividad y participación del público, *net-art* (Internet) y *multiplayer media*, el espectador como usuario. La utilización del *estado arte* y tecnología en la Biacs3 abrirá la puerta a un mundo desconocido en el que ciencia, tecnología, arte y *media* se encuentran a nuestra disposición, un mundo en el que el hombre constituye el centro y que puede ser influenciado en el modo que desee.

En la tercera sección, se abordarán las transformaciones de la arquitectura desde el uso de ordenadores y de nuevos programas informáticos (*software*) que generan nuevas formas de convivencia. Está emergiendo un nuevo tipo de arquitectura biomórfica que va más allá del hundimiento deconstructivista del *White Cube* (Cubo Blanco) y de la *Black Box* (Caja Negra), como modelos arquitectónicos básicos. En la nueva arquitectura, la frontera entre el sistema (edificación) y el entorno (naturaleza) es variable. No podemos destruir la frontera como concepto porque precisamos de ella; sin embargo, la podemos variar. Para transformar la relación entre hombre y entorno, la arquitectura inventa nuevas interfaces tecnológicas. Estas interfaces estipulan un intercambio variable de señales entre el entorno y el sistema. De la arquitectura en el futuro se puede esperar mucho en tanto que consciente y deliberadamente conecta sistemas internos, como una casa, con el entorno exterior, la ciudad. La arquitectura inventará nuevos interfaces.

La cuarta sección es la ciudad de Sevilla en sí misma. La exposición no sólo tendrá lugar en el Centro Andaluz de Arte Contemporáneo (CAAC), sino también en otros espacios públicos de la ciudad. Más allá, se crearán satélites de la exposición en Granada. El propósito de esta anexión es profundizar en la arqueología y el origen de la ciencia y la tecnología en Andalucía y demostrar que Andalucía posee una larga historia en materia científica, tecnológica y artística.

El principal objetivo de la Bienal es la participación del público. Habrá una democratización del arte. El público es el protagonista, no los artistas.

La contemplación nos hace felices, pero la experimentación con el arte puede llegar a ser eufórica. El encuentro con el arte en la Bienal de Sevilla, hará que el público participe de este entusiasmo.

La tecnología como naturaleza creada por el hombre

Descubrimientos recientes en el campo de la electrónica molecular, la biología molecular, la química molecular y la genética, las cuales pueden agruparse bajo el concepto de nanotecnología y bio-ciencia, indican que nos encontramos en el umbral de una revolución material. La física ha invadido la dimensión molecular subatómica de la materia y espera descubrir nuevas propiedades de la materia en estas dimensiones moleculares.

Las TIC son las mayores propiciadoras de la globalización, incluyendo la diseminación y el acceso global a la información. Al mismo tiempo, a través de la aplicación del conocimiento científico el ser humano ha aprendido a intervenir cada vez más en su entorno natural. El *libro* de la naturaleza, que hasta ahora sólo podíamos leer, está ahora siendo reescrito. Hasta el momento podíamos leer el código genético, en el futuro podremos aprender a escribir el código genético. En este contexto surgen nuevos interrogantes para los que el arte tiene a mano algunas respuestas. ¿Es la tecnología simplemente una ciencia aplicada y como tal sólo un producto de la ciencia? ¿Es la ciencia, el estudio de la naturaleza, fruto de la propia naturaleza o del ser humano? Si la tecnología y la ciencia no son más que frutos de la naturaleza, esto es, emulan y aplican las leyes naturales pero, al mismo tiempo, se deben a la capacidad de la cognición humana, ¿podemos concluir entonces que la tecnología es artificial, que es una naturaleza creada por el hombre? Estas cuestiones conciernen tanto a la ciencia contemporánea como al arte contemporáneo (*media-art*).

Es imperativo, por tanto, plantear una mirada contemporánea a la relación entre *media*, arte, ciencia y tecnología.

El Universo participativo: El Arte interactivo

'youniverse' significa que "tú" (*YOU*), que todo el mundo, se encuentra en el centro del universo (*universe*). 'youniverse' también significa que "tú" eres parte del universo y, por tanto, responsable del mismo. 'youniverse' supone que el universo es participativo: "tú", el espectador, eres parte del sistema que observas.

El físico cuántico John Archibald Wheeler describe el universo como un circuito auto-estimulado. En un famoso diagrama una "U" representa el universo, una "I" el "yo" y un ojo es la parte del universo que está observando. Esta figura no sólo transmite el concepto de la física cuántica del universo participativo, sino también la idea de la participación del espectador.

Este planteamiento de la física cuántica coincide con la praxis contemporánea del *media-art*, que igualmente se nutre de la idea de la participación del espectador. Arte y ciencia comparten el mismo proyecto de universo, como demuestra la física cuántica y el *media-art*.

David y Shlomit Ritz Finkelstein expusieron en *Computer interactivity simulates quantum complementarity* (1983), que la física cuántica puede ser considerada como modelo teórico para los medios interactivos (*interactive media*)¹.

