

Creatopia

Indisciplines de la creativitat

Art, Ciència, Tecnologia,
Moda, Gastronomia,
Publicitat, Arquitectura, Tele-
visió, Música, Fotografia, Xarxes,
Literatura, Política, Cinema, Dansa, Ví-
deo, Urbanisme, Humor, Màrketig....

PROJECTE

Juny 2005

Comissari

Òscar Vilarroya

Seminari Creatopia

Pau Alsina

Marco Bellonzi

David Casacuberta

Jessica Jaques

Carles Lalueza

Neus Miró

Josep Perelló

Leonardo Valencia

CREATOPIA

1. Definició

Creatopia es configura com un espai d'anàlisi, trobada, exposició de la creativitat contemporània. La idea és obrir els itineraris creatius actuals a l'observació i la reflexió. Buscar itineraris creatius rellevants, sense restriccions, en qualsevol camp on es pugui identificar la creativitat contemporània: en la pintura, l'art digital, el multimèdia, la ciència, la quotidianitat... Analitzar-los, exposar-los, convidar els seus creadors i enfrontar-los a les seves pròpies trajectòries i a les d'altres creadors. El repte és fer d'aquesta observació i reflexió un esdeveniment d'atractiu tant per al gran públic com per als propis creadors així com per a tot aquell que tingui un interès per la reflexió sobre la creació contemporània.

Creatopia tracta de respondre a preguntes com: Quines trajectòries hi ha darrera els productes i processos creatius contemporanis? Quina natura particular tenen les connexions, derives, interseccions que es produeixen avui en dia en els itineraris creatius? Fins on arriba la insatisfacció amb els propis camps creatius i de quina manera es trenquen les barreres entre disciplines? Quines idees, coneixements, disciplines són les més seminals?

2. Objectius

- a) Interessa la creativitat en un sentit ampli, que inclogui qualsevol àrea de l'activitat humana, des de la més elitista fins a la més quotidiana.
- b) No interessa la creativitat amb adjectius: creativitat artística, científica o tecnològica. Es pretén l'apropament als casos de creativitat independentment de l'assignació a una determinada disciplina. De fet, interessa la creativitat que trenqui, que travessi les diferents disciplines.
- c) S'enfoca cap a casos concrets, cap els itineraris específics de la creació actual.
- d) Interessa ja sigui individual o col·lectiva.

e) Interessa l'itinerari creatiu en sentit ampli, incloent tant el producte creatiu (sigui finalitzat o en trànsit) com el procés cognitiu, vivencial... de generació del producte creatiu.

f) Interessen els punts en comú dels diversos itineraris creatius.

3. Continguts

Creatopia es desenvoluparà tenint en ment tres aspectes centrals, crítics, que són els que permetran apropar-se a la creativitat d'una manera efectiva i atractiva. Aquestes línies de força seran el denominador comú del seminari, l'exposició i de les diferents activitats complementàries, però tindran un tractament diferent en cada edició.

3.1. La creació per dins: el procés/itinerari creatiu

La creativitat és habitualment el producte d'un individu que té una personalitat determinada, un domini de l'àmbit on es demostra creatiu, una sensibilitat especialitzada, intel·ligència suficient, un estil de pensament divergent, i una motivació per crear. Quins processos cognitius subjauen en tota creació? Pensament lateral o divergent, l'associació lliure, la desinhibició de restriccions cognitives són elements a tenir en compte. Quines fases té el procés creatiu? La preparació, que pot durar al voltant de deu anys; la incubació, de durada variable, des de minuts a decennis; la revelació, que és instantània; i la comprovació, variable depenent de l'àmbit creatiu i la dificultat de posada en pràctica. Creatopia abordarà aquests temes.

A cops, però, la creació va indissolublement lligada a un itinerari experiencial estrictament personal. Aquest serà també un apropament addicional i necessari per entendre un determinat creador o creació.

Finalment, a cops i sembla a més ser cada més una tendència més accentuada, el producte creatiu és un producte d'un col·lectiu i no d'un individu. Ens interessarà conèixer les diferències i similituds entre les creacions individuals i col·lectives. Creiem necessari apropar-nos a la creació col·lectiva doncs en diverses disciplines es considera un paradigma fortament contemporani.

3.2. Les dinàmiques creatives contemporànies: multidisciplinarietat, recepció...

En el moment present, hi ha molts protagonistes creatius que trenquen les barreres tradicionals

disciplinars i utilitzen ja habilitats o coneixements (coneixement científic i filosòfic sobre el món, o tecnològic) que trascendeixen els àmbits de la seva pròpia disciplina. Els acostaments multidisciplinars s'han desenvolupat ràpidament com maneres d'apropar-se a noves qüestions, o per tractar temes clàssics d'una manera renovada. Els projectes multidisciplinars impliquen traspasar les fronteres de disciplina al nivell de les assumpcions, metodologies i estratègies explicatives. Els creatius que treballen en àmbits multidisciplinars poden abordar projectes més complexos i donar solucions creatives respectant el bagatge de cada disciplina. Aquest és l'àmbit de la creació contemporània.

3.3. Condicions per a la creativitat: context socio-cultural, tecnologia...

Es poden analitzar quines són les condicions socio-culturals que faciliten o dificulten la creativitat? Si un país és creatiu és que té el suficient nivell econòmic i sociocultural per a permetre invertir el temps i les energies de molts individus en processos creatius. Indica que gaudeix de les condicions necessàries i suficients perquè aquests individus siguin creatius: formació necessària per arribar a una competència creativa, llibertat per desenvolupar un pensament crític i divergent, mitjans per portar a terme projectes creatius independents. Així doncs, Creatopia s'ocuparà les qüestions relatives tant a les condicions inicials idònies per cultivar la creació i la innovació com a les condicions de contorn que mantenen viu el foc de la creativitat.

4. Format

La convocatòria tindria quatre peces fonamentals, un seminari, una exposició, un Premi Creatopia i un centre de recursos (amb uns complements per a cada peça).

4.1. Seminari

L'objectiu del seminari Creatopia és convertir-se en una obligada cita internacional on discutir sobre la creativitat contemporània i, a ser possible, constituir-se en un viver d'innovació, en un promotor de col·laboracions i en un catalitzador de projectes futurs. Creatopia reunirà a Barcelona a reconegudes personalitats amb atracció intel·lectual, creativa i mediàtica, per discutir sobre les qüestions ambiciosos i rellevants que s'hagin formulat en relació amb el tema de cada edició.

El seminari tindrà tres versions: un seminari **intern** de la gent de Creatopia, un seminari

de trobades **obertes** al públic que s'anirà celebrant al llarg de l'any (quatre?) amb convidats externs, i un seminari **plenari**, que serà el darrer i el que donarà pas a l'exposició. En el desenvolupament dels seminaris s'establirà un esquema de **tutoria** de cada membre del grup de Creatopia amb almenys 1 possible convidat als seminaris oberts o al plenari. Amb aquest esquema es tractarà d'optimitzar la relació entre el Creatopia i els convidats: relació personal, responsabilitat individualitzada, etc.

4.1.1. Seminari intern. De caràcter permanent, es portaria a terme (durant el període inter-plenaris) en reunions mensuals amb els integrants del grup Creatopia. La finalitat és la de, a partir del tema de l'edició i de les preguntes formulades, treballar i canalitzar amb els diferents possibles convidats al Plenari (o a les trobades obertes), supervisar i enriquir els plantejaments inicials i, al seu torn, establir la tutela de les reunions del seminari obert i del plenari. A més a més, ha de servir com de punt de trobada amb els artistes i participants en la preparació de l'exposició, assolint així una interacció eficient entre seminaris i exposició.

