

PIXEL GODS

TAIWÁN DIGITAL



NAVE 0

MATADERO CENTRO DE CREACIÓN
CONTEMPORÁNEA

► **EXPOSICIÓN**

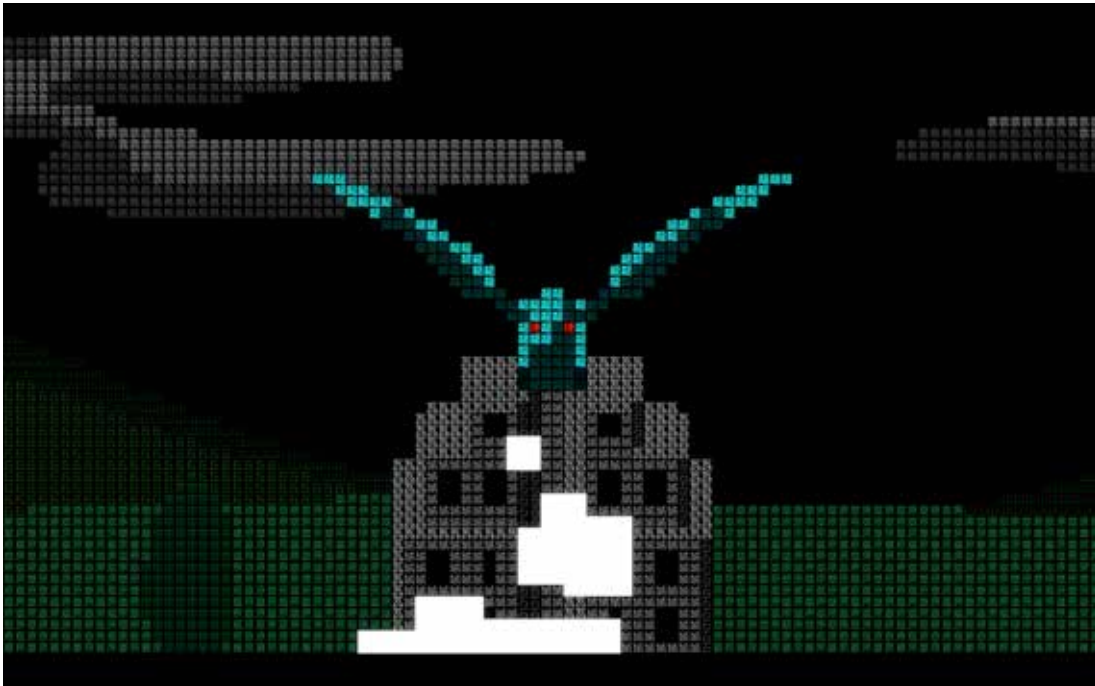
19 SEP - 13 OCT

La exposición PIXEL GODS. Taiwán Digital surge como parte de Focus Taiwán, una colaboración de largo recorrido entre la Oficina Económica y Cultural de Taipéi España y L.E.V. (Laboratorio de Electrónica Visual) que responde a un interés común y prolongado en el tiempo por la creación digital contemporánea de Taiwán.

Para esta edición de L.E.V. Matadero se ha apostado por llevar a cabo una muestra que plasma la vibrante diversidad de las propuestas artísticas taiwanesas en la actualidad y su madurez creativa, profundizando en uno de sus elementos más definitorios: la creación audiovisual por medios tecnológicos y las transformaciones que estos desarrollos artísticos han experimentado a lo largo de los años. Todo, mediante un acercamiento a una definición más actualizada del elemento constitutivo de la imagen digital: el píxel.

PIXEL GODS

Taiwán digital



Word Game, del colectivo Team9

El píxel se define como la unidad básica de la imagen digital. Desde los inicios de la representación gráfica por ordenador, los percibimos como una colectividad de diminutos puntos de color que en su combinación producen la magia de la imagen vista desde cierta distancia. Su conexión con el arte es innegable, debido al paralelismo que apreciamos entre los píxeles y técnicas artísticas como el puntillismo o los trazos del impresionismo pictórico del siglo XIX.