El famoso principio de incertidumbre de Heisenberg nos sugiere que el acto de observar en sí mismo influye y limita la percepción del mundo; que en cierto modo, el acto de observar modifica la realidad. Un comunicado público sobre la bolsa de valores puede alterar el movimiento de las reservas y de las acciones. Esta razón llevó al famoso experto en finanzas George Soros a denominar a sus fondos de inversiones *Quantum Fund*.

El objeto de todo deseo, particularmente evidente en la etapa de desarrollo infantil, es que el mundo llegue corresponderse con los intereses de cada uno. "Domina la tierra", éste era el imperativo en la economía primaria. "Con el sudor de su frente" el hombre intentaba lograr someter a la naturaleza. 'youniverse', por el contrario, significa que el mundo está hecho para ti, que tú estás en el centro del mundo y que éste se ordena y se comporta como tú quieres. En el pasado, este estado *paradisiaco* sólo podía ser alcanzado de modo artificial, por medio de la inducción a las drogas, "paraísos artificiales", o a través de rituales y ejercicios religiosos y espirituales. Hoy la tecnología viene a sustituir a estos rituales y narcóticos.

¹ D. y S.R. Finkelstein. 1983. *Computer interactivity simulates quantum complementarity*. *Int. J. Theor. Phys.* 22: 753–779.

No sólo con el título de su obra *Como gustéis (As You Like It)*, sino también con el monólogo que protagoniza el singular Jaques – “Todo el mundo es un escenario / Y todos los hombres y mujeres meros actores” – el genio de Shakespeare parece anticiparse como ningún otro al mundo virtual contemporáneo de Internet y a los artificiales, tridimensionales e interactivos *game worlds* (juegos para múltiples jugadores paralelos en línea), que cada vez más están ampliando y perfeccionando el mundo real.

Como gustéis es el auténtico manifiesto de la era virtual que comienza ahora en el siglo XXI como una segunda vida (*Second Life*), como doble artificial y paralelo a la vida natural. Esta segunda vida podría convertirse en un lugar virtual para la memoria cultural, en el lugar para la historia de Al-Andalus.

Movilización

Durante la era industrial, en el siglo XIX, comenzó la movilización mecánica. Trenes, aviones, automóviles dominaban la imaginación y las fantasías sobre el futuro. Esta movilidad mecánica afectaba al transporte de bienes y al hombre mismo.

Con la post-industrialización del siglo XX llegó la movilización electrónica. Las señales se separaron de los cuerpos físicos para viajar solas. La radio, la televisión y el teléfono permitían la movilidad de la información. En la actualidad, la red global, la interconexión global de ordenadores, el desarrollo de ordenadores portátiles y de teléfonos móviles incrementan no sólo la movilidad, sino que introducen una nueva característica tecnológica: la personalización.

Se puede asumir la conclusión de que la tecnología ayuda al hombre a dominar la naturaleza y, en este sentido, la tecnología humaniza la naturaleza. Del mismo modo que existe un acuerdo probable de que Europa no hubiera mantenido una posición de supremacía en el mundo durante siglos sin sus conocimientos científicos y técnicos, la tecnología incluso permitía el control de los pueblos. Sin conocimientos de astronomía, navegación y construcción naval – primeras tecnologías de la movilización – España no hubiera estado capacitada para colonizar otros países. Sin su destreza en ingeniería (minería, energía hidroeléctrica, planificación urbana...) España no hubiera sido capaz de explotar la naturaleza y los recursos de sus colonias. Por tanto, el dominio de ciencia y de la tecnología no sólo sirve para dominar la naturaleza, sino también para dominar al hombre mismo.

Personalización

En el pasado, tecnología y ciencia servían a unos pocos poderosos. Sin embargo, hoy tecnología y ciencia tienden a servir a todos. De este modo, ciencia y tecnología no sólo suponen la humanización de la naturaleza, sino, en primer lugar, la individualización y la personalización de la naturaleza y el entorno. Desde el grifo para el agua corriente al interruptor para la electricidad, desde los ordenadores personales a los teléfonos móviles, encontramos tecnologías que permiten a los usuarios ordenar y disponer su entorno de acuerdo con sus necesidades, siempre y en cualquier lugar. “Tú” te sitúas en el centro del universo y éste se adapta a sí mismo a través de la tecnificación progresiva, es decir, incrementando la humanización y personalización de la naturaleza de acuerdo con tus necesidades. La personalización de la tecnología es resultado de un mundo que se comporta como tú deseas.

La expansión del conocimiento unida a la personalización de la tecnología conduce a la ilustración, la emancipación y la democratización.

El arte también está incluido en esta democratización. Los pintores ya no tienen el monopolio de la creación de imágenes desde que la fotografía hace posible que todo el mundo pueda tomar fotos. En el espacio global de Internet existen espacios de almacenamiento casi ilimitados en los que cada usuario puede poner a prueba su creatividad. Los artistas, en la era de *Youtube.com*, *Flickr.com*, *MySpace.com* y *Second Life*, pierden el monopolio de la creatividad. Con los medios actuales todos pueden ser artísticamente creativos. Como dijo Joseph Beuys en 1970, “cada hombre es un artista”.