4.1.2. Seminari obert. Durant els períodes inter-plenaris, es realitzaran quatre reunions amb dos convidats de disciplines diferents, de nivell internacional o nacional, aprofitant la disponibilitat dels convidats. Les reunions ens donaran la cintura suficient per convidar a persones notòries que per raons d'agenda no poguessin assistir a la sessió plenària i a més podem donar major protagonisme mediàtic a la vinguda a Barcelona d'alguns dels convidats. D'aquesta forma, també es donarà la sensació desitjada respecte a la creació: ser fruit d'un treball constant i de recerca que culmina en una sessió plenària.

El seminari serà obert al públic i les dates probables serien novembre 2005, i febrer, abril i juny de 2006. Es planteja que siguin dos convidats de diferents disciplines per a reforçar el concepte de multidisciplinarietat en l'enfocament sobre la creativitat contemporània. Això significaria que al llarg d'aquest seminari obert es tindrien al voltant de 8 convidats.

En el context de la primera reunió del seminari obert es presentaran les intencions de Creatopia, s'anunciarà el lema, el projecte de l'exposició i es convocarà al Premi Creatopia (veure's més endavant). Les reunions del seminari obert plantejaran preguntes i possibles respostes que puguin ser represes o desenvolupades en el plenari. Cada convidat a les quatre reunions del seminari obert contarà amb la tutoria respectiva de la disciplina corresponent als integrants de l'equip de Creatopia. Les preguntes, conclusions i documents dels quatre seminaris anuals oberts al públic s'exposaran també en la web, de manera que es permeti la màxima visibilitat de l'itinerari que se segueix en Creatopia. Això permetria sostenir –a més

d'altres recursos específics a desenvolupar per a l'apartat de la web Creatopia- l'expectativa per a l'arribada del seminari plenari i l'exposició. Els arxius de Creatopia, assequibles en web, poden constituir-se en la documentació recopilada per a l'edició d'una publicació sobre el desenvolupament de la primera convocatòria de Creatopia.

4.1.3.Seminari Plenari. Aquest seminari serà l'esdeveniment central dintre el cronograma i es desenvoluparà en paral·lel amb la inauguració de l'exposició. El plenari pretén proporcionar un entorn de discussió i col·laboració multidisciplinària entre científics, artistes i pensadors. Els candidats es definiran en el seu treball per tenir un enfocament interdisciplinari i per estar interessats en analitzar i explicar les dinàmiques creatives humanes. L'objectiu concret seria arribar a crear un esdeveniment on els assistents poguessin discutir sobre els temes i preguntes proposades per a cada edició de Creatopia i continuar la feina feta durant el seminari intern i obert.

El seminari podria durar dos-tres dies amb sessions de matí i tarda. Per a reforçar el concepte de visió multidisciplinària les diferents taules rodones podrien desenvolupar-se amb torns alternats dels participants. D'aquesta manera els mateixos conferenciantes exemplificaran, a manera de circuit de postes, el contacte multidisciplinari. El nombre ideal de ponents seria de 4. Això permetria estructurar reunions en forma de cadena que desembocaria amb una sessió de cloenda amb tots els ponents (en el cas de reunió a dos dies) o bé contemplant totes les permutes possibles (en el cas a tres dies).

Convidats: A, B, C i D.

Opció 2 dies	Dia 1	Dia 2
Matí	A-B	C-D
Tarda	B-C	A-B-C-D

Opció 3 dies	Dia 1	Dia 2	Dia 3
Matí	A-B	C-D	B-D
Tarda	B-C	D-A	A-B-C-D

En el context del seminari plenari es fallarà el lliurament del premi Creatopia.

Tant el seminari plenari com l'exposició mantindran línies de contacte, de manera que es completin mútuament i convidin als públics corresponents a perllongar la seva assistència en un o altre espai.

4.2. Exposició

Coincidint amb el seminari s'inauguraria un esdeveniment de major durada, que seria en cert sentit: el cos, és a dir, l'encarnació de les idees i les propostes. Una exposició que permetés presentar treballs relacionats amb el tema del seminari –que seria el que donaria perfil a l'edició de cada any. Treballs de diferents disciplines creatives es presentarien en l'exposició, que seria, a la vegada, referència històrica i estat de la qüestió en el moment actual.

Interessa una exposició dinàmica que utilitzi diferents enfocaments multimèdia amb objectes, documents i material audiovisual i espais interactius serviran per fer més amena i fresca l'exposició. Creiem que el visitant ha de rebre els conceptes esmentats de la manera que sigui més efectiva i no volem sentir-nos condicionats per un determinat concepte expositiu de moda. Això sí, el model escollit ha de cercar una participació activa de l'espectador però també que l'espectador s'endugui una experiència de l'exposició donat que l'experiència crea memòria i Creatopia aspira a tenir una continuïtat en el temps amb voluntat de generar una marca de fàbrica. És important que el visitant en surti havent experimentat, encara que sigui mínimament, part del procés creatiu, tant en l'àmbit de la percepció, com en el procés d'ideació (pensament lateral, associació...) com en la pròpia acció. Idees com ara la presència de diversos itineraris, la no-linialitat en el seu discurs, la interactivitat o bé el simple fet de veure una cosa diferent depenent per on s'entri a una sala es tindran en compte per desplegar a Creatopia en l'espai. D'aquesta forma, aspirem a vincular, a temptar el visitant perquè entri i actui en l'univers creatòpic.

El contingut de l'exposició consistirà en:

1. Peces escollides que es considerin pertinents i provinents de qualsevol àmbit
2. Peces (o work in progress) d'encàrrec on també cabrien treballs col•laboratius entre creadors de diverses disciplines
3. Peces (o work in progress) singulars de referència mundial
4. Documents de treball, com entrevistes en vídeo o reflexions fetes en les ponències celebrades anteriorment. Es pensa, per exemple, entrevistar a multitud de persones i que responguin a qüestionari tipus Proust sobre la seva experiència personal a l'entorn de la creativitat

5. Espai didàctic amb dispositius tecnològics o científics. Existeix no obstant una clara voluntat de desmarcar-se de l'estil obsessivament didàctic i arqueològic propi dels museus de ciències i tecnologia
6. Contribució del visitant eminentment constructiva i variable a mesura que vagin passant els dies

L'exposició es centrarà exclusivament en individus i productes fortament contemporanis, als quals es podrà encarregar obra. Només recorrerà al passat si és estrictament necessari per tal d'exposar un resultat contemporani. En contrapartida, per evitar el punt de vista historicista, s'insistirà en la relació lliure i transdisciplinar entre diverses creacions contemporànies.

4.3. Premi Creatopia

A fi d'augmentar la visibilitat i la comprensió del projecte Creatopia, proposem establir un Premi Creatopia. El Premi s'atorgaria cada edició a un projecte que representés l'esperit de Creatopia. El premi s'atorgarà a un projecte, no a una obra acabada, perquè hi ha la intenció d'engegar iniciatives ambicioses que d'altra manera no tindrien possibilitat. El Premi tindria unes condicions de pressupost i d'enfocament, sense restriccions de tipus d'obra, mitjans, tècniques o duració, a fi d'estimular projectes amb estil Creatopia. El Premi s'obriria públicament en un dels seminaris oberts (per exemple, Novembre 2005). La data límit de presentació es faria uns mesos abans de la celebració de l'edició de Creatopia, i s'anunciaria el guanyador a l'obertura del seminari plenari. Com que els projectes poden anar des d'una obra pictòrica, a un software, passant per un producte audiovisual, no es poden preveure condicions d'exhibició. Per tant, el projecte guanyador es portarà a terme independentment de la celebració de Creatopia, i únicament es farà divulgació del seu estat al llarg dels seminaris de Creatopia.

