

La 18 Bienal  
Internacional  
de Arquitectura  
de **Buenos Aires**

PRESS KIT

# NÓMADE DIGITAL: ARQUITECTURA Y METAVERSO

CURADURÍA:  
DELFINA BOCCA

PRIME

TENARIS

TERNIUM

# NÓMADE DIGITAL: ARQUITECTURA Y METAVERSO

28 SEPTIEMBRE — 2 OCTUBRE

AV. PEDRO DE MENDOZA 2073, LA BOCA  
CIUDAD DE BUENOS AIRES

PROA21@PROA.ORG

—  
**Organiza**

Fundación Proa, PROA21 y La Bienal Internacional de Arquitectura de Buenos Aires

—  
**Curaduría**

Delfina Bocca

—  
**Participan**

Leah Wulffman  
Space Popular  
Xcessive Aesthetics  
Arno Brandlhuber  
Olaf Crawfert  
Nikolaus Hirsch  
Christopher Roth

—  
**Coordinación general**

Renzo Longobucco  
renzoproa21@proa.org  
Sofía Reitter  
sofia@proa.org

—  
**Departamento de prensa**

prensa@proa.org

—  
**Auspicia**

Tenaris - Ternium



Reality Overloading, Xcessive Aesthetics

# PRESENTACIÓN

EN PALABRAS DE  
LA CURADORA

La muestra ***Nómade Digital*** surge dentro del marco de la **18 Bienal Internacional de Arquitectura de Buenos Aires** para presentar trabajos sobre temas en relación a la arquitectura y el metaverso. Dentro del espacio de **PROA 21** se presenta una programación que propone mostrar innovación y tecnología en el campo de la arquitectura contemporánea proponiendo una nueva experiencia colectiva entre el usuario, el espacio y la naturaleza. Dicha propuesta presenta trabajos de diferentes estudios internacionales: **Xcessive Aesthetics**, **Space Popular**, **2038 New Serenity** y **Leah Wulfman**.

Las obras proponen interacciones digitales y físicas definiendo un espacio híbrido entre lo real y lo virtual, ofreciendo una nueva vivencia inmersiva de la internet. La arquitectura digital propone un territorio a medio camino entre lo real y lo virtual y muestra de qué manera ambos mundos se funden entre sí. Flujo que va de lo físico a lo digital creando universos mixtos y descentralizados como lugares de pertenencia, integración y comunidad, posibilitando habitar visual y acústicamente el espacio virtual y reunirse con otros de una manera totalmente encarnada.

***Reality Overloading*** es el trabajo de técnica mixta de **Xcessive Aesthetics**, un colectivo femenino de arquitectas basado en Londres. Mediante una imagen impresa y montada en el espacio de exhibición de **PROA 21**, se propone una experiencia inmersiva para el usuario que la visite. La imagen es construida mediante software para videojuegos, collage digital y fotogrametría, construyendo una narración colectiva que trata temas relacionados con la ocupación del espacio, tanto físico como virtual.



El estudio **Space Popular**, dupla basada entre Londres y Madrid presenta **The Global Home**, una película que explora el futuro de la unión virtual en el hogar. La película exhibida durante Salone del Mobile 2022, describe virtualmente entornos domésticos que se encuentran conectados entre sí. Mediante dicha experiencia inmersiva se podrá visitar una serie de situaciones cotidianas cuestionando la domesticación de los espacios que habitamos todos los días.

El colectivo curatorial de **2038 - The New Serenity** integrado por **Arno Brandhuber, Olaf Grawert, Nikolaus Hirsch y Christopher Roth** invita a descubrir una historia entre la realidad y la ficción. En una serie de videos se relata un mundo en el que el uso de las herramientas digitales ha mejorado profundamente la sociedad actual. Dichas películas están basadas en el conocimiento y las visiones de un equipo colaborativo de expertos internacionales de arquitectura, arte, ecología, economía, filosofía, política, ciencia y tecnología. El trabajo de 2038 se esfuerza por explorar nuestra sociedad futura a través de políticas prefigurativas, ilustrando modos de organización y nuevas relaciones sociales.

Por último, **Leah Wulfman**, quien estará en Buenos Aires entre el 25 de septiembre y el 2 de octubre, presenta **Free Dirt**, un trabajo con presencia mixta y realidad colectiva utilizando robótica interactiva y tecnología inmersiva. La propuesta investiga la naturaleza local, trabajando con plantas autóctonas. Creando un jardín real y virtual, presenta un juego sobre los mitos del origen de la arquitectura con sedes paralelas entre Fundación Proa y Liberty Research Annex en Estados Unidos. Los usuarios podrán manipular dichos mitos de la arquitectura que se reproducen, se hacen y se destruyen. Se podrá interactuar simultáneamente mediante chats en vivo a través del cual los participantes pueden cambiar fácilmente la dinámica en el espacio y en el tiempo físico y virtual.

Agradecimientos: Demian Depuis y Valentina Ruiz.



# PROGRAMACIÓN

---

**28 SEPTIEMBRE – 2 OCTUBRE**  
**12 A 19H**

**RECORRIDOS GUIADOS TODOS  
LOS DÍAS A CARGO DE LA  
CURADORA Y EL EQUIPO DE  
PROA21**

---

**VIERNES 30 DE SEPTIEMBRE -  
16H**

Conversación con el estudio  
participantes Space Popular,  
el experto en crypto arte  
Alberto Echegaray y la  
curadora Delfina Bocca.  
Actividad online.

**SÁBADO 1 DE OCTUBRE – 17H**

***Touching dirt***

Encuentro con Leah Wulfman.  
Actividad presencial con la artista.



*Xrox One* (2018), Leah  
Wulfman

# LEAH WULFMAN / FREE DIRT