A lo largo del siglo XX, el píxel en el arte ha tomado un protagonismo especial como referencia de una estética derivada de las restricciones tecnológicas. Como afirma la artista Kim Departe, al aplicar el concepto de remediación desde la teoría del arte, el píxel retoma y reformula la estética de los antiguos videojuegos dando lugar al pixel art.

Sin embargo, esta aparente limitación tecnológica en su relación con el píxel se ve superada en las piezas seleccionadas para esta exposición. Con esta recopilación de artistas digitales taiwaneses, L.E.V.

Matadero quiere replantear la concepción del píxel desde la potente cultura de adoración y veneración que nuestras sociedades postdigitales presentan con respecto a la imagen digital, a la resolución y la definición de las fotos y vídeos, así como sus implicaciones en la creación contemporánea, que convierten al Píxel en un TecnoDios, tan todopoderoso y omnipresente que nos permite soñar con infinitas realidades.

El incremento exponencial del contenido visual compartido a través de las redes sociales no parece verse saciado, lo que exige imágenes cada vez más nítidas y definidas, más enriquecidas y mejoradas, llegando a ser el número de píxeles de las cámaras de los dispositivos móviles una medida de valor en sí misma. Sin olvidar el coste ecológico que esta espiral de innovación tecnológica genera, se está transformando al minúsculo e inocente píxel, estandarte de la tecno-nostalgia y de la cultura retro, en un símbolo de modernidad y sofisticación, y a la construcción de la realidad a través de píxeles en un inédito e imparable credo.

En la pieza *Gods of Water*, el artista taiwanés **Kuang-Yi Ku** explora las transformaciones humanas, nuestros deseos y emociones, en el contexto del progreso tecnológico y la crisis climática, invitando al público a reflexionar sobre su relación actual con el entorno a través de escenarios futuros especulativos.

El proyecto lo componen tres dioses diferenciados. El primero de ellos, el “Dios de la Tecnología”, enfatiza el impacto medioambiental que los centros de datos tienen para el flujo del agua. Los centros de supercomputación, que almacenan y analizan un tráfico incesante de imágenes, son los nuevos templos tecnológicos para los que, cada vez con más frecuencia, las personas delegamos nuestras decisiones vitales. Estos supercomputadores, que todo lo saben y todo lo pueden, serán en el imaginario del artista los elementos que nos permitirán predecir el clima en un futuro de desastres ecológicos. Su “Dios de los Rumores” simboliza el poder de encantamiento de los nuevos ídolos digitales, de las estrellas del entretenimiento o *influencers* en redes sociales, con un absoluto control sobre la imagen como herramienta para influir en la opinión de las masas, que confían ciegamente en los píxeles que conforman las fotografías que les rodean. Mientras, el “Dios de las Armas” es creado por las abrumadoras capacidades de combate de las armas meteorológicas, unidas a las mentes oscuras de los teóricos de la conspiración global.

Tan poderoso y ubicuo es el píxel que se convierte en el videojuego *Word Game* del colectivo artístico **Team9** en el elemento constitutivo de la comunicación, suplantando al lenguaje escrito, renovando pretéritos dioses y credos. En esta pieza interactiva, cada elemento visual está compuesto por