4.4. Centre de recursos (presencials i en xarxa).

Els creadors contemporanis tenen necessitats que són a cops difícils de satisfer, sobretot per innovadores. Si aconseguim un recull d'aquestes necessitats en tot allò que es refereix a l'esperit Creatopia mitjançant, per exemple, les entrevistes-documentals a creadors (veure's més endavant), aleshores es podria concebre la creació d'un centre de recursos per facilitar les solucions. Això permetria articular una comunitat de creadors, i agilitzar la creació

contemporània.

4.4.1. Activitats presencials. Entre altres activitats, això podria suposar fer seminaris o cursos per divulgar certs coneixements o certes habilitats que es consideren crucials en la creació contemporània. Per altra banda, hem detectat a la ciutat la necessitat de tenir un lloc d'encontre en territori neutre de creadors multidisciplinars. Existeixen diverses plataformes que treballen en la mateixa direcció però que es desconeixen mútuament. Creatopia amb la creació d'un cafè (o dinar o sopar però sempre en un ambient distès) mensual podria facilitar l'enllaç entres aquestes iniciatives que parteixen des de diversos àmbits de la ciència, la tecnologia, l'art contemporani o l'arquitectura. Es podrien donar a conèixer entre elles col·loquialment, permetent així reforçar el mestissatge creatiu de la ciutat i catalitzar nous projectes multidisciplinars.

4.4.2. Activitats en xarxa. En primer lloc, necessitem una web amb projectes, conferències, i documents de Creatopia. Web innovadora, elegant, però sobretot molt usable. Convé que la gent pugui accedir-hi fàcilment i que ofereixi elements innovadors a l'hora de relacionar-se amb la informació: software social, bases de dades intel·ligents. Però, a més, s'ha d'intentar que el projecte tingui l'aspiració de desenvolupar eines noves i solidificar xarxes de participació. Seria desitjable que hi hagués un equip de treball que portés endavant les necessitats del projecte.

A més, la pàgina web hauria de fidelitzar els possibles assistents al seminari i exposició. Per a això seria convenient la creació d'un *newsletter* periòdic (mensual) en el qual se li informen als subscriptors de l'avanç dels seminaris interns, dels pròxims convidats als seminaris plenaris i de les novetats vinculades al seminari plenari. El *newsletter* permet a més generar una base de dades important per a la convocatòria de públic. A la web s'hauria també de convidar els lectors que responguin a la pregunta de torn que s'estigui desenvolupant al llarg del seminari anual. La web de Creatopia també ha de proporcionar tota la informació possible dels participants del seminari i l'exposició.

4.5. Activitats complementàries

El fet de reduir el projecte a quatre grans elements no exclou el recurs a instruments complementaris destinats principalment a la divulgació i a la comunicació: des d'internet fins a plataformes Creatopia en altres ciutats, passant per un laboratori en marxa o en trobades i

seminaris puntuals per tal de reforçar el teixit creatiu a casa nostra.

4.5.1. Tallers de creació. Durant la celebració de l'exposició, Creatopia convidarà a reconeguts creadors perquè apadrinin tallers de participació dels visitants en activitats creatives. Es tractaria d'aconseguir l'atracció de la gent a participar en una activitat dirigida per un creador reconegut. El convidat podria establir, per exemple, unes condicions específiques de l'activitat i es donaria l'oportunitat als visitants de produir la seva pròpia peça.

LA FORÇA DE L'ERROR

Primera edició de Creatopia

5. Tema de la primera edició Creatopia: "La força de l'error"

Dels paradigmes-temes que hem examinat, n'hi ha un que ha estat intersecció de quasi tots els casos de creativitat transdisciplinària que hem examinat: l'**error** com a força creativa, i en totes les seves diferents dimensions: accident, imprecisió, discordança, caos, aberració, trial/error.

L'error és motor i camp de cultiu d'innovació. Serveix d'impuls i motivació per desplaçar-nos cap a nous paradigmes, a noves estructures, a noves visions. En la història de la ciència (i dels descobriments en general) hi ha un procés que s'ha repetit diverses vegades: a partir d'un experiment o d'una idea equivocada, s'acaba aconseguint un nou descobriment encençant una nova línia de recerca. La casualitat ha inventat probablement tantes coses o ha donat llum a tantes teories com el treball meticulosament sistemàtic. No és difícil trobar diversos testimoniatges d'aquest fenomen. És més, hi ha qui ha encunyat la paraula serendípia per aquests descobriments per accidents i aquests reben cada més atenció en el món de la ciència.

El segle XX es va obrir amb l'optimisme del positivisme sobre la certesa del nostre coneixement i en aquesta visió l'error es considerà com a element corruptor. La por de cometre errors i a la incertesa ha jugat un paper important en derives científiques, artístiques i polítiques. La consciència d'aquestes derives, i el coneixement cada cop més profund del paper que el error juga en el pensament i la producció humana més creativa ha permès un redescobriments de l'error com a força creativa.

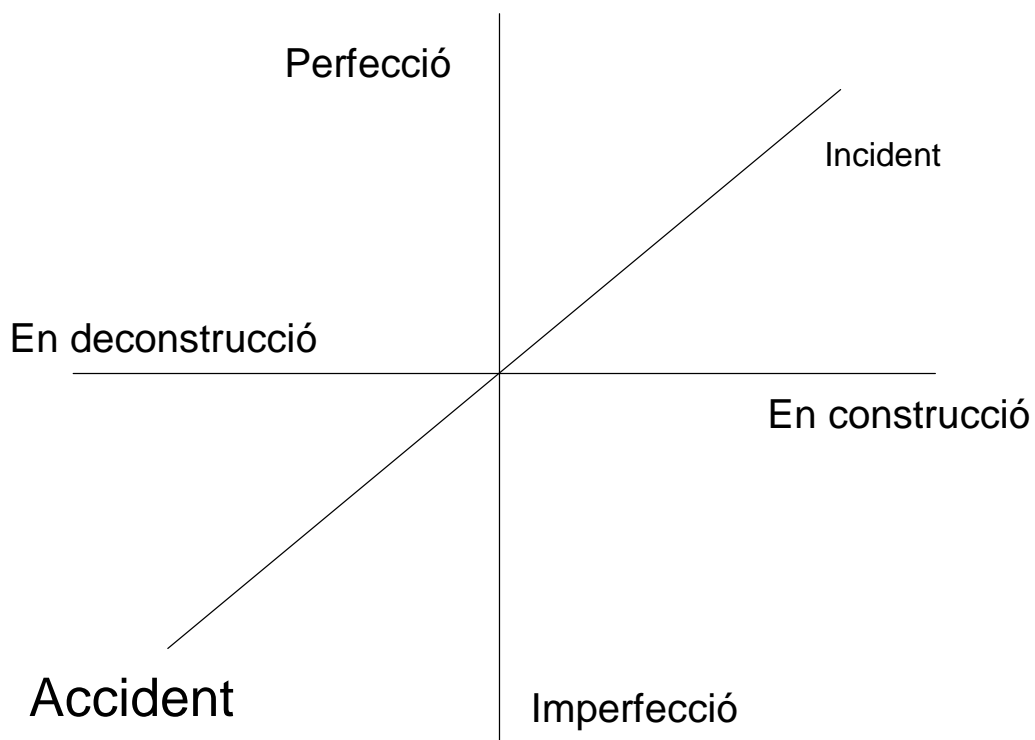
Daniel Dennett ha escrit: "Cometre errors és la clau per progressar (...) Hauries de cultivar l'hàbit de cometre'ls. Enlloc de negar-los quan els comets, hauries de convertir-te en un savi dels teus propis errors, convertint-los en obres d'art. Hauries de buscar oportunitats de fer grans errors, de tal manera que te'n puguis recuperar. (...) Els errors no són només oportunitats d'or per aprendre; són, en un sentit essencial, la única oportunitat d'aprendre alguna cosa nova. Abans que hi hagi aprenentatge, han d'haver-hi aprenents. Aquests aprenents han d'haver evolucionat per ells mateixos o han d'haver estat dissenyats i construïts per aprenents. L'evolució biològica procedeix per grans processos inexorables de prova i error, i sense els errors les proves no aconseguirien res. (...) L'evolució, que no sap res, arriba a la novetat per mutacions cegues, que són errors del ADN. Molts són fatals. Altres no, però mai arriben a una perfecció, perquè si s'arribés, l'evolució s'aturaria, i les fonts de novetat s'esgotarien. La taca petita que significa una mutació, la imperfecció en el procés, és la font del meravellós disseny i complexitat del món en el qual vivim".

