

Art Deal project

Varvara Guljajeva
& Mar Canet

Varvara Guljajeva & Mar Canet, (1984, Estonia / 1981, Barcelona)

www.varvarag.info

www.mcanet.info

Varvara Guljajeva es una artista de Estonia, que trabaja con el arte, la gente, la tecnología y los materiales. Su experimentación se centra en el arte participativo, instalaciones interactivas y esculturas cinéticas. A menudo trabaja sobre su propio reflejo en la sociedad, el medio ambiente y la ciber-identidad. Varvara compagina su vertiente creativa con la docencia en la Interfaz de las Culturas en el Arte de la Universidad de Linz y ha impartido talleres en diversos países.

Mar Canet centra su actividad en la visualización artística de diferentes tipos de datos con base tecnológica. Comparte su actividad creativa en diversos grupos artísticos alrededor del arte y los nuevos medios, aportando una visión en ocasiones irónica y en ocasiones estética de los diferentes rangos de datos.

El trabajo conjunto de Varvara y Mar se articula alrededor de la sobre-saturación de información de la actualidad, tratando los datos de diferentes tipologías para dar nuevas visualizaciones de éstos a nivel de luz, sonido o instalaciones de muy diversa índole. Pretenden presentar la realidad que nos rodea con un aspecto y sentido diferente apoyándose en datos concretos y releyéndolos de manera inusual con herramientas nuevas o readaptadas.



Imagen de Ian Waelder Vásquez

SONIMA

Sonima es una escultura orgánica-sonora que vive en simbiosis con un árbol. La escultura produce sonidos basados en el viento y / o la interacción humana con él.

Sonima parece a un animal y produce sonidos similares, como estornudos humanos o croar de las ranas. El objetivo de esta pieza es volver a pensar en la naturaleza y el entorno urbano que nos rodea mediante esta nueva forma de simbiosis. Inspirada en la naturaleza y sus sistemas de regulación de la convivencia y la interacción que se conoce como simbiosis. La belleza de la simbiosis dentro de la biología reside en los procesos en que ambos organismos actúan como un todo, existiendo como especies diferentes, un anfitrión y un ermitaño. Por lo tanto, Sonima actúa como un injerto de un árbol y utiliza como anfitrión a merced de las circunstancias externas que regulan su sonido, ya sea el viento o la acción de terceros.



Los principales materiales utilizados: látex, lana, circuitos de sonido, y el hilo conductor.

MOLLUSCS

Molluscs son esculturas orgánicas basadas en el comportamiento de gatear, capaces de identificar los obstáculos y adecuar su recorrido de manera instantánea a las circunstancias que les rodean. De esta manera el suyo es un comportamiento que se rige por el entorno en que se sitúan y la interacción del público asistente.

Las esculturas están conectadas entre sí, y por lo tanto, están afectando la trayectoria unas de otras. De esta manera se pretende una reflexión sobre la ocupación del espacio y la convivencia permisiva de estas pequeñas esculturas que están programadas para no chocar ni interferir en las trayectorias del resto de manera completamente pacífica. Sus cuerpos cambian de trayectoria en lugar de chocar con los diferentes elementos que se les presenten en su recorrido.



Los cuerpos son de látex, cortinas, endurecedor de tela, y mecanismo para el movimiento.