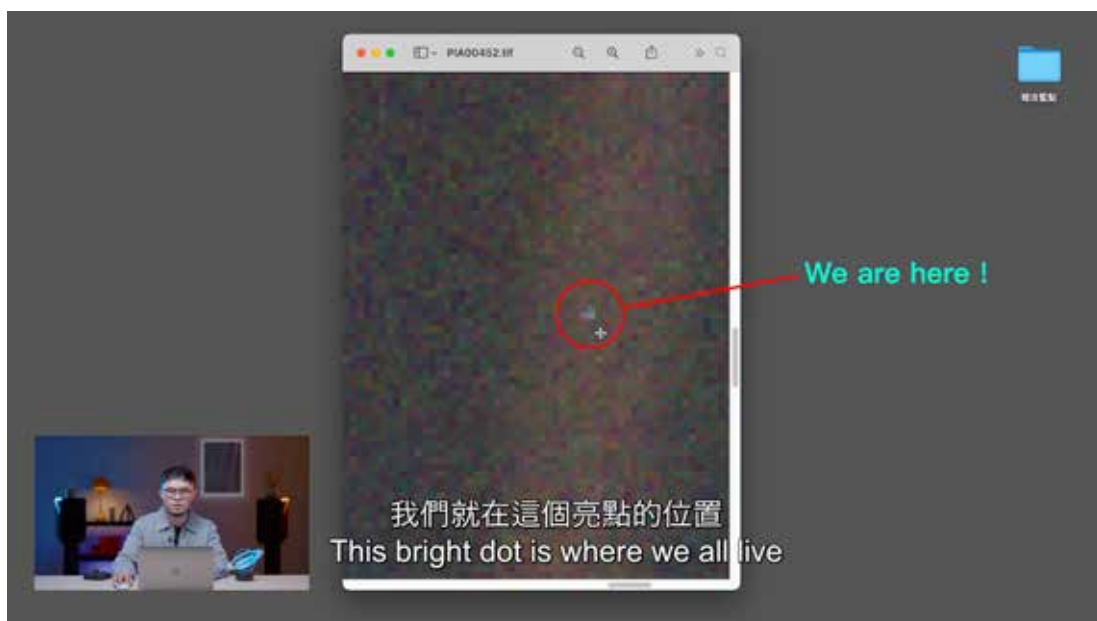
píxeles gigantes cuyo significado individual es inmenso, en su representación como pictogramas de caracteres chinos tradicionales.

Las imágenes se transforman en textos y los textos en imágenes a través de este nuevo concepto de unidad visual, que es representado en múltiples capas al mismo tiempo y que se convierte en un mundo en sí mismo al heredar la simbología, la tradición y la historia del universo de la escritura china tradicional que se utiliza en la isla de Taiwán.

Por último, en la videoinstalación de **Simple Noodle Art, How To Improve Photo Quality by AI | Noise Reduction, Super-resolution Tutorial**, el colectivo artístico taiwanés nos muestra la historia de un píxel concreto, real e histórico: el píxel azul que representaba al planeta tierra en la foto *Un punto azul pálido*, tomada en 1990 por la sonda Voyager 1 desde una distancia de 6.000 millones de kilómetros.

Ese píxel, convertido en dios por representar al planeta tierra en su totalidad, se esfuma cuando un sistema de mejora de imagen digital por medio de procesos de Inteligencia Artificial aplica sus algoritmos y lo considera ruido visual, un píxel estadísticamente inoportuno, de dudoso interés en la perspectiva global de la fotografía.

Esta pieza poética muestra como la especie humana es capaz de borrar de todo sentido a la existencia de nuestro planeta, devolviéndonos a la realidad y enlazando con la primera de las obras de la exposición y su reflexión sobre el consumo de agua de los centros de supercomputación y de gestión de datos que, inconscientemente, creamos masivamente en nuestros dispositivos móviles, cuyo prestigio se mide en la cantidad de píxeles que producen sus múltiples cámaras cada vez más sofisticadas.



How To Improve Photo Quality by AI | Noise Reduction, Super-resolution Tutorial, del colectivo Simple Noodle Art

ENG

The PIXEL GODS. Taiwan Digital exhibition started as part of *Focus Taiwan*, a long-term collaboration between the **Economic and Cultural Taipei's Trade Office** in Spain and **L.E.V. (Laboratorio de Electrónica Visual)**, due to a shared and everlasting interest on contemporary digital creation in Taiwan.