El físic teòric David Bohm ha pensat sobre la creativitat amb el que ell anomena

paradigma hologràfic. Partint dels grans canvis que ha patit la Física durant el segle XX, creu que les discordances entre observació i teoria són la veritable font de generació de noves idees i que són capaces de reconfigurar dramàticament la visió que tenim del món. Agafa la imatge de l'holograma per copsar el poder de l'error a l'hora d'innovar.

6. Desenvolupament de la primera edició Creatopia: "La força de l'error"

Descriurem i escenificarem la força de l'error en un espai conceptual multidimensional, establert per tres eixos que estructurin les dimensions on podem situar els casos de creativitat contemporània on l'error hi juga un paper fonamental.



Els tres eixos determinen sis pols relacionats amb l'error i la seva energia creativa. De manera natural, posa en el mateix nivell qualsevol producte creatiu. En l'origen de coordenades s'estenen uns braços en forma de parella de pols aproximadament contraposats. En aquest espai col·loquem diversos casos que podran tenir un o altra lectura si els projectem d'una o altra manera sobre les temàtiques triades.

6.1. Primer eix a recórrer: de "en deconstrucció" a "en construcció"

6.1.2.En deconstrucció. L'error més productiu en ciència, filosofia o en el dia a dia és el que es detecta quan hi ha una discordança entre una visió establerta, una teoria o un marc i la realitat. És la percepció del científic, del filòsof o, entre molts altres, de la pintora, el gastrònom, el publicista quan detecta la incoherència de les visions anteriors sobre la realitat que examina. I és el que motiva la recerca d'una visió, d'una teoria, d'un apropament més satisfactori. El desacord entre realitat i discurs (teoria) serveix de motor i motivació per desenvolupar un treball. El procés creatiu implicat en aquest pol és el de la “deconstrucció”, l'anàlisi, la destrucció de la visió anterior per descobrir les seves mancances i la manera de superar-les.

En molts àmbits creatius actuals s'exploren els processos implicats en aquesta percepció de la discordança, en la revelació del desacord, des de processos ben bàsics (la percepció sensorial) o més complexos (el canvi de paradigmes). Els artistes Olafur Eliasson, Michael Rovner, Carsten Höller, Olaf Nicolai, o els coreògrafs Philippe Genty, Philippe Decoufflé treballen l'error en la percepció. El neurocientífic Semir Zeki estudia la percepció de la bellesa en la percepció de la incompletitud. Altres neurocientífics, com Roberto Zatorre estudien la rellevància de l'error en la percepció música. El crític Harold Bloom ha treballat el concepte del “misreading”. L'artista plàstica Emma Kay ha explorat la discordança entre memòria i realitat. Klaus Obermaier o Heiner Goebbels directors teatrals juguen amb les il·lusions òptiques. Marcus Novak, arquitecte californià, ha treballat en el que anomena arquitectura líquida i estats hipnòtics o alterats de consciència en la experimentació de l'espai. Peter Eisenman, arquitecte teòric, ha treballat amb formes impossibles, desestabilitzadores per l'home, en els límits perceptius. Brian Greene, físic-matemàtic, ha divulgat amb molt d'èxit la percepció d'un univers d'onze dimensions com el que proposa les teories d'unificació de forces. Sir Roger Penrose, matemàtic, ha estudiat la percepció des de la matemàtica i la psicologia.

6.1.3.En construcció. Tot procés creatiu és un procés de construcció constant. La recerca, i la creació, avança a base d'aproximacions successives i mitjançant diversos resultats insatisfactoris que van refinant-se. La prova i l'error és la base de moltes disciplines científiques, artístiques, industrials.

Luc Steels és un recercador de robòtica que explora l'aparició de llenguatges artificials, nous, entre robots mitjançant mecanismes de prova i error. Gregor Schneider i Martí Ansón, artistes plàstics que conceben la seva obra en continua reconstrucció. L'ergonomia és una ciència en continua construcció. El cineasta Lars Von Trier ha explorat la idea de l'obra cinematogràfica en continua recreació.

6.2.Segon eix: de l'error com a generador d'una nova visió (accident), a l'error com a generador d'una nova realitat (incident)

6.2.1.Accidents. Els accidents afortunats (o no) estan al bell mig de molts processos creatius i de multitud de descobriments científics. El neologisme de “serendípia” es defineix de fet com un descobriment afortunat realitzat per accident o atzar. La història en va plena d'avanços científics, mèdics, artístics, invencions tècniques i troballes quotidianes produïts per la serendípia, des de la penicil·lina fins al post-it, passant per nombroses invencions gastronòmiques. La creativitat contemporània s'aprofita i es fixa en els accidents.

Però no tots els accidents són afortunats. Segons el teòric francès Paul Virilio, els accidents són part essencial de la societat contemporània. Virilio ha desenvolupat una teoria de l'accident que s'ha concebut fins i tot com una “estètica de la catàstrofe”. “La societat contemporània es caracteritza per la successió d'esdeveniments catastròfics. La vida diària és un caleidoscopi d'accidents, catàstrofes i cataclismes. En el mirall trencat, hem d'aprendre a discernir-los, perquè van a l'encontre de les costums, art i la política: hem d'exhibir l'accident”, escriu Virilio. Per altra banda, la prevenció d'accidents ha desenvolupat estudis sobre el risc des de diverses diverses disciplines. Alguns exemples són: Alan Kirman (economista), Paul Embrechth (estadístic), Eugene Stanley (físic), Andrew Lo (economista), Didier Sornette (sismòleg), Mark Buchanan (físic divulgador), John Doyne Farmer (físic). Alguns dels mencionats tenen el convenciment que els crashes o accidents no tenen una naturalesa estranya sinó que vénen generats pel mateix tipus de comportament descrit en condicions “normals”. Per exemple i dit de manera planera, cada dia pot haver-hi un crack borsari i la variació dels preus no té una llargada característica: el sistema conté infinites escales característiques de canvi i té un comportament fractal.

6.2.2.Incidents. La irrupció de la teoria del caos a principis del segle XX ha generat un nou paradigma teòric sobre els sistemes complexos. L'exemple arquetípic de l'immens poder de les petites fluctuacions és l'anomenat “efecte papallona”. Un petit incident, com el batec de les ales d'una papallona, podria arribar a desencadenar un canvi en un sistema complex i global com és el clima. Una mutació genètica en un individu d'una espècie pot induir l'aparició d'una nova espècie i un canvi en la biosfera.