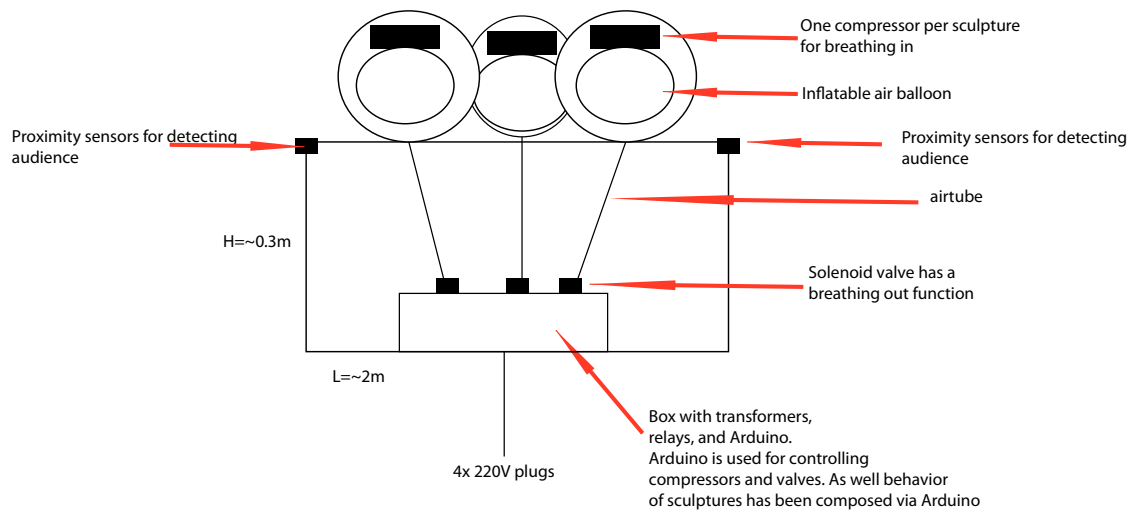
ECHINODERMATA

Echinodermata son un conjunto de esculturas orgánicas basadas en el comportamiento de los seres vivos, son capaces de respirar. A través de la respiración, uno de los principales signos de estar vivo, nos relacionamos con la naturaleza. Echinodermata no pretende ocultar la tecnología, ni copiar la vida existente. Por el contrario, estas esculturas están ampliando las características de la tecnología y su plasmación en un comportamiento peculiar. En resumen, relaciona la diversidad biológica, la forma y los sistemas originales para la creación de un nuevo sistema de vida: la hipervida artificial.



Espacio requerido 20m2.
Escultura de 50 x 50 x 40 cm.

Echinodermatas respiran y además producen un sonido especial. Este sonido puede ser visto como complemento a su respiración, pero no solamente. La respiración de Echinodermatas va en función del movimiento que detectan a su alrededor, de manera que el sonido es irregular cuando se producen muchos movimientos en su área y cada vez más regular, con menos gente. El flujo de público determina su nivel de estrés y por lo tanto de actividad respiratoria.

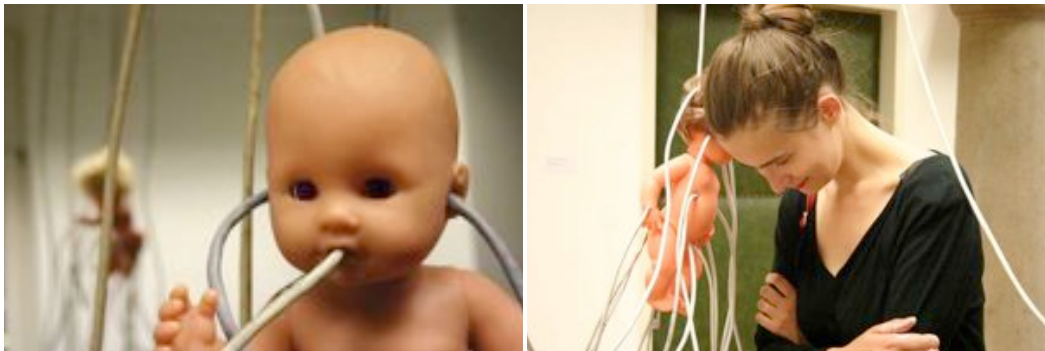


Cada cuerpo de estructura hinchable tiene un compresor para coches y una válvula solenoide dentro que sirven para activar la respiración. Arduino se ha aplicado para crear el comportamiento de las esculturas y el control de la respiración. 6 relés se utilizan para controlar todos los dispositivos. La piel de las criaturas está hecha de látex de emulsión. Cada cuerpo de una escultura se compone de varias piezas de látex, las cuales fueron fundidas previamente en moldes hechos a mano. Las piezas de piel fueron conectadas e integradas a un cuerpo de clips de cable. Los clips de cable que son vistos, como espinas de cada ser.

MY NAME IS 192.168.159.16

My name is 192.168.159.16 - es una visualización metafórica del ser humano actual. Hoy en día el ser humano no se limita a un solo cuerpo. Según Varvara nos extendemos a través de redes hasta el infinito. La ubicación física no importa, lo que importa es la conexión. En este punto el trabajo de Guljajeva está totalmente de acuerdo

con Mitchell "la desconexión sería una amputación. El enlace por lo tanto, soy yo." La sociedad se está convirtiendo poco a poco en totalmente dependiente del equipamiento tecnológico a modo de ciberorganismos.



Esta idea de la sociedad macro-conectada queda reflejada en una instalación que consta de cuatro muñecos. En cada uno de ellos se encuentran altavoces y 4 relés, Arduino, una computadora y un módem. Se utiliza procesamiento, TTS (texto al habla) y Arduino. Cada muñeco va relatando su identidad IP de manera independiente y al mismo cediendo la palabra a sus compañeros de instalación, creándose una red de turnos. Las direcciones IP se renuevan constantemente y se envía al muñeco al azar, cambiando de identidad de manera aleatoria y constante. Están conectados de manera que sólo un muñeco está hablando a la vez (4 altavoces controlados por 4 relés a través de Arduino).

AUGMENTED PHOTOGRAPHY

Cuando se habla de interactivos o de fotografía aumentada, inmediatamente se tiene en cuenta la representación de las fotos en formato digital (por ordenador o en la pantalla de teléfono, proyección, etc) que son manipuladas a través de software o cualquier otro código. Las imágenes interactivas pueden reaccionar en al tacto, la voz, el tiempo, o la circunstancia que sea. Pero esas fotos interactivas siguen siendo sólo píxeles.