This year, L.E.V. Matadero has opted for creating an exhibition to display the vibrant diversity of the Taiwanese art works of today and their creative maturity, elaborating on one of their most defining elements: audiovisual creation using technological resources, and the transformations these art developments have experienced throughout the years. This is achieved through focusing on a more updated definition of the basic element of digital image: **pixel**.

PIXEL GODS

Taiwán digital

A pixel is defined as the basic unit of digital image. Since the beginnings of graphic representation using a computer, we perceive pixels as a collection of tiny dots of color which combine to create the magic of an image, seen from a certain distance. Its connection with art is unquestionable, due to the parallels between pixels and art techniques as Pointillism, or the strokes of pictorial impressionism from the ninetieth century.

Throughout the twentieth century, pixel in art has earned a major role as a reference to an aesthetic derived from technological restrictions. As artist Kim Departe says, if we apply the concept of remediation from the point of view of art theory, pixels resume and reshape the aesthetics of early video games, and the result is pixel art.

However, the works of art selected for this exhibition go beyond this apparent technological restriction related to pixels. With this selection of Taiwanese digital artists, L.E.V. Matadero aims to reconsider the conception of pixels from the strong culture of adoration and veneration which our postdigital societies show towards digital image, the resolution of pictures and videos, as well as their implications in contemporary creations, turning pixel into a TechnoGod, so almighty and ubiquitous that allows us to dream about infinite realities..

The exponential growth of visual content shared in social media is never enough, therefore there is a need for sharper, crisper images, enhanced and enriched, to the point that the amount of pixels in cameras is one of the most valued elements in mobile devices. Bearing in mind the environmental cost generated by this spiral of technological innovations, the tiny and innocent pixel, the figurehead of techno-nostalgia and retro culture, is transforming into a symbol of modernity and sophistication, and the construction of reality using pixels into an unprecedented and unstoppable belief.

In the piece **Gods of Water**, Taiwanese artist **Kuang-Yi Ku** explores human transformations, our desires and emotions, in the context of technological advance and climate crisis, inviting the audience to reflect on their current relationship with the environment through speculative, future scenarios.

The project is composed by three different gods. The first is the "God of Technology", stressing the environment impact of data centers over water flow. Supercomputing centers, which store and analyze a relentless traffic of images, are the new technological temples which we humans increasingly delegate on

vital decisions. These supercomputers, which know everything and can do everything, are, according to artists, the elements which will allow us to predict climate in a future of environmental disasters. The "God of Rumors" symbolizes the enchanting power of new digital idols, show-business stars or influencers on social media, with a total control of images as tools to influence mass opinion, who rely blindly on the pixels which compose the photographs that surround them. And the "God of Arms" is created by the overwhelming combat capabilities used by meteorological weapons, combined with the dark minds of global conspiracy theorists.

The pixel is so powerful and ubiquitous that turns into the **Word Game** video game, by art collective **Team9**, in the integral element of communication, superseding written language, and renewing gods and creeds from the past. In this interactive piece, each visual element is formed by giant pixels, each of them with a vast individual meaning, represented as pictograms of traditional Chinese characters.

Images are transformed into texts, and text into images, by using this new concept of visual unity, represented by multiple, simultaneous layers, and that turns into a world on its own because of having inherited the symbology, tradition, and history of the universe of traditional Chinese writing used in the island of Taiwan.

Finally, with the video installation **How To Improve Photo Quality by AI | Noise Reduction, Super-resolution Tutorial**, the Taiwanese art collective **Simple Noodle Art** shows us the story of a specific, real and historic pixel: the blue pixel representing planet Earth in the picture *A pale blue dot* (1990) taken by the Voyager 1 probe from a distance of 6.000 millions of kilometers.

This pixel, turned into a god for representing the whole planet Earth, vanishes when the AI digital image improvement system applies its algorithms and takes it for visual noise, a statistically inappropriate pixel of dubious merits in the global perspective of the picture.

This poetic piece shows how human species is able to erase any meaning of existence from our planet, taking us back to reality and connecting to the first work of this exhibition: its reflection on water consumption at the supercomputing centers and data management; something we unwittingly create massively with our mobile devices, whose prestige depends on how many pixels their increasingly sophisticated cameras can produce.



Gods of Water, del artista Kuang-Yi Ku

MATADERO MADRID

Director artístico / Artistic director: José Luis Romo
Gerente / Manager: Alma Fernández Rius

Oficina de coordinación / Project Coordination

Subdirectora adjunta gerencia / Deputy Management: Myriam González
Responsable de programa / Head of Programming: Susana Zaragoza
Coordinación gerencia / Coordinator: Adela Fernández
Comunicación / Communication: Marisa Pons, Mariajo López, Raúl González, Laura Bragado, Iñaki Manjarrés
Diseño gráfico / Graphic design: Mario Cano
Educación y públicos / Education and Engagement: Javier Laporta, Beatriz Bartolomé, Pablo Gallego
Gestión de proyectos / Project Manager: Aitor Ibáñez
Gestión operativa / Operational management: Víctor Díaz
Producción / Production: Saturio Gómez, Santiago Jiménez, Gabriel Lucas, David Romero, Vicente Fernández, Rodolfo Cortés, Paula Noya
Coordinación técnica / Technical Coordinator: Jana Arenas
Infraestructuras / Infrastructures: Raúl Cano
Jurídico / Legal Advisor: Montserrat Rivero
Administración y gestión / Administration: Ana María Cubillo, Ana María Escobar, Álvaro Estévez, Nieves Montealegre

PIXEL GODS.Taiwán digital

Organización y producción / Organisation and Production: Matadero Madrid, L.E.V. Festival (Laboratorio de Electrónica Visual)
Comisariado / Curated by: L.E.V. Festival (Laboratorio de Electrónica Visual)
Desarrollo del proyecto / Project Development: L.E.V. Festival (Laboratorio de Electrónica Visual)
Textos / Texts: Jesús Jara López
Comunicación / Communication: Almudena Ávila
Traducción / Translation: Tito Pintado
Coordinación técnica / Technical Coordinator: Jorge Cañón
Coordinación artística / Artistic Coordinator: María Rubio
Diseño espacio expositivo / Spatial Concept: L.E.V. Festival (Laboratorio de Electrónica Visual)
Montaje / Build and Installation: Cristobal Homero Jándula y David Martínez Suárez

EXPOSICIÓN

OBRAS Y ARTISTAS

Gods of water (2022)

Kuang-Yi Ku

Artista: Kuang-Yi Ku

Científico y experto en cambio climático: Yi-Chi Wang, Shun-Te Wang

Diseño, modelado y animación de armas: Eric Liu

Diseño y animación de VTuber: Hong-Xiang Huang, Shun-Te Wang

Con el apoyo del Ministerio de Cultura de Taiwán

Sobre Kuang-Yi Ku

Kuang-Yi Ku vive y trabaja entre Taiwán y los Países Bajos. Es profesor adjunto en el Instituto de Artes Aplicadas de NYCU (Taiwán) y está realizando su doctorado en la Universidad Sheffield Hallam (Reino Unido). Su investigación se centra en la interdisciplinariedad entre arte, diseño y biociencia. Tiene un triple máster en Diseño Social por la Academia de Diseño de Eindhoven, Odontología por la Universidad Nacional Yang-Ming y Diseño de Comunicación por la Universidad Shih Chien, y es cofundador de la comunidad de bioarte de Taiwán TW BioArt. Sus obras exploran las relaciones entre tecnología, individuo y medio ambiente a través de temáticas como el cuerpo humano, la sexualidad, la interacción entre especies o la tecnología médica.

Word game (2022)

Team9

Sobre Team9

Team9 es un estudio creativo con sede en Taiwán centrado en la producción de contenido digital y productos innovadores, formado por miembros de diversos orígenes disciplinares como el diseño, la programación o el marketing. Establecido en 2018, el estudio defiende que "es la forma en que vemos el mundo lo que define el mundo que vemos." Las aventuras de Team9 comenzaron con *Word Game* y, desde entonces, continúan desafiando las experiencias digitales convencionales, difuminando los límites entre la virtualidad y la realidad.

How to improve photo quality by ai | noise reduction, super-resolution tutorial (2022)

Simple Noodle Art

Directora: Chen Zi-Yin

Productor: Chuang Hsiang-Feng

Actor: Ben Chang

Director de fotografía: Liao Ching Wen

Fotógrafo: Wang Chung Ping

Responsable técnico de iluminación: Itami Liang

Asistente técnico de iluminación: Liao Ching Tung

Mezclas de audio: Kueia Chen

Sobre Simple Noodle Art

Fundado en 2019 por Chen Zi-Yin y Chuang Hsiang-Feng, Simple Noodle Art es un colectivo artístico que trabaja con la instalación, el vídeo, el net art, la fotografía y la inteligencia artificial. Con formación en arte y tecnologías de la información respectivamente, Chen y Chuang centran su trabajo en las interacciones entre los productos tecnológicos y los seres humanos, y exploran la forma en que dichas interacciones alteran e influyen en nuestro estilo de vida. A través del pensamiento interdisciplinar, buscan crear obras que sean como un plato de noodles: con ingredientes sencillos pero un gran sabor.

Organiza:



Comisariado:



Con el apoyo de:



Financiado por la Unión Europea-Next GenerationEU:



Matadero Madrid

Paseo de la Chopera 14

28045 Madrid

T. 91 318 46 79

info@mataderomadrid.org

@mataderomadrid

WORKS AND ARTISTS

Gods of water (2022)

Kuang-Yi Ku

Artist: Kuang-Yi Ku

Project director: Chun-Ting Chen

Scientists and climate change experts: Yi-Chi Wang, Shun-Te Wang

Weapon design, modelling and animation: Eric Liu

VTuber design and animation: Hong-Xiang Huang, Shun-Te Wang

Supported by the Ministry of Culture, Taiwan

About Kuang-Yi Ku

Kuang-Yi Ku lives and works halfway between Taiwan and The Netherlands. He is an associate professor at the NYCU Institute of Applied Arts (Taiwan), and he is working on his doctoral degree at Sheffield Hallam University (United Kingdom). His research is focused on the interdisciplinary nature of arts, design and bioscience. He has a triple master's degree on Social Design by the Design Academy in Eindhoven, a degree on Dentistry by the Yang-Ming National University, and on Communication Design by the Shih Chien University, and he is the co-founder of Taiwan's TW BioArt community. His works explore the relationships among technology, the individual and the environment, through topics such as the human body, sex, interaction between species and medical technology.

Word game (2022)

Team9

About Team9

Team9 is a creative studio based in Taiwan which produces digital content and groundbreaking products. The team is formed by members with different disciplinary backgrounds, such as design, programming and marketing. Founded in 2018, the studio claims "the way we see the world is what defines the world we see" Team9 adventures started with *Word Game*. Since then, they are still defying conventional digital experiences, blurring the limits between virtuality and reality.

How to improve photo quality by ai | noise reduction, super-resolution tutorial (2022)

Simple Noodle Art

Director: Chen Zi-Yin

Producer: Chuang Hsiang-Feng

Actor: Ben Chang

Director of Photography: Liao Ching Wen

Still Photographer: Wang Chung Ping

Gaffer: Itami Liang

Best Boy: Liao Ching Tung

Sound Mixer: Kueia Chen

About Simple Noodle Art

Founded in 2019 by Chen Zi-Yin and Chuang Hsiang-Feng, Simple Noodle Art is an art collective that works with installations, video, net art, photography and artificial intelligence. Trained in art and information technologies respectively, Chen and Chuang focus on the interactions between technological products and human beings, and they explore the way such interactions alter and influence our lifestyle. Using interdisciplinary thinking, they aim to create works as a noodle dish: with simple ingredients and a great taste.