Darrerament, ha sorgit una tendència científica que té una lectura més profunda de l'anomenada teoria de la complexitat. Tot sistema viu interactua internament i amb l'entorn. Es creen connexions, s'estableixen relacions, es viuen experiències. Aquesta dinàmica

d'interacció és aparentment caòtica i desorganitzada. Dins els sistemes vius la teoria col·loca tot sistema que no ha estat globalment dissenyat, que ha emergit de forma auto-organitzada i que espontàniament ha creat una xarxa d'interconnexió extremadament eficient. S'està observant que aquests sistemes complexos han creat els seus propis patrons de comportament i les seves pròpies lleis universals. Les connectivitats d'internet, entre animals, en la cadena de l'ADN, entre paraules en el llenguatge, en el trànsit de vehicles... tenen un mateix tipus de comportament. La teoria de la complexitat posa en un mateix nivell abstracte una gran diversitat de camps que es veu, així doncs, capaç d'abordar d'una forma absolutament transversal. Si la teoria del caos diu com sorgeix la imprevisibilitat des d'unes lleis ben establertes, la renovada teoria de la complexitat es fa anomenar la ciència emergent de l'ordre espontani. Entre altres aspectes, la nova teoria es preocupa com petites alteracions poden provocar grans canvis i seria una versió actualitzada de l'efecte papallona.

La millor comprensió dels sistemes complexos ha permès entendre que les idees innovadores, els productes i processos creatius estan sotmesos també a "efectes papallona". Les modes són exemples d'aquest efecte. Un peça de roba o una manera de portar una peça de roba en un lloc determinat en un moment específic pot fer aparèixer una moda globalitzada. Els "cool hunters" són els observadors d'aquests incidents, i els que preveuen els possibles èxits de noves modes.

La transmissió d'incidents en xarxes ha estat estudiada per Steven Strogatz (Cornell, coautor amb Watts de la prova matemàtica de l'afirmació que "només som a sis passes del president d'Amèrica"), Duncan J. Watts (Columbia), Albert L. Barabási (Nôtre Dame). Dan Sperber (CNRS) ha publicat estudis sobre l'epidemiologia de les idees, concepte relacionat amb el de "meme", encunyat per Richard Dawkins i desenvolupat, entre altres, per Susan Blackmore. Fritjof Capra ha estudiat el paradigma holístic des de la ecologia i en relació amb les ciències socials. En els seus llibres explica com s'interrelacionen les diferents ciències, tecnologies i humanitats. David Rokeby és un artista-enginyer canadenc que treballa en sistemes emergents i reconeixement de la parla a través de peces artístiques on treballa el consens-disens. Christa Sommerer, biòloga, i Laurent Mignonneau, artista, treballen en processos artístics evolutius i amb emergència espontània de patrons de comportament. Steven Johnson és un divulgador dels sistemes emergents en diferents camps de coneixement, establint paral·lelismes entre la etologia i les xarxes complexes.

6.3. Tercer eix: de la "imperfeció" a la "perfeció"

6.3.1.Imperfecció. A mesura que ens hem anat allunyant de les certeses positivistes de principis del segle XX, a partir del triomf del modernisme, i de la visió darwinista de l'ésser humà, la imperfecció ha anat guanyant lloc dins del pensament contemporani. La biologia ens ha ensenyat que l'emergència de formes i d'espècies prové de la imperfecció dels mecanismes genètics, de l'aparició de mutacions i d'aberracions biològiques que juguen amb l'atzar per aconseguir imposar-se.

Per la seva banda, l'art contemporani juga amb els defectes, les imperfeccions de les tècniques i els materials com a mecanismes creatius. L'estètica de la imperfecció és ja part de la concepció actual de "bellesa". En moda, la roba estripada, extremament folgada, decolorida és un actiu. En la televisió, els freaks, la tele-escombraries guanyen adeptes. El concepte de "glitch", amb autors com Iman Morandi, en són altres dels exemples. En fotografia, Mikhailov, Nan Goldin, Cindy Sherman, Hellen Von Unwerth, entre altres, il·lustren l'obsessió pels defectes. En el cinema, escoles com dogma i autors com Lars Von Trier treuen partit de la "imperfecció". Artistes que juguen amb artefactes, com el robot descontrol·lat de Simon Penny "Le petit mal", n'és un altre exemple. Eugene Thacker ha explorat l'impacte de les biotecnologies en l'imaginari col·lectiu, estudiant aberracions. Gunther Von Hagens és un metge que s'ha dedicat a la plastinació, tècnica d'embalsamar novedosa, que l'ha permès alhora recopilar malformitats, aberracions o tot tipus de diferències respecte a allò "normal" en els éssers vius.

6.3.2.Perfecció. Curiosament, paral·lelament a la importància creixent de la imperfecció, la perfecció s'ha anat reforçant com a aspiració estètica, científica o quotidiana. Hi ha un retorn reivindicatiu de la figuració en pintura amb un renovat interès pel paisatgisme o pel retrat, una recerca refinada i asèptica del virtuosisme en música com a valor fonamental o un renovat interès en la narrativa. En la vida quotidiana, la "bellesa" corporal com a absència de defectes i de malalties s'ha convertit més en un deure que no pas un dret. La cirurgia estètica i la salut preventiva són termes més i més populars. La moda, tot i apostar a cops per la imperfecció, també imposa "cossos" perfectes i la roba que s'ajusta a la "perfecció". En disseny gràfic, fotografia, cinema i audiovisuals s'aposta cada cop més per la perfecció tècnica. Hollywood tret de comptades excepcions ven en les seves produccions grans efectes especials més que un bon guió.

Multitud de camps aposten per una feina neta sense cap discurs a darrera. En aquest sentit, el pensador francès Yves Michaud explica que l'art ha adoptat un estat gasós, com una aura de no-res. Afirmar que l'estètica, la bellesa, ha reemplaçat l'art i que ens veiem necessitats

de veure el món en termes de bellesa. A més, declara un retorn a les convencions en les pràctiques creatives contemporànies.

7. Exposició “La força de l’error”

7.1. Enfocament de l’exposició

L’exposició proposarà al visitant la força creativa de l’error amb casos, conceptes i processos de diferents disciplines i mitjans que s’inscriuen en l’espai que determinen els eixos que acabem de descriure. Hi intervindran indistintament ciències, tecnologia i qualsevol expressió artística, però per simplificar, la multidisciplinarietat s’acotarà i es convertirà en el nombre mínim de disciplines necessàries per fer comprendre el concepte de multidisciplinarietat. En aquesta edició pot ser l’audiovisual, la robòtica i la biologia, com a nucli, tot i que es poden introduir altres aportacions.

L’exposició es situarà en un espai amb tres itineraris diferents, consecutius, que correspondran als tres eixos conceptuals de l’exposició. La disposició ha de permetre diversos viatges sobre la matèria expositiva. Sigui com sigui, el visitant s’ha de sentir partícep mitjançant diversos canals d’interactivitat. Aquesta no ha de ser obsessiva amb l’alta tecnologia posant més l’accent amb la importància del punt de vista de les peces i trucatges òptics, processos creatius en construcció. Trobem interessant la possibilitat d’endur-se cap a casa algun producte creatiu. D’una altra banda, també creiem important fer sentir molt aprop del visitant els pensaments de l’artista, científic o individu de qualsevol àmbit, relatius a les peces exposades. Evitar donar una sensació elitista i parlar d’una manera poc afectada sobre les qüestions representades resultaran aleshores imprescindibles. Ingredients irònics i d’humor poden facilitar aquesta tasca.

L’exposició necessitarà d’un suport narratiu potent i s’evitarà la descripció estàtica sense nexes d’unió entre peces. Creiem que la manera més adequada per defensar la transdisciplinarietat és mostrar un tràfic d’idees àgil entre disciplines. La tesi de Creatopia és que el viatge entre disciplines ha de ser natural i nosaltres hem de ser els primers a demostrar-ho. La translació discursiva per l’exposició es plasmarà entre altres amb el suggeriment al visitant de fer servir una guia audio. La guia serà fonamental per recórrer els tres itineraris. El discurs narratiu ens permetrà viatjar per cada eix disposarà de diversos recursos.

7.2. Peces

L'exposició es vertebrarà amb una sèrie de peces audiovisuals. Aquestes tindran un format extern idèntic (una mateixa pantalla, una mateixa tècnica tot i que amb contingut diferent) i serviran de far al visitant per marcar amb claredat els 6 pols expositius. Existeixen dues opcions per generar aquesta estructura per apuntalar l'exposició:

- a) A partir de les peces encàrrec. Demanarem peces per a cadascun dels eixos a artistes de renom per representar degudament assessorats cadascun d'aquests pols. Tindran unes regles de creació sùmmament constretes en la durada, el format i la temàtica de la peça.
- b) Amb els documentals-qüestionari. 6 preguntes a un gran nombre de persones creatives anònimes o no en multitud de disciplines. Una pregunta per a cada pol amb una durada per respondre limitada i breu. Cada pregunta s'emetrà per cada pantalla de cada pol, personatge rere personatge

Afegim el tipus de peces a incloure amb alguns possibles candidats:

7.2.1.Peces d'encàrrec. Siguin o no sigui els fars de cada pol creiem interessant, per aquesta edició, encarregar peces audiovisuals per a cada pol de l'exposició. El que es tractarà es que cada artista agafi un pol de l'edició, que li descriurem àmpliament i li donarem el suport assessor que faci falta, perquè ho converteixi en una peça artística. Es pot establir l'equip de producció, els dies de rodatge, el material i aleshores convidar-los a venir. Això faria ajustar el pressupost, aconseguir que la participació no depengués d'agendes (podrien venir quan els hi anés bé), i aprofitar la seva vinguda pel seminari. Es pot establir diferents nivells i possibilitats de convidats. **Lars Von Trier, Erice, Guerin, Isabel Coixet, Carles Congost**, així com autors menys coneguts. Els temes següents, o similars, seran els que es proposaran a aquests artistes: *En deconstrucció*. Les diverses maneres que tenim els animals de percebre el món segons el nostre aparell perceptiu visual.

En construcció. La hipòtesi biològica de la "Red Queen": sempre córrer (evolucionar) per mantenir-se en el mateix lloc

Incident. L'error en forma de mutació genètica com a imprescindible per aconseguir la riquesa biològica, l'adaptabilitat.

Accident. La fragilitat d'una vida.

Imperfeció. Freaks i defectes físics.

Perfeció. Una reflexió sobre la cirurgia estètica o sobre el model de bellesa.

7.2.2.Peces escollides:

En deconstrucció: **Michal Rovner** és una artista israelí instal·lada en Nova York des de 1987. Treballa l'ambigüitat perceptiva amb vídeo i fotografia, i privilegia el tema de les relacions entre els individus i les col·lectivitats. **Joan Fontcuberta, Rem Koolhaas. James Mollison** (fotògraf de l'exposició Face to Face al Natural History Museum i que treballa en l'equip de publicitat de Benetton). L'artista **Dan Holdsworth** que ha treballat sobre imatges de radiotelescopi per tractar la percepció. Robots que interpreten l'estat d'ànim dels visitants.

En construcció: **Luc Steels**, robots (Aibo) generant constantment un llenguatge nou. Panell de traduccions que exemplifica l'obra "Le Ton beau de Marot: In Praise of the Music of Language" de **Douglas Hofstadter**, on va sol·licitar cent traduccions del poema "A une Damoiselle malade", de Clément Marot.

Accident: El robot "Petit mal" de **Simon Penny. Steve Reich**. Sistema de desfassament a partir d'una sola melodia.

Incident: **Keiji Kawashima**, físic de formació artista que representa amb mecanismes conceptes de la física del caos i l'efecte papallona. Robots virtuals que creen comunitats amb algorismes genètics.

Imperfeció: **Hellen Von Umwerth i Cindy Sherman**, fotògrafa provocadora que es centra amb el cos femení. **Joel-Peter Witkin** fotògraf de cossos mutilats, estafets però de gran bellesa. **Christine Borland**, artista que juga amb la seducció de la repulsió.

Perfeció. **David LaChapelle** fotògraf de moda i artista. **Jean-Paul Gaultier** dissenyador de moda. **Victor and Rolf** uns dels dissenyadors emergents actualment o qualsevol altre pertanyent a l'Escola de moda de Ambers.

7.2.3.Peces singulars: Es tractaria de portar alguna peça singular que hagi mostrat el poder creatiu de l'error .

En deconstrucció: Alguna peça que va ser crucial en algun moment, i que ha deixat d'utilitzar-se completament. **Marcel Duchamp**. El Gran Vidre.

En construcció: L'evolució d'alguna peça quotidiana al llarg del segle XX, com el ratolí d'ordinador, o la fregona. Quadres africans de **Barceló**.

Accident: Quadre cremat de **Miró**. Període blau de **Picasso**. La placa de cultiu petri de **Fleming**. La primera màquina de RX de **Röntgen**.

Incident: El conill d'**Eduardo Kac**. Alguna peça defectuosa que hagi provocat un incident.

Imperfeció: Alguna peça, vestit, animal, fetus defectuós

Perfecció: Cinema i icones sexuals, vestits mítics d'algun dissenyador reconegut.

7.2.4. Peces interactives:

En deconstrucció: **Mikami i Ichikawa-Gravicells** Dispositiu interactiu que emula l'encorbament de l'espai temps generat pel propi visitant

En construcció: Artefactes del **SmartStudio**, un grup del Interactive Institute, que crea fusions entre art, ciència i tecnologia.

Accident: Activitats interactives de **Màrius Serra**.

Incident: Activitats interactives de **Màrius Serra**.

Imperfeció: Programa de "glitch".

Perfecció: Cirurgia estètica. Els visitants podran introduir, per exemple, una foto seva en un programa de cirurgia estètica que podrà modificar les seves faccions d'acord amb la voluntat del visitant. Se'n podrà anar amb una foto del estadi final.

7.2.5. Peces documentals entrevista-qüestionari. Com ja hem mencionat, la idea és que multitud de creadors responguin a un mateix qüestionari davant una càmera. Seran preguntes a respondre de forma concreta i relatives als pols de l'exposició. Incloure persones anònimes enmig de persones més reconegudes pot ajudar a apropar el públic a la creativitat. A fi de cobrir un gran nombre de persones, es podria pensar a vincular facultats de comunicació audiovisual tant de Barcelona com d'altres capitals.

7.2.6. Tallers:

Cinema: **Lars Von Trier. Isabel Coixet. José Luis Guerin**

Cuina **Ferran Adrià. Carles Abellán, Sergi Arola, Joan Roca,**

Teatre. **Sergi Belbel. Peter Brook. Bob Wilson**

Llengua **Màrius Serra. Sebastià Serrano**

Música: **Carles Santos, Mariona Sagarra**

8. Seminari de la primera edició Creatopia: "La força de l'error"

8.1. Enfocament del seminari

En aquest àmbit s'hauria de tractar puntualment les dimensions internes dels processos creatius que s'enfoqui als fenòmens socials, culturals, biològics, psicològics, etc, basats en l'error. Les

discussions haurien d'orientar-se també a tractar les interseccions visibles o ocultes en l'itinerari creatiu a través de l'ús (concret o per analogia) d'altres disciplines o dels seus recursos on l'error hi jugués un paper. Cal examinar els processos d'inclusió, els mecanismes de deriva entre sabers, les dificultats i oportunitats de la intersecció entre els diferents àmbits on els creadors desenvolupen la seva activitat. Els ponents i les discussions haurien també de discutir les coordenades socials i culturals que faciliten o dificulten els processos creatius. L'objectiu és exposar, sistematitzar i comprendre les circumstàncies de context que generen un momentum creatiu en determinades èpoques i llocs (la restricció cultural de l'espontaneïtat al Japó, etc.). S'intentaria obrir la comprensió de les diferències culturals, des d'aspectes geogràfics o lingüístics, o altres a proposar. De consideració important serien també els aspectes de recepció tant de descobriments i postura enfront de l'error creatiu. S'hauria d'abordar finalment aspectes de disponibilitat de tecnologies, processos de desenvolupament de les mateixes, usos fora de les disciplines en les quals es desenvolupen, possibilitats de mapes d'error, projecció d'experiments, obres en transició, etc.

8.2. Qüestions del seminari

- **Hem assumit o defugim la idea que som éssers imperfectes i que vivim en un món incert? Quins són els canvis i les tensions que genera aquesta idea?**
- **El ciutadà, el creador, l'expert: cal que sàpiga molt de poc o poc de molt? Si es creu que mot de poc, com pot articular la comprensió i l'actuació en un món on hi ha cada cop més disciplines i menys transparència entre elles? Si es creu que poc de molt, quin ha de ser el llenguatge o la tècnica de la transdisciplinarietat?**
- **Hi ha condicions econòmiques, culturals, socials, científiques que estimulin o que aturin la la creativitat d'una societat? Es poden generar i controlar? Cal generar-les i controlar-les?**
- **Hi ha criteris per destriar la creativitat més rellevant en un moment i en un lloc determinats? Cal fer-ho?**
- ...

8.3. Candidats del seminari

Sara Diamond és una productora/directora de televisió, artista de video, comissaria

d'exposicions, crítica, professora i directora de Nous Mitjans i Art Visual al Banff Centre de Canadà.

Mark Amerika. Professor d'art digital en la Universitat de Xicago. Artista digital de reconeixement mundial. El seu projecte Grammaton és una fita en el seu àmbit. La revista Time el va declarar un dels 100 innovadors més importants.

Cinema/televisió: **Lars Von Trier. Jose Luis Guerin. Xavier Sardà**

Literatura: **David Lodge.**

Haruki Murakami, escriptor japonès. Les seves novel·les aborden la vida contemporània japonesa i els desordres de percepció de la realitat en distints àmbits culturals: música, publicitat, internet, etc. Rellevant per a la percepció de diferències culturals creatives entre Orient i Occident, pel seu coneixement de la cultura nord-americana i europea.

Kazuo Ishiguro, escriptor anglojaponès. El desenvolupament de la seva obra, centrada en el tema de la memòria i la culpa, ha pres un gir deconstructiu a causa de problemes de recepció pel seu origen multicultural. Rellevant per a percepció de diferències culturals entre Orient i Occident.

Harold Bloom, crític i assagista nord-americà des dels anys 70. La seva noció de *misreading* (L'angoixa de les influències) i el concepte de cànon (El cànon occidental), dintre d'una línia conservadora, posa en evidència els problemes de percepció i la força de l'error com eina alliberadora per a la creació individual.

César Aira, escriptor argentí. La seva vasta obra narrativa, caracteritzada per novel·les breus, basades en l'escriptura sobtada, assumeix la importància del *serendipity* i l'efecte papallona i la tematització dels processos creatius.

Miquel de Palol, escriptor català. Arquitecte de formació, les seves novel·les es nodreixen de múltiples disciplines (música, arquitectura, ciència ficció) i posen en primer plànol un alt grau de complexitat formal.

Màrius Serra, escriptor català. Els seus treball en enigmística explora la dinàmica de l'error com eina per a descobrir noves possibilitats d'escriptura (Verbalia i Verbalia.com). El seu treball ha integrat la interacció amb els lectors en internet en el cas de compleció d'una novel·la (Monocle) i l'exposició del procés creatiu (De com s'escriu una novel·la).

Germán Sierra, escriptor gallec. Neuròleg de formació, la seva obra és un exemple de multidisciplinarietat en abordar des de la literatura problemes de la ciència i les seves implicacions en el comportament individual i social.

Teatre. **Piers Ibbotson** és director del programa "Creativitat" de la Royal Shakespeare Company's (RSC's). Científic de formació, va treballar per a una companyia de petroli abans

d'entrar en el teatre. Va ser actor, en el Royal National Theatre i RSC, i a la televisió. El programa Creativitat proporciona una consultoria pel desenvolupament d'habilitats de gestió, unint empresa i art.

Jean-François Peyret és director de teatre, dramaturg, traductor i professor universitari. Ha posat en escena la vida d'Alan Turing, el matemàtic creador del primer ordinador, i acaba de portar a terme "Le Cas de Sophie K." amb Luc Steels, explorant la relació entre l'imaginació dels artistes i dels científics.

Historia i Filosofia: **Yves Michaud** és professor d'estètica de la Universitat de Rouen, i un dels pensadors més polèmics i presents del panorama intel·lectual francès. Les seves obres fonamentals són *Le jugement de goût* (1998) i *L'art à l'état gazeux* (2003).

Paul Virilio és professor emèrit a l'École Spéciale d'Architecture de París, urbanista i assagista sobre temes que vinculen la filosofia, l'urbanisme, l'arquitectura, la globalització, les catàstrofes i accidents i el terrorisme des d'una perspectiva tan provocativa com actual. Les seves obres fonamentals són *Esthétique de la disparition* (1980), *Guerre et cinéma*. *Logistique de la perception* (1984), *la machine de la vision* (1992) i *Cybermonde*. *La politique du pire* (1998).

Cynthia Freeland és professora de filosofia de l'art i ha estudiat les bases cognitives de la percepció de l'art.

Robert Kalechofsky. Filòsof que ha escrit sobre l'epistemologia de l'error.

Gerald Holton, historiador i filòsof de la ciència

Arthur I. Miler, historiador autor de "Insights of Genius" i "Einstein. Picasso"

Ciències cognitives (antropologia, Intel·ligència artificial, neurociències, filosofia de la ment...):

Mario Borillo és Directeur de Recherche Emérite al CNRS (IRIT). Treballa sobre les relacions entre llenguatge, cognició, calcul i l'impacte de les tecno-ciències de la cognició sobre els processos creatius.

Mark Lythgoe. Neurofisiòleg que estudia les bases cognitives i neurals de l'experiència teatral.

Douglas Hofstadter. Doctorat en física en 1972, passa després a integrar els quadres del Laboratori d'Intel·ligència Artificial del MIT, i actualment és titular de la càtedra de ciències cognitives en la Universitat de Michigan. En 1979 publica "Gödel, Escher, Bach", un voluminós llibre en el qual es nuen la lògica matemàtica, la biologia, la psicologia i la lingüística entorn del fenomen de la autorreferència.

Susan Blackmore és catedràtica de Psicologia en la Universitat West of England, Bristol, on

es dedica a la psicologia cognitiva. La doctora Blackmore s'interessa especialment per investigar la psicologia evolutiva i la teoria dels memes. Escriu una columna a The Independent, a més de col·laborar amb freqüència en programes de ràdio i televisió.

Dan Sperber. Antropòleg i lingüista, és Director d'investigació en el Centre National de la Recherche Scientifique de París. Ha estat professor visitant en la Princeton University, The London School of Economics i The University of Michigan. Li interessa explicar la cultura com a generadora d'idees contagioses. Això l'ha portat a elaborar una autèntica epidemiologia de les representacions.

Semir Zeki és professor de Neurobiologia a University College London. Desde 1994 va començar a estudiar la base neural de la creativitat i de l'apreciació estètica. L'any 2001 va fundar l'Institut de Neuroestètica, a Berkeley, California.

Física: **Martin Rees** és professor de Cosmologia i Astrofísica en la Universitat de Cambridge i ostenta el càrrec honorífic d'Astrònom Real de la cort anglesa. Autor de nombrosos llibres de divulgació i centenars d'articles, Rees centra el seu interès en la astrofísica d'alta energia i la formació de l'estructura del cosmos.

Steven Strogatz és professor de matemàtiques aplicades en la Universitat de Cornell, en Estats Units. En el seu últim llibre, "Sincronia: La Ciència Emergent de l'Ordre Espontani", aquest científic resumeix les seves investigacions sobre les sincronies que apareixen en els llocs més inversemblants de la naturalesa. John Doyme Farmer (Santa Fe Institute)

Jean Marc Lévy-Leblond. Doctor en ciències físiques (física teòrica) per la Universitat de Orsay en 1965. Director d'investigació en el CNRS i professor de la Universitat de París 7 i de Niça. Els seus treballs d'investigació s'han centrat bàsicament en l'àmbit de la física teòrica i les matemàtiques, així com en epistemologia. També ha contribuït activament en la comunicació de la ciència, publicant nombrosos articles divulgatius i de reflexió. És fundador i director de la revista trimestral Alliage (culture, science, technique) i director de la col·lecció "Le jardin de science".

Arquitectura. **Rem Koolhaas**, arquitecte que ha deconstruït edificis.

Música. **Jean-Yves Bosseur**

Moda: **Anna Piagi**, editora de Vogue Italia referència mundial en moda. **Terry Jones**, editor de la revista de tendències. **Suzy Menkes**, editora de moda de The International Herald Tribune. **Jefferson Hack**, editor de la revista de tendència Dazed and Confused.

Cuina. **Miguel Sánchez Romera** és neuròleg i professor de nutrició humana i dietètica en la Universitat de Vic. Però la seva passió sensorial li ha dut a compartir les ciències mèdiques amb la cuina del seu restaurant L'Esguard, a Sant Andreu de Llavaneres (en el litoral nord de

Barcelona) que exhibeix la recompensa gastronòmica d'una estrella Michelin.

Empresa: **Bernd Kriegesmann** és professor d'administració d'empreses a la Universitat de Ciències Aplicades de Gelsenkirchen, Alemanya, i president del Institute for Applied Innovation de Bochum. Ha escrit articles sobre el paper de l'error com a força innovadora en les activitats quotidianes de l'empresa.

Enginyeria industrial. **Sébastien Crochemore.** Enginyer de laboratori d'anàlisi sensorial, creador del Sensotact.

Marc Guitart. Disenyador industrial, professor IED i assessor de l'exposició "tot a 100 euros".

Emili Padrós

Biologia: **Craig Venter**, un dels científics més inclassificables i iconoclastes, i el pare de l'empresa Celera Genomics, que va seqüenciar el Genoma Humà, està treballant amb la consecució del genoma mínim que permeti el funcionament de la vida. Ha treballat amb el genoma de Mycoplasma, provocant un darrera l'altre la inactivació dels seus 517 gens, fins obtenir un genoma mínim de només 265.

Richard Dawkins, és biòleg evolutiu. Ha estat professor de zoologia de les universitats de Oxford i Califòrnia, ha presentat programes de la BBC i dirigit diverses publicacions científiques. En 1995 es va convertir en el primer titular de la creada càtedra Simony de Divulgació Científica en la Universitat de Oxford. Autor d'obres molt llegides com "El gen egoista" (1976 & 1989). El rellotger cec (1986), i La màquina de memes (2000).

Svante Pääbo, recercador de genètica evolutiva de l'Institut Max Planck (Leipzig) és un pioner en la reconstrucció de gens d'espècies extingides (com els mamuts o els ossos de les caveres) i es proposa intentar el projecte científic de recuperar el genoma d'un Neandertal. La degradació química del material genètic al llarg dels milers d'anys comporta una sèrie de problemes tècnics en el laboratori que han portat a una nova visió dels processos mutacionals en l'evolució.

Altres persones susceptibles de ser convidades a participar a Creatopia de l'àmbit català (i alguns espanyols).

Roc Parés (UPF), Narcís Parés (UPF), Sergi Jordà (UPF), Xavier Serra (UPF), Josep Giribet (UPF), Pedro Soler (derive), Mia Makela (dorkbot), Laura Baigorri (UB), Alicia Vela (UB), Eloi Puig (UB), joseph Saldaña (context), Jaime Nualart (riereta), Pablo de Soto (hackitectura), Rosa y Alain- Konic , Raquel Paricio (clon clon), Jose Luis Marzo, Carles Ammetller (UB),

Lourdes Cirlot (UB), Jaume Mascaró (UB), Laura Borràs (UOC), Joan Elies Adell (UOC), Francesc Nuñez (UOC), David Gomez (Elisava), Jaime Ferrer (UPF), Roger Martínez (UOC), Agnes Vayreda (UOC), Elisenda Ardevol (UOC), Oscar Abril Ascaso (sonar), Jose Luis de Vicente (art futura), Rosa Pera (copyfigh), Antoni Mercader (UB), Moncho Algora (art futura), Tess Renaudo (L'alternativa), Pedro Soler (fiftyfifty), Roberta Bosco (ciberpais), Steffano Caldana (Ciberpais), Merce Molist (ciberpais), Rosalia Lloret Merino (Cinco dias), Marko Brajovic (atmosferic), Héctor Ayuso (Off), Mar Centenera (Las agencias), Oriol Rosell (Hz), Florenci Guntín (Hangar), Santiago Eraso (arteleku), Frank Larcade (consonni), Claudia Gianetti (Mecad), Jose Luis Brea (aleph), Antoni Abad, Remedios Zafra, Juan Marín Prada, Idoia Garcia (Esdi), Diego Diaz y Clara Boj (laboluz), Ma Jesus Izquierdo (UPV), Salome Cuesta (UPV), Kepa Landa (UEM), Santiago Ortiz (UEM), Karin Ohrlenschalenger (MedialabMadrid), Luis Rico (MedialabMAdrid), Laura Baigorri (UB +arteenlinia + interzona), Miguel Morey (UB), Marina Garcés (UZ), Santiago Lopez Petit (UB), Joaquim Dols (UB), Javier Echevarria (CSIC), Alex Lamikiz (ed Cibertextos, Bitniks), Xavier Maristany (lacaos), Ricardo Echevarria, Marcel·lí Antunez, Roberto Aguirrezabala, Daniel Garcia Andújar, Ricardo Iglesias, Toni Serra (OVNI), De la Nuez (virreina), Vicenc Altaip (KRTU), Manuel Guerrero (KRTU), R Tous (Metronom), Sergio Caballero, etc..(sonar), Clara Gari (coclea, lacaos), Stella Veciana, Zush (Albert Porta), Victor Nubla (fest LEM)