En Augmented Photography no se trata de píxeles. Se trata de re-pensar la fotografía impresa. Guljajeva nos muestra una fotografía actual que va más allá de la imagen enmarcada. Son imágenes tangibles que tienen su comportamiento y que son capaces de reaccionar a los observadores y sus circunstancias. Consigue este efecto añadiendo vivacidad a la muñeca de la imagen a través de sus movimientos oculares. Si nadie está mirando a los ojos la imagen de la muñeca esta los cierra. Sólo de vez en cuando se despierta pidiendo atención. Cuando alguien se acerca a la fotografía, la muñeca de la foto abre los ojos y empieza a parpadear a un espectador o simplemente a mirarlo por un tiempo. Por lo tanto, la obra de arte tiene diferentes comportamientos que podrían ser explorados mediante la observación de la imagen durante un tiempo.

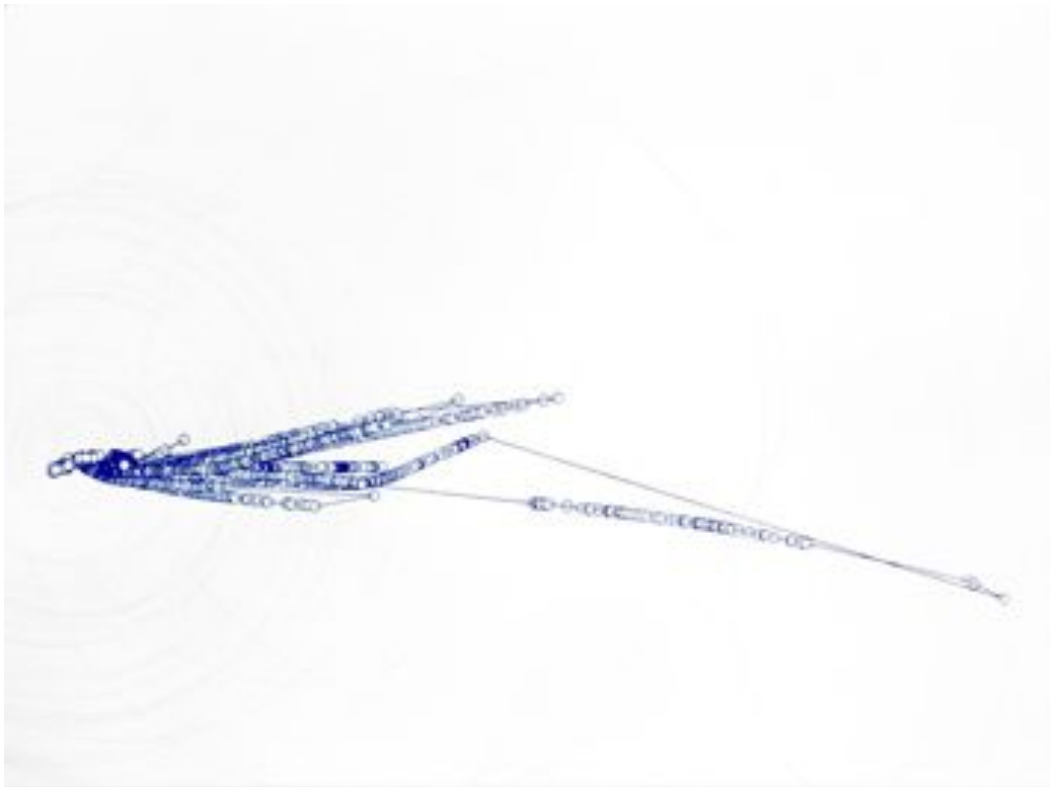


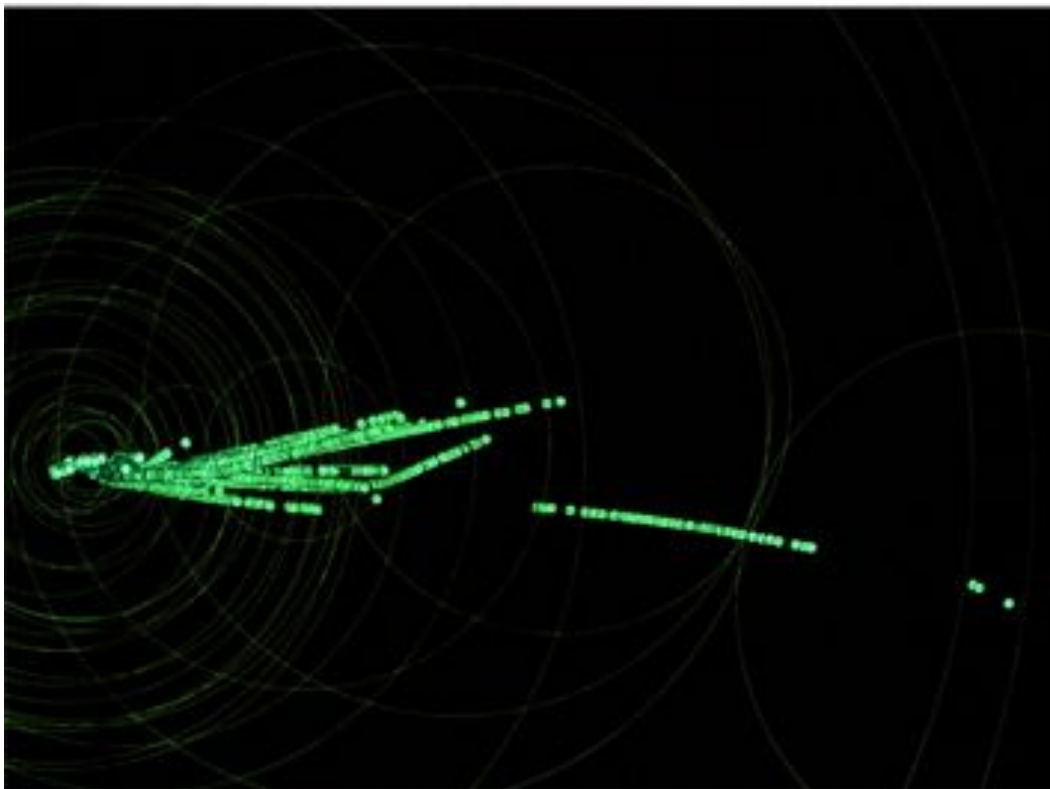
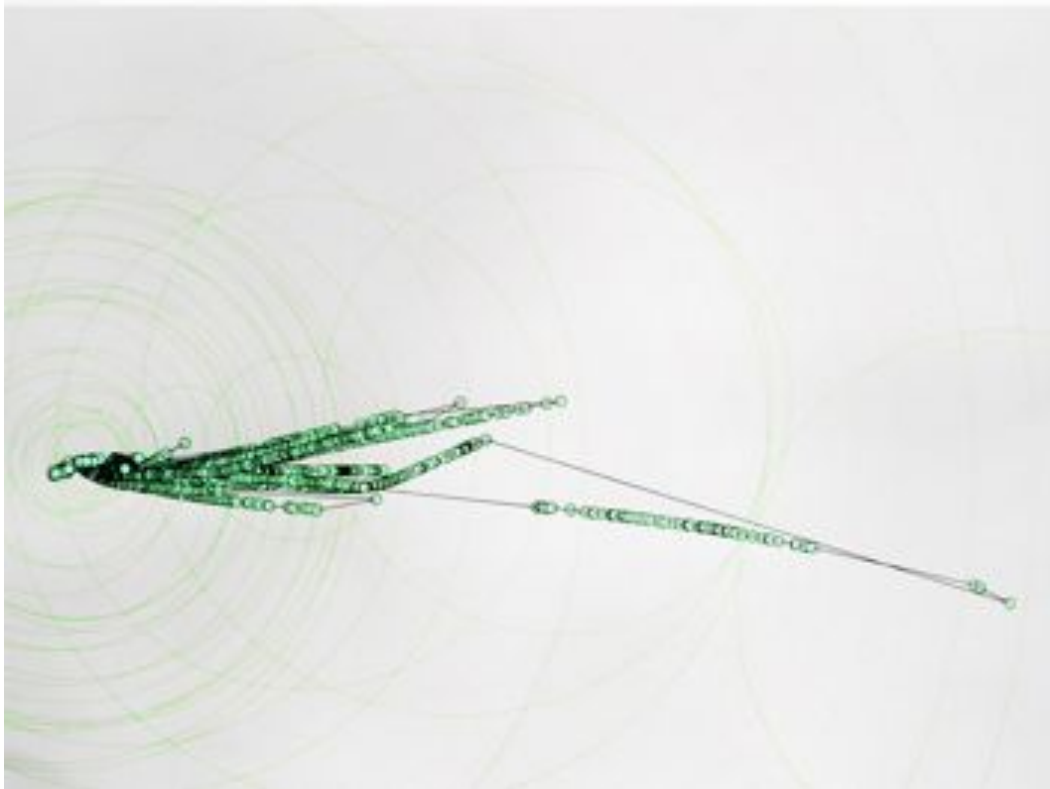
EL FLUJO DEL MAR

Con esta instalación audiovisual los artistas invitan a los asistentes a escuchar el flujo del mar. A través de un radar AIS se reciben las señales de las embarcaciones que están cerca de la zona. Estos datos se usarán para realizar una composición sonora que será ininterrumpida, única, imprevisible y que, a la vez, reflejará la actividad del puerto.

El Flujo del Mar es una instalación sonora site-specific que refleja el tráfico marítimo del lugar en tiempo real. Esto significa que la composición sonora depende de las comunicaciones invisibles que tengan lugar en ese momento en el mar. La composición sonora electrónica se realizará con Pure Data y la comunicación entre el radar AIS-2-USB y la partitura, a través de Processing.

Complementando esta instalación, efímera y única, Varvara y Mar han realizado una serie de serigrafías sobre papel en el Taller de la Fundación Pilar y Joan Miró que componen una atractiva visualización de los datos recibidos desde el puerto de Palma de Mallorca, lugar donde se instaló el proyecto por primera vez y donde fue desarrollado durante su residencia en CRIDA. Esta curiosa serie de serigrafías cambian según la luz que incide en ellas al estar realizadas con tinta luminiscente. La misma pieza presenta aspectos muy diferentes y cambiantes.