Artistas y Proyectos seleccionados: Sevilla / Granada

Un total de 170 artistas de y creadores de todo el mundo se darán cita en la próxima edición de la Bienal Internacional de Arte Contemporáneo de Sevilla (Biacs3). En las sedes de Sevilla y Granada se podrán ver conjuntamente 184 obras.

Distribución:

Centro Andaluz de Arte Contemporáneo (CAAC).

Artistas: 149 / Obras: 151.

Sevilla Exteriores:

Artistas: 5 / Obras: 5.

Granada – Palacio Carlos V:

Artistas: 24 (8 representados también en el CAAC) / Obras: 30.

La Biacs3 está estructurada básicamente en cuatro secciones:

La **sección 1** ofrecerá una visión retrospectiva de las obras maestras del *media art*, aunque también incluirá propuestas en este campo menos conocidas que merecen ser consideradas.

La **sección 2** mostrará las últimas tendencias en *media art*, *net art*, y *multiplayer media* y se basará en la interactividad y la participación del público, el espectador como usuario.

La **sección 3** abordará las transformaciones de la arquitectura desde el uso de ordenadores y de nuevos programas informáticos que generan nuevas formas de convivencia.

La **sección 4** es propiamente la ciudad de Sevilla y Granada, Andalucía y su bajage histórico, tomando como referente Al-Andalus.

SEVILLA

CENTRO ANDALUZ DE ARTE CONTEMPORÁNEO (CAAC)

Ai-Ran Kang (Corea)

Digital Book Project, 2008.

Gongora's Poem

Libro digital.

Alessandro Scali & Robin Goode

(Italia/Sudáfrica)

The key to paradise, 2007.

Instalación de nanoarte.

AMID (cero 9) (Cristina Díaz Moreno y Efrén

García Grinda, España)

Immaterial museum.

Maquetas + animación digital.

Andrei Ujica (Rumanía)

Out of the Present, 1995.

Video proyección.

Antoni Abad (España)

www.zexe.net, 2008.

Web interactivo.

Antonio Barrese (Italia)

Zeus playing, 2008.

Instalación interactiva.

Archigram (Peter Cook, Reino Unido)

Instant City, 1969.

Dibujo.

Archizoom Associati (Andrea Branzi, Italia)

No-Stop-City, 1969.

Maqueta + impresión digital.

Artavazd Peleschan (Armenia)

Our Century, 1982/90

Video proyección.

Atelier Hitoshi Abe & Masahige Motoe (Japón)

MegaHouse, 2006.

Animación digital.

Axel Killian (EE.UU./ Alemania)

Chair, 2006.

Maqueta + DVD.

Bas Princen (Países Bajos)

Artificial Acadia, Artificial Sand Dune, 2001.

Fotografía.

Bill Viola (EE.UU.)

The Tree of Knowledge, 1997.

Instalación interactiva.

Bon-Chae Son (Corea)

Bardo, 2008.
 Instalación site-specific.
 Producción Biacs.

Brüner, Ramakrishnan & Dipper (Alemania)

Pattern Machine, 2004.
 Instalación interactiva.

Carlo Ratti Associati (Italia)

Digital Water Pavillion, Zaragoza, 2008.
 Animación digital.

Christa Sommerer /
Laurent Mignonneau (Austria)

Life Writer, 2002.
 Instalación interactiva.

Christoph Höschele (Francia)

Blainville-Crevon-Neuilly-sur-Seine, 2007.
 Instalación interactiva.

CHS Arquitectos (España)

Nam June Paik Museum.
 Maqueta + video (Sevilla, exteriores)

Claude Parent (Francia)

Oblique Potentialism.
 Dibujos.

CLOUD 9 (Enric Ruiz-Geli. España)

Media-Tic Building, 2007.
 Maquetas + animación digital.

Concha Jerez y José Iges (España)

Quicksands, 2008.
 Instalación Interactiva.

Coop Himmelb(l)au (Austria)

Villa Rosa, 1968.
 Dibujos.

Curro González (España)

El Enjambre I y El Enjambre II, 2005.
 Pintura.

Dionisio González (España)

Elegía, 2008.
 Instalación.

Dora García (España)

Todas las historias, 2001/2002
 Webblog instalación.

EcoLogicStudio (Claudia Pasquero & Marco Poletto. Reino Unido).

STEMCloud, 2008. Instalación.
 Producción BIACS.

Electronic Shadow (Naziha Mestaoui &
Yacine Ait Kazi. Francia)

Ex - Iles, 2003.
 Instalación.

Elio Caccavale & Id-lab (Stefano Mirti, Line
Ulrika Christiansen, Fabio Mennella. Italia)

Animal Pharm, 2008.
 Instalación.
 Producción BIACS.

Emergent Architecture (Tom Wiscombe.

EE.UU.)
Novosibirsk Pavilion, 2007

Bathwing, 2008
 Maquetas + animación digital.

EZCT (Philippe Morel, Jelle Jeringa & Félix Agid. Francia)

Chair model, 2004.
 Maqueta + dvd.

Francisco Almengló (España)

M.U.A. Manipulaciones Urbanísticas Abusivas,
 2001. Instalación.

François Dallegret (Canadá)

A Home is not a House, 1965.
 Dibujo.

Frederick Baker (Austria)

Ring Road-A Viennese Odyssey, 2008.
 Vídeo proyección.

Gianni Piretti (Italia)

Wearable Chairs, 1969.
 Fotografías.

Giselle Beiguelman y José Carlos Silvestre

(Brasil)
Philosophy of the Silver Box, 2008.
 Instalación interactiva. Web.

Giuliana Cunéaz (Italia)

Nanomushroom, 2008.
 Animación 3D.

Golan Levin y Zachary Lieberman (EE.UU.)

Messa di Voce, 2003.
 Instalación interactiva sonora.

Gonzalo Puch (España)

Sin título, 2004.
 Fotografía.

hackitectura.net (España)

Water 4 bits, a second life in Europe's Pavilion,
 Sevilla.

Instalación Web en el CAAC + intervención en el
 Pabellón de Europa, Sevilla (exteriores).

Ian + (Italia)

Goethe House, 1999.
 Maqueta.

Informationlab (Auke Touwslager, Ursula
Laurenčič. Holanda)

Cell Phone Disco, 2006.
 Instalación de móvil.

Jakob + MacFarlane (Dominique Jacob & Brendan MacFarlane. Francia)

Maison H, 2004.

Maqueta + animación digital.

James Law Cybertecture (China)

The Pad Tower, Dubai, 2007.

Animación digital.

Jesús Palomino (España)

DUDH (Declaración Universal de los Derechos Humanos) & *4 PROGRAMAS DE RADIO*, 2008

Obra Site-Specific Biacs3. Instalación.

Joan Fontcuberta (España)

Googlegrama: Prestige 2007.

Googlegrama: Ozono, 2008.

Fotografía digital.

Jones Partners Architecture

(**Wes Jones.** EE.UU.)

Hesselink Guest Hut, 2004.

Dibujo.

José María Mellado (España)

House and four chimneys, 2006.

Se vende, 2007.

Fotografías.

Juan Carlos Robles (España)

Volker, 2003. Video.

Asia Info-Box, 2002.

Fotografía.

Jurgen Mayer H. (Alemania)

Metropol Parasol, 2008.

Animación digital.

Ki-Bong Rhee (Corea)

The Painter. 2008. Instalación.

End of the End. 2006. Instalación.

Kisho Kurokawa (Japón, 1934 - 2007)

Pavilion Toshiba, Osaka World Fair, 1970.

Maqueta.

Kol/ Mac LLC (Sulan Kolatan & William

MacDonald. EE.UU.)

Inversabrane, 2007.

Maqueta + animación digital.

Kónic Thtr (colectivo. España)

Mur.muros.

Distopia #2.

Instalación interactiva. Web.

Kurt Hofstetter (Austria)

CircumC, 2008.

Instalación interactiva. Web.

Kyung-Ho Lee (Corea)

YOUTOPIA YOUNIVERSE. "In the begining doesn't have past".

Instalación.

Lillian Ball (EE.UU.)

Go-Doñana, 2008.

Instalación site-specific.

Producción BIACS.

Mahmoud Khaled (Egipto)

Wikislamkitsch, 2008.

Instalación site-specific.

Manfred Wolff-Plotegg (Austria)

Hiper Hybrid Generador.

Instalación second life.

Manolo Bautista (España)

Imitation of life, 2007.

Vídeo digital.

Marc Lee (Suiza)

Breaking the News- Be a News- Jockey, 2007.

Instalación interactiva. Web.

Marcel.lí Antúnez (España)

DMD Europa, 2007.

Instalación audiovisual interactiva.

Markus Huemer (Alemania)

Bollwerk meiner erotischen Abwehrbereitschaft.

2008

Instalación interactiva.

Martín Bonadeo (Argentina)

Moebius Display, 2006.

Instalación.

Martin Walde (Austria)

Production Limits, 2008. Instalación interactiva.

Rolling Worms. Instalación.

Masaki Fujihata (Japón)

Morel's panorama, 2003.

Interactive Computer installation.

Instalación interactiva.

MATERIALECOLOGY (Neri Oxman. EE.UU.)

Beast, 2008.

Maquetas.

Matthew Ritchie (EE.UU.) with **ArandaLasch**

(EE.UU.) y **Arup AGU** (Reino Unido)

The Morning Line (2008)

Arquitectura interactiva.

Thyssen-Bornemisza Art Contemporary.

Producción BIACS.

MGM (Morales, Giles, Mariscal, Esther

Pizarro y hackitectura.net. España)

Plaza de las Libertades.

Maqueta + impresión digital + instalación en la

Estación de Santa Justa, Sevilla (exteriores).

Michael Sailstorfer (Alemania)

Rockettree, 2008.

Fotografía.

Michael Schuster (Austria)
Autofocusfalle, 1989-1991/2007.
 Instalación fotográfica interactiva.

Monika Fleischmann / Wolfgang Strauss (Alemania)
Liquid Views - De Mirror of Narcissus.
 Interactive Computer installation.
 Instalación interactiva. Producción BIACS.

Moon Beom (Corea)
A Revisionist, 4 km/h. Fotografía.
An Anarchist, 1cm/min. Fotografía.
An Anarchist, 0m/day. Fotografía.
An Anarchist, 1mm/day. Fotografía.

Mushon Zer-Aviv y Dan Phiffer
 (EE.UU.)
Atlas Gloves, 2008.
 Instalación.

Nam-June Paik (Corea)
Participation TV, 1969.
 Instalación interactiva de video.

NOX (Lars Spuybroek). Holanda)
Pavilion H2O, 1994.
 Maqueta + DVD.

OCEAN (Michael Henses & Achim Menges).
 Reino Unido / Suecia)
World Center, 2001-2004.
 Maqueta + animación digital.

ONL (Oosterhuis_Lénard). Holanda)
Portals, 2008.
 DVD.

OSA – Open Source Architecture- (Eran
Neuman, Aaron Sprecher, Chandler Ahrens.
 Israel/ EE.UU.)
I-Grid, 2008.
 Maqueta.

**OSS - Open Source Space (Ángel Borrego
 Cubero)**. España)
Civil Registry Office, 2007.
 Maqueta + impresión.

Oswaldo Romberg (EE.UU.)
Syzygy, 2007.
 Instalación de lardillos.

Paul DeMarinis y Rebecca Cummins (EE.UU.)
A Light Rain, 2004.
 Instalación.

Peter Campus (EE.UU.)
Kiva, 1971
 Vídeo- instalación.

Peter Weibel / Matthias Gommel (Alemania)
FLICK_SE, 2007.
 Instalación interactiva. Web.

Philip Pocock (Canadá), **Yunjun Lee** (Corea
 del Sur), **Jayoung Bang** (Corea del Sur), **Alex
 Wenger** (Suiza), **Julian Finn** (Alemania/Reino
 Unido), **Daniel Burckhardt** (Suiza), **Linus Stolz**
 (Alemania), **Lorenz Schwarz** (Alemania)
Alanō, 2008.
 Instalación. Web.
 Producción BIACS.

Philippe Rahm (Francia)
Mollier's House, 2007.
 Maqueta + animación digital.

PIPS: Lab (colectivo. Holanda)
Luma2solator, 2004.
 Instalación interactiva.

Rafael Lozano-Hemmer (México)
Caja de sombras # 6, 2007 Instalación
 interactiva.
Caja de sombras # 2, 2007 Instalación
 interactiva.

Ramón Guardans (España)
Algorithmic Echolocation 08', 2008
 Instalación Interactiva.

Raquel Renno / Rafael Marchetti (España /
 Brasil)
Madrid Mousaic, Influenza, 2005.
 Instalación interactiva. Web.

**Reactable (Sergi Jorda, Martin
 Kaltenbrunner, Günter Geiger y Marco
 Alonso)**. España)
Reactable, 2008.
 Instalación audiovisual.

RobotLab (colectivo. Alemania)
Bios[bible], 2007. Instalación de ordenador.

Roland Baladi (Francia)
Tracing EURABIA by a flight between cultures,
 2008.
 Vídeo instalación. Producción BIACS.

rosalie (Alemania)
Helios, la nube luminosa, 2008.
 Instalación interactiva de luz.

Ruth Schnell (Austria)
Retinal Scripts, 2005-2008.
 Instalación.

**R&Sie (n) (Francois Roche, Stéphanie
 Lavaux)**. Francia)
Dusty relief, Bangkok, 2002.
 Maqueta + animación digital.

Sang-Kyoon Noh (Corea)
One End, 2008. Instalación.
Another End, 2008. Instalación.
Double End, 2008. Instalación.
The New End, 2008. Instalación.

Sang-Nam Lee (Corea)

Arcus + Spheroid XL 001, 2008
Arcus + Spheroid XL 003, 2008
Arcus+ Spheroid S011, 2007
Acrílico sobre lienzo.

SCENOCOSME (Grégory Laserre / Anaïs Met den Ancxt. Francia)

Akousmaflöre, 2008.
Instalación interactiva.
Producción BIACS.

SERVO (Chris Perry, Ulricka Karlsson, Marcelyn Gow. EE.UU.)

Spoorg, 2006.
Instalación.

Sergio Prego (España)

Black Monday, 2005.
Para, 2005.
Bisectriz, 2008.
Video.

Shi Jinsong (China)

Poetry Research-White Tree, 2007. Técnica mixta.
Black Gun-Shape Baby Walker, 2007.
Black Gun-Shape Cradle, 2007.
Black Gun-Shape Baby Carriage, 2007.
Metal Moto, 2007.
Esculturas de metal.

Shilpa Gupta (India)

Turned Road, 2008.
Fotografía con sonido.

Shin-Il Kim (Corea)

Active Anesthesia-The full of square, 2007.
Vídeo-Instalación.

Steina (EE.UU.)

Off the North, 2001.
Video proyección.

Stephan von Huene (EE.UU.)

Greetings, 1996.
Instalación interactiva.

Sun - Myung Choi (Corea)

Youniverse – Infinites in Finite Mode, 2008.
Video instalación.

Susan Hefuna (Egipto)

U 1429/2008
ANA 1429/2008
Site-specific instalación.

Tamás Waliczky (Hungría)

Landscape, 1997.
Video.

Tim Macmillan (Alemania)

Ferment. (1999). Instalación.

Tom Kovac (Australia)

Visualising the virtual concourse, 2008.
Instalación. Producción BIACS.

Tom Verebes (Reino Unido)

Genlite, 2005.
Sistemas luminosos, instalación.

Toyo Ito (Japón)

Torre de los Vientos, Yokohama, 1986.
Maqueta.

Urbantells.net (Steve Bradley y Brendan Howell. Alemania)

Cell_Stitch, 2008.
Móvil media proyecto.
Producción BIACS.

Vicente Guallart (Barcelona, España)

Wroclaw Mountain, Expo 2012.
Maqueta + animación digital.

Wolfgang Munch y Kiyoshi Furukawa (Alemania / Japón)

Bubbles, 2005.
Interactive Computer installation.
Instalación interactiva.

Wu Mingzhong (China)

City, 2008.
Instalación de vino.
Producción BIACS.

Xefirotarch (Hernán Díaz Alonso. EE.UU.)

Busan Concert Hall, 2004.
Maqueta + DVD.

Yacoov Agam (Israel)

Fiat Lux, 1967
Instalación interactiva.

Yang Qian (China)

Wantching me falling from shy, 2008
Instalación

Yong-Deok Lee (Corea)

I'm still Here.
Escultura.

Yong-Seok Oh (Corea)

Drama Variation.
Single Channel video, 2008.

Zbigniew Rybczynski (Polonia)

Imagine, 1986.
The Forth Dimension, 1990.
Videos.

SEVILLA (Exteriores)

Jenny Marketou (EE.UU.)
Red Eyed Sky Walkers, 2008.
 Instalación.
 Producción BIACS.
 Aeropuerto de Sevilla.

**Loove Broms, Milo Lavén,
 Erik Krikortz** (Suecia)
Colour by Numbers, 2006.
 Instalación interactiva, proyecto móvil.
 Torre de los Perdigones.

**Michael Bielicky / B. Richter
 Kamila**. República Checa)
Columbus 2.0 / Hidden Codes, 2008.
 Instalación interactiva. Web.
 Producción BIACS.
 Reales Alcázares.

**MGM (Morales, Giles, Mariscal, Esther
 Pizarro y hackitectura.net**. España)
Plaza de las Libertades. Instalación.
 Estación de Santa Justa (+ maqueta e impresión
 digital en el CAAC). A partir del 5 de noviembre.

hackitectura.net (España)
*Water 4 bits, a second life in Europe's Pavilion,
 Sevilla*.
 Intervención en el Pabellón de Europa.
 Isla de la Cartuja (+instalación Web en el
 CAAC).

GRANADA

PALACIO DE CARLOS V. ALHAMBRA

Adel Abdessemed (Argelia)
God is Design, 2005.
 Vídeo.

Ai-Ran Kang (Corea)
Digital book project: Interactive book, 2008.
 Instalación interactiva.

Bill Viola (EE.UU.)
The reflecting Pool, 1977-79.
 Vídeo.

Bong-Chae Son (Corea)
Scent of Andalucía Stone, 2007.
 Esculturas interactivas.

Dave Griffiths (Reino Unido)
Al-jazari, 2007.
 Instalación interactiva.

Eli Gur Arie (Israel)
Untitled, 2002. Escultura.
Hand, 1998. Escultura.
Untitled, 2002. Escultura
Monitored Feeding Station, 2002-03. Escultura.
UVA> Sun Screens, 1998- 2006. Escultura.
Perfume Pedestal, 1998. Escultura.
Arctic Spring, 2003. Escultura.
Disposable incubator, 2003. Escultura.

Eugenio Ampudia (España)
En Juego, 2006.
 Vídeo proyección.

Ki-Bong Rhee (Corea)
Dancethology. Instalación.

Lee-Nam Lee (Corea)
*Digital Korean Eight Fold Screen-Cross of
 Ensemble*, 2008.
 Instalación.

MEDRAR (Egipto)
Within the region.
 Audiovisual.

**Neil Brown, Dennis Del Favero, Jeffrey Shaw,
 Peter Weibel** (Australia/ Alemania)
T_Visionarium.
 Immersive Computer environment.
 Instalación envolvente .

Olafur Eliasson (Dinamarca)
TV-Lamp, 2006.
 Instalación.

Sang-Kyoon Noh (Corea)
WAYLF-me-pink, 2008.
What are you looking for, 2008.
 Esculturas.

Shin-il Kim (Corea)
Water, 2003.
 Vídeo.

Sun-Myung Choi (Corea)
The Evidence of the invisible, 2008.
 Instalación de vídeo digital.

Susan Hefuna (Egipto)
ENTA 1429/2008.
 Instalación.

Yong-Ho Ji (Corea)
Lyon. Escultura.

Actividades Culturales Parelelas

Intervenciones en espacios públicos

Transversal Biacs

Del 14 de noviembre al 11 de enero.

Facultad de Bellas Artes. Laraña, 3 / Gonzalo Bilbao, 6.

Colegio Oficial de Arquitectos. Plaza Cristo de Burgos, 35.

Emasesa. Escuelas Pías, 1.

En colaboración con: Centro de Iniciativas Culturales de la Universidad de Sevilla (CICUS), Instituto de la Cultura y las Artes de Sevilla (ICAS), EMASESA Cultural, Colegio Oficial de Arquitectos de Sevilla.

Exposiciones

***Ciencia, tecnología, arquitectura.* ASOCIACIÓN DE GALERÍAS ANDALUZAS DE ARTE CONTEMPORÁNEO**

Hasta el 9 de octubre.

Sala Santa Inés. Doña María Coronel, 5.

***Horizontes.* ARS FUNDUM COLLECTION**

Hasta el 8 de noviembre.

Centro de las Artes de Sevilla. Torneo, 18.

Mariscal. BOMBAY SAPPHIRE

Hasta el 11 de Octubre.

Facultad de Filología. Universidad de Sevilla. San Fernando, 4. / Palos de la Frontera, s/n.

***El juego de los tiempos.* ELLIPSE FOUNDATION CONTEMPORARY ART COLLECTION**

Del 18 de diciembre al 22 de enero.

Casino de la Exposición. Glorieta de San Diego, s/n.

La Fundación BIACS. El Proyecto

La Bienal Internacional de Arte Contemporáneo de Sevilla (BIACS) pretende ofrecer un testimonio del arte más actual mediante la convocatoria bienal de una cita supranacional que invita a conocer hacia dónde discurren las últimas tendencias creativas, así como enriquecer, a partir de la revitalización del tejido artístico, la oferta cultural, en respuesta a la creciente demanda social de productos de calidad. Una constante universal a la que Sevilla quiere sumarse aportando su vasto bagaje cultural, artístico e intelectual.

Se trata de un gran acontecimiento artístico y social que persigue atraer a los agentes más representativos del mundo del arte contemporáneo (galeristas, coleccionistas, críticos, artistas...), contribuyendo a fomentar un turismo cultural de calidad para la ciudad, pero sobre todo y principalmente, su objetivo prioritario es interesar e involucrar al gran público y especialmente, a la ciudad de Sevilla, generando una plataforma desde la que suscitar el debate en torno al arte actual.

Para liderar, organizar y producir la BIACS, se constituyó el 22 de mayo de 2003 la Fundación Bienal Internacional de Arte Contemporáneo de Sevilla, una entidad privada y sin ánimo de lucro, integrada por 28 personas dispuestas a dar el impulso necesario para la organización de la Bienal y crear un núcleo cultural en torno a ésta que posibilite su perdurabilidad en el futuro. Es la primera vez en Andalucía que una iniciativa privada, impulsada desde la sociedad civil, promueve un proyecto de estas características y envergadura, con repercusión internacional.

La Fundación BIACS cuenta con un amplio respaldo de instituciones públicas y privadas, constituidas en miembros Benefactores y Patrocinadores, así como de numerosas empresas y profesionales que a título particular contribuyen como Colaboradores en la realización de este gran evento cultural.

El Proyecto

Los objetivos principales de la Bienal Internacional de Arte Contemporáneo de Sevilla están enfocados principalmente a ampliar y reforzar la sensibilización y conocimiento del público en general en materia de arte contemporáneo, adhiriendo a esta iniciativa a segmentos de población no iniciados a priori en la materia; a servir de plataforma revitalizadora del entramado artístico actual; y a contribuir a la dinamización de la oferta cultural.

En este sentido, la BIACS pretende servir de vehículo tractor de otras actividades y eventos culturales, inspirando la creación de nuevos cauces de creación y manifestación artística.

Mediante la selección de un director artístico/comisario, encargado a su vez de determinar la temática de cada nueva edición y elaborar en consecuencia un proyecto expositivo, la BIACS ofrece una revisión en torno a la creación contemporánea más vanguardista e innovadora. Sevilla se convierte en punto de encuentro de artistas de renombre internacional, muchas de cuyas producciones artísticas, de carácter inédito, son especialmente creadas para ser expuestas en el contexto de la BIACS (*site specific works*).

Sus actividades paralelas (foros de debate, simposios, espectáculos...), englobadas en la llamada Bienal Cultural, amplifican el contexto de la exposición artística para invitar al ciudadano a interactuar con su discurso.

Con todo, el entramado cultural que propone la BIACS persigue integrarse en la vida de los ciudadanos, convirtiéndose en una cita obligada cada nueva edición. El objetivo final es articular el compromiso de la sociedad civil -principalmente de Sevilla, por nacer de esta ciudad la inquietud cultural de impulsar y promover este gran evento-, para contribuir a fomentar el conocimiento y disfrute del arte contemporáneo, un arte mestizo y multicultural que precisa de foros donde manifestarse con la amplitud de miras necesaria.

Aunar esfuerzos en torno a este compromiso implica asimismo un interés por ofrecer una imagen renovada de la ciudad en el exterior, tradicionalmente tónica y avalada por sus seculares encantos, y propiciar, en cambio, un contexto adecuado desde el que surjan propuestas artísticas actuales, llenas de contenido y definición.

FUNDADORES

GRUPO TECNOLÓGICA S.A.
CLUB ANTARES
G.P.D.- GENERAL DE PRODUCCIONES Y DISEÑO
GRUPO JOLY
GARRIGUES ABOGADOS
MCA CONSULTORES
TF EDITORES
ESPAÑA CITY SIGHTSEEING
BRAGAT, LUNA Y VEGA S.L.
D. JOSE ANTONIO SAENZ
Dña. ISABEL RODRIGUEZ DE QUESADA
D. JAVIER PÉREZ ROYO
D. ANTONIO HERNÁNDEZ CALLEJA
Dña. JUANA DE AIZPURU
D. ENRIQUE MORENO DE LA COVA
D. FERNANDO YÑIGUEZ
D. VALENTÍN DE MADARIAGA PARIAS
D. IGNACIO BENJUMEA SÁNCHEZ
Dña. ALEJANDRA HOFFER
D. FRANCISCO PALMA AÑINO
Dña. MARTA VALDIVIESO MATA
D. JUAN SUÁREZ ÁVILA
Dña. LOLINA ÁLVAREZ
D. DAVID MORENO UTRILLA
Dña. CRISTINA MATA ARENAS
D. ENRIQUE SOLANO

PATRONATO

D. FERNANDO FRANCO
D. VALENTÍN DE MADARIAGA PARIAS
D. JAVIER PÉREZ ROYO
D. ANTONIO VALDIVIESO
D. FERNANDO YÑIGUEZ
D. JUAN SUÁREZ ÁVILA
Dña. JUANA DE AIZPURU
D. LUIS OLIVAR O'NEILL
D. JOSÉ JOLY MARTÍNEZ DE SALAZAR
D. IGNACIO GONZÁLEZ-BARBA
D. FRANCISCO PALMA AÑINO
D. ENRIQUE YBARRA VALDENEBRO
D. RÁMÓN YBARRA VALDENEBRO
D. VICENTE MONCHOLÍ CEBRIÁN
D. JOSÉ LEBRERO STALS
D. MIGUEL FLORENCIO LORA
D. VÍCTOR PÉREZ ESCOLANO
D. JOSÉ RAMÓN SIERRA
D. DIEGO VALDÉS

COMISIÓN EJECUTIVA

D. FERNANDO FRANCO, Presidente
D. VALENTÍN DE MADARIAGA PARIAS, Vicepresidente
D. JAVIER PÉREZ ROYO, Vicepresidente
D. JUAN IGNACIO GONZÁLEZ-BARBA, Secretario
D. ANTONIO VALDIVIESO, Tesorero
D. JUAN SUÁREZ ÁVILA, Vocal
D. FERNANDO YÑIGUEZ OVANDO, Vocal
D. VICENTE MONCHOLÍ CEBRIÁN, Vocal

BENEFACTORES

MINISTERIO DE CULTURA
JUNTA DE ANDALUCÍA – CONSEJERÍA DE CULTURA
Y CONSEJERÍA DE INNOVACIÓN, CIENCIA Y
EMPRESA
AYUNTAMIENTO DE SEVILLA – INSTITUTO DE LA
CULTURA Y LAS ARTES (ICAS) Y GERENCIA DE
URBANISMO
RENFE OPERADORA
AENA
CAJASOL OBRA SOCIAL
INTERBRAND
IBERIA – Compañía Oficial de Transportes
DIARIO ABC
RADIO TELEVISIÓN DE ANDALUCÍA- RTVA

PATROCINADORES

CONSEJERÍA DE TURISMO & TURISMO ANDALUZ
CONSORCIO DE TURISMO DE SEVILLA
TURISMO DE LA PROVINCIA DE SEVILLA
DIPUTACIÓN PROVINCIAL DE SEVILLA
GRUPO TECNOLÓGICA
GENERAL DE PRODUCCIONES Y DISEÑO - GPD
REAL MAESTRANZA DE CABALLERÍA DE SEVILLA
FUNDACIÓN CARRILES-LÓPEZ
FUNDACIÓN SEVILLA-NODO
BANCO PRIVADO PORTUGUÉS
BOMBAY SHAPPIRE
ATLANTIC INTERNATIONAL
CARTUJA'93 S.A.
VOLVO
DIARIO DE SEVILLA - GRUPO JOLY
MASDEARTE.COM
UNIVERSIDAD DE SEVILLA
UNIVERSIDAD PABLO DE OLAVIDE
UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE ANDALUCÍA

COLABORADORES

CENTRO ANDALUZ DE ARTE CONTEMPORÁNEO
FRAC CENTRE
SEVILLA FESTIVAL DE CINE EUROPEO –
ANDALUCÍA FILM COMISIÓN
INSTITUTO ITALIANO DE CULTURA
GARRIGUES ABOGADOS
CÚBICA MULTIMEDIA
MCA CONSULTORES
DELOITTE
ESPAÑA CITY SIGHTSEEING
VODAFONE
HOTEL ALFONSO XIII
RECILEC
SEVILLA TV
PUNTO RADIO

BENEFACTORES



PATROCINADORES



COLABORADORES