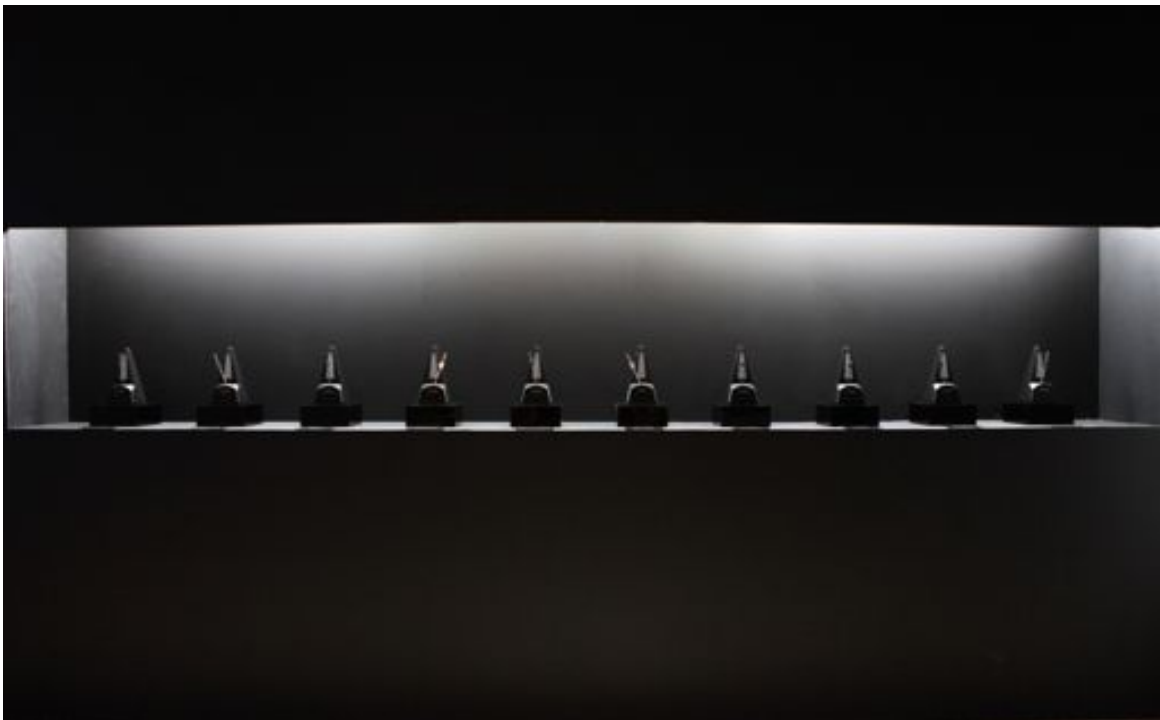




THE RHYTHM OF THE CITY

The Rhythm of the city es una instalación artística que destaca un innovador camino para la aplicación de la geolocalización de datos sociales como una partitura del panorama actual. Al mismo tiempo, los datos representan el ritmo de vida de una ciudad. El objetivo es describir metafóricamente lugares de extracción de geo-etiquetado de contenidos y su traducción en el ritmo de un metrónomo físico en tiempo real.

Cada metrónomo adaptado a SIG (Sistemas de Localización Geográfica) y fuentes como Twitter, Flickr o Youtube, refleja la vida y el pulso de una ciudad del mundo. La instalación consta de 10 metrónomos, y por lo tanto 10 ciudades, cuyos ritmos corresponden a ritmo de las ciudades seleccionadas de vida digital. Con esta experiencia se da la oportunidad al público de descubrir y experimentar una forma alternativa de percepción de diferentes lugares a través de un funcionamiento continuo de 10 metrónomos. La atención se centra en la maleabilidad del mundo digital a la visualización física y la interpretación de los datos sociales con fines artísticos.



La instalación consta de una serie de metrónomos modificados y con acceso a Internet.

SPAMPOETRY

El objetivo del proyecto es combinar la cultura digital con la artesanía tradicional. Concretamente, experimentar con la forma y el significado del SPAM. Se pretende reutilizar el SPAM de una forma romántica, divertida y sarcástica en forma de poesía presentada de manera inusual y tangible desde el concepto textil tricotado. Actualmente el SPAM se genera de forma automática y con SPAMpoetry se pretende reciclar de la misma manera, mediante algoritmos convirtiéndolo en un patrón que se descarga en la máquina de tricotar modificada. De esta manera, la máquina entiende automáticamente las coordenadas del patrón aunque el proceso de ticotar se realiza de manera manual.

El SPAM utilizado es fruto de la contribución de los ciudadanos de Eindhoven (Holanda) donde los artistas están realizando una residencia de tres meses en MU Artspace, gracias a quienes es posible este proyecto y su programa M4m de movilidad promovido por la Comisión Europea y organizado por Pépinières européennes pour jeunes artistes.



Obras textiles de SPAMpoetry

CV Varvara Guljajeva

Premios / Becas / Residencias:

2012 M4m Artist in Residency at MU Gallery, Eindhoven, NL, (Jan-April)
2011 Artist in Residency at CRIDA, Palma de Mallorca, Spain (Nov-Dic)
2011 EMARE Artist in Residency at FACT Liverpool, UK (July-Oct)
2011 Guest Researcher at IAMAS, Japan (May-July)
2011 Collaborative Research Residency at FFKD in Copenhagen (April)
2010 Jury Prize for media art installation at 23rd Stuttgarter Filmwinter (20.30.01.2010, Germany)
2009 Asia-Europe Foundation commission
2008 Art Camp, Ludic Games (21. – 30.07.08 ISEA, Singapore)
2008 special prize at Time Warp, International Music and Media Festival
2007 – 2008 DAAD Master studies' grant
2006 – 2008 Bockholdt Master studies' grant
Exhibitions/Performances:
2011 Execution #X (17-21.06.11 solo exhibition at IAMAS OS, Ogaki, Japan)
2011 RepairStation (20.05.11 a-day action, FFKD, Copenhagen, Denmark)
2011 Enter5 (14.-23.04.11 CIANT, Prague Czech Republic)
2011 LiveHerring11 (08.04-08.06.11 Saarijärvi, Finland)
2010 Kiblix Festival (18.-28.11.10 Kibla Gallery, Maribor, Slovenia)
2010 UAMO Festival (21.-24.10.10 München, Germany)
2010 White Night (02.10.10 Skopje, Macedonia)
2010 'Playful Interfaces', Ars Electronica09 Campus exhibition (02.-11.09.10, Linz)
Varvara Guljajeva - varvarag@gmail.com - www.varvarag.info
2010 'Final Show of Labor for Electronic Music and New Media Linz', sound Art performance at STWST Media Linz (30.06.2010, Linz, Austria)
2010 'El Festival Internacional de la Imagen', Universidad de Caldas (13.-17.04.10, Colombia)
2010 'Love The Robot Show', online performance, DOCK18, Zürich
2010 23rd Stuttgarter Filmwinter (20.-30.01.2010, Germany)
2009 'Royal Interface Cultures Masquerade Ball', Ars Electronica09 Campus exhibition (03.-08.09.09, Linz, Austria)
2009 'Fantasmarama', group exhibition (02.-07.09.09, Linz, Austria)
2009 International Media Art Festival Cellsbutton#3 (01.-08.08.09, Yogyakarta, Indonesia)
2009 'Death Bricks', solo exhibition in collaboration with Derivart, Rocaumbert art centre (Granolles, Spain, 14.05-26.06.09)
2009 'Sound Machine', Time's Up (Linz, Austria 30.04.09)
2008 'ANTIVIRUS' - solo exhibition /performance (Lübeck, Germany)

Conferencias:

2011 Artist talk, Hiroshima University, Japan
2011 Artist talk, IAMAS, Ogaki, Japan
2011 Artist talk, FFKD, Copenhagen, Denmark
2011 'The Rhythm of City', Enter5 Symposium, Prague, CZ
2010 'The Rhythm of City', Amber Conference, Istanbul Turkey
2008 'Freedom of Media in West and East', debate at InfoRadio, RBB, Berlin
2008 'Simulacrum' at 7.Stock (Dresden, Germany)
Publications:
2011 'The Rhythm of City. Geo-located Social Data as an Artistic Medium', ISEA2011
2010 'The Rhythm of City', Amber Conference, Istanbul Turkey
2010 R. Modrak, B. Anthes 'Reframing Photography. Theory and Practice', Routledge,
2010 (contribution with 'Augmented Photography' project)
2008 'Echoes' - pervasive mobile game, published and presented in Mobile Gaming Workshop at Informatik2008, Munich, Germany
2008 'Men's Club' - photo reportage, published in 'book in 1 day' by Losje

Cursos impartidos:

July-Aug 2011 ISA International Summer University (Ohrid, Macedonia)
10.-11.12.10 "Creative Robotics" workshop at Servus Campus (Linz, Austria)
WinterSemester10 "Interactive installations", "Supervision of Creative Work" Interface Cultures, Art University of Linz
17.-20.05.10 "Meaning of Interaction in Media Art. Low-tech Interaction", 4day-workshop at Estonian Art Academy SummerSemester10 "Circuit hacking, purpose changing", "Supervision of Creative Work" Interface Cultures, Art University of Linz
Winter Semester09 "Public Intervention with Technology" Interface Cultures, Art University of Linz
06 – 09.11.09 "Gamepad bending" workshop with youth at IDEE in the frames of Crossmediatour (Dresden, Germany)
12.09.09 "Solarbots" workshop at MzTek (London, UK)
08 – 12.06.09 "Interactive Dolls" workshop at Eclectic Tech Carneval (Umea, Sweden)
09.05.09 Robotek workshop at Grosse Halle Bern, Switherland

Comisariados:

2010 co-curator of "PlayFul Interfaces", Interface Cultures in Campus exhibition at Ars Electronica10 (Linz, Austria)
2009 main curator of "Royal Interface Cultures Masquerade Ball", IC in Campus exhibition at Ars Electronica10 (Linz, Austria)
2009 co-curator of "Fantasmara. 101 Digital Emotions" group exhibition (Linz)

Formación:

2006 – 2008 Master in Digital Media and Art at International School of New Media at the University of Lübeck (Germany)
2007 Reportage Photography (VHS, Berlin)
2003 – 2006 BSc. in IT Systems Administration at Estonian IT College

Trabajos recientes:

March 09 – March 11 Assistant of Professor, Interface Cultures, Art Univeristy of Linz, Austria
Jan – March 2009 Artist/researcher in residency, Patchingzone (Rotterdam, The Netherlands)
Aug – Oct 2007 Production Assistant, Prix Europa (Berlin, Germany) 3-month internship/research project

Comunidades artísticas:

2011 Labor for Electronic Music and New Media Linz
2010 OpenMaterials.org

CV Mar Canet

Premios / Becas / Residencias:

2012 M4m Artist in Residency at MU Gallery, Eindhoven, NL, (Jan-April)
2011 Artist in Residency at CRIDA, Palma de Mallorca, Spain (Nov-Dic)
2011 EMARE artist in residency at FACT in Liverpool, UK
2011 Research residency at IAMAS in Ogaki, Japan
2010 Jury prize at 23rd Stuttgarter Filmwinter 2010 (Stuttgart, Germany)
2009 Artist education Scholarship Fons 2009 from local government of Catalonia
2008 Artist in residence at Hangar (Barcelona, Spain)
2008 Selected in Disonancias 2008, innovation program from Basque country. Artist collaborating with a company for research for innovation, in S3Lab of Deusto University.
2007 Artist education Scholarship Fons 2007 from local government of Catalonia
2006 Inéditos - curatorship award to produce exhibition "New financial Visions" by Caja Madrid. Exhibited on June- September 2006 at La Casa Encendida, Madrid. Also show on October-November 2006 at Caja Madrid Centre of Zaragoza.
2004 -2006 Research Fellowship. School design ESDI (Barcelona, Spain)

Exposiciones

13/03/12 to 13/04/12 "Naturalezas, hiper-vidas y micro-relatos" curated by Art Deal project in MOB (Barcelona, Spain)
16/02/12 to 19/02/12 "Echinodermata", "The Flux of Sea" by Art Deal project at JUSTmad3 (Madrid, Spain)
09/12/12 "The Flux of Sea" at Es Baluard (Palma, Spain)
08/2011 to 08/2012 "Shopping in 1 Minute" at Frankfurt and Berlin Communication Museums
12/11/11 to 27/11/2011 "Rhythm of City" at Elektronika Festival (Belo Horizonte, Brazil)
27/10/11 to 29/10/2011 "Rhythm of City" at LAB30 (Augsburg, Germany)
13/10/2011 to 15/02/2012 "Videobooth" at Angels and Devils (Madrid City Council, Spain).
06/10/11 to 15/10/2011 "Rhythm of City" at VAD (Girona, Spain)
23/09/11 to 02/10/2011 "Popcorn for Cycling" and "Pixel Killers" at AND Festival (Liverpool, UK)
17/06/2011 to 22/06/2011 "Execution #X" solo exhibition at IAMAS OS (Ogaki, Japan)
14/04/2011 to 23/04/2011 "Rhythm of City" at Enter5 (CIANT, Prague, Czech Republic)
07/04/2011 to 05/06/2011 "Echinodermata" at LiveHerring'11 (Saarijärvi City Museum, Finland)
27/03/2011 to 30/08/2011 "Videobooth" at Inhabitants and walkers (Madrid City Council, Spain).
27/12/2010 to 08/01/2011 "Lummoblocks" at Actual festival 2010 (Wurth Museum, Logroño, Spain).
18/11/2010 to 28/11/2010 "Gamebroker", "Shopping in 1 Minute" at Kiblix festival (Kibla gallery, Maribor, Slovenia)
13/10/2010 to 17/10/2010 "Gamebroker" at Impakt festival (Utrecht, Netherlands)
02/10/2010 - "My Name is 192.168.159.16" at White Night Skopje (City Museum of Skopje, Macedonia)
11/09/2010 to "LummoBlocks" shown simultaneously in Madrid and Berlin at European Media Facade Festival 2010
02/09/2010 to 11/09/2010 "Shopping in 1 Minute", "Playfulness", "LummoBlocks", "Nica.freeware" at Ars Electronica (Linz, Austria)
03/06/2010 to 15/09/2010 "Gamebroker" at Playful & Playable at the sala Amarika in Vitoria with Derivart
03/06/2010 to 31/07/2010 "Playing with the recession" (Derivart solo exhibition) at the Galeria Tatiana Kourochkina (Barcelona, Spain)
13/05/2010 to 31/06/2010 "ImpossibleLove.org" in Library Vasconcelos (Mexico)
05/05/2010 to 15/05/2010 "Punchout" at Speculum Artium (Trbovlje, Slovenia)
4/03/2010 to 31/03/2010 "ImpossibleLove.org" at Galerie im Traklhaus (Salzburg, Austria)
20/01/09 to 31/01/10 "My name is 192.168.159.16" at 23rd Stuttgarter Filmwinter (Stuttgart, Germany)
26/11/09 to 17/01/10 "Punch-out" at Over the Game, Iniciarte (Sevilla, Spain)
12/09/09 to 20/09/09 "Casastristes.org" at This is Spain (Crypt Gallery, London, UK)
06/06/09 to 14/06/09 "US Mortgager" at Cinema City (Novi Sad, Serbia)
01/07/09 to 4/07/09 "Inspector", at Immotion festival Barcelona 2009 (CCCB, Barcelona, Spain)
14/05/2009 to 28/06/2009 "Death brick" (solo exhibition) at La Fabrica de les artes (Granollers, Spain)
23/04/09 to 25/04/09 "Spreadplayer" at MACC (Tenerife, Spain)
13/03/09 to 27/03/09 "Impossiblelove.org" at Nau art gallery Mollet del Valles (Barcelona).
22/01/09 to 25/01/09 "Spreadplayer" at 22nd Filmwinter Stuttgart 2009 (Germany)

09/10/08 to 09/02/09 'Casastristes' and Burbujómetro at Construcció. Receptes des de la Carència, la Ubiquïtat i l'Excés", Bolit (Centre d'Art Contemporani de Girona, Spain)
18/04/08 to 22/09/08 'Burbujometro' at HOMO LUDENS LUDENS (Laboral, Gijón, Spain)
28/02/08 to 04/05/08 'Derivart intersections: art, technology and finances' (solo exhibition of Derivart) at Museum Abello (Barcelona, Spain)
01/11/08 to 31/11/08 'Burbujometro' at Soho gallery PureProject (NYC)
26/11/07 to 20/12/07 'Burbujometro' at BAC (CCCB, Barcelona, Spain)
30/06/07 to 07/07/07 'Burbujometro', 'The Mortgager' at StripArt Festival (Barcelona, Spain)
11/05/07 to 13/05/07 'Burbujometro', 'The Mortgager' at Observatori Festival 2007 (Spain)

Conferencias:

10-11/01/12 Tresnak-Workshop, Introduction into Data Visualization at Arteleku (San Sebastian, Spain)
25-27/11/11 Games & Computer vision with OF workshop at WeLoveCode Barcelona, Spain
19/11/11 Hacking your bank workshop at Santa Monica art center in Barcelona, Spain
15/11/11 Innovation of game interfaces talk at Institute Cervantes in Stockholm, Sweden
13/10/11 Artist talk at UEM University in Madrid, Spain
16/09/11 Innovation of game interfaces talk at Institute Cervantes in Manila, Philippines
08/09/11 Ludifying the City talk at hÓPLAY'11 (Alhóndiga Bilbao, Bilbao, Spain)
16/04/2011 – The Rhythm of City part of panel at Enter5 symposium (Prague, Czech Republic)
07/11/10 – Paper presentation The Rhythm of City at conference DataCity: Amber Conference 2010 (Istanbul, Turkey).
29/10/10 – Poster presentation Lummoblocks, A media facade game adapted for public spaces at conference MediaCity 2010 (Weimar, Germany).
26/10/10 – Conference **Videogames in interactive facades and other innovative interfaces**. Why settle for a screen when we have the world? at Week computer games at Telefónica (Madrid, Spain)
19/10/10 – Artist Talk: "Gamebroker and Derivart presentation" at Impakt Festival (Zwolle, Netherlands)
13/07/10 – Data visualization(workshop) at CCCB (Barcelona, Spain)
1/07/10 – Data visualization(workshop) at CCCB (Barcelona, Spain)
21/01/10 – Conference "The video games are a laboratory" at PlayLab 2010 (Medialab-prado, Madrid)
06/11/09 – Artist Talk in Open-ArtGames at Matadero (Madrid, Spain)
09/10/08 - Artist talk at Bolit - centre d'Art Contemporani de Girona (Spain)
18/09/08 - Artist presentation at Pechakucha (Sevilla, Spain)
07/07/08 - 'CasasTristes' at Night CASM: Hangar Open at Santa Mónica art center (Barcelona, Spain)
02/01/2008 to 05/01/2008 'Workshop casastristes' at Hangar.org (Barcelona, Spain)
19/12/2007 - Artist talk: 'The Mortgager' at BAC (CCCB, Barcelona Spain)
28/11/2007 - Casastristes at Medialab-Prado (Madrid, Spain)

Formación:

MA Interface Culture at University of Art and Design Linz (Linz, Austria) – July 2011

B.Sc. in Computer Game Development at University of Central Lancashire (Preston, UK) – May 2008 with a 2:1 average.

BA Digital Design at ESDi (Barcelona, Spain) – October 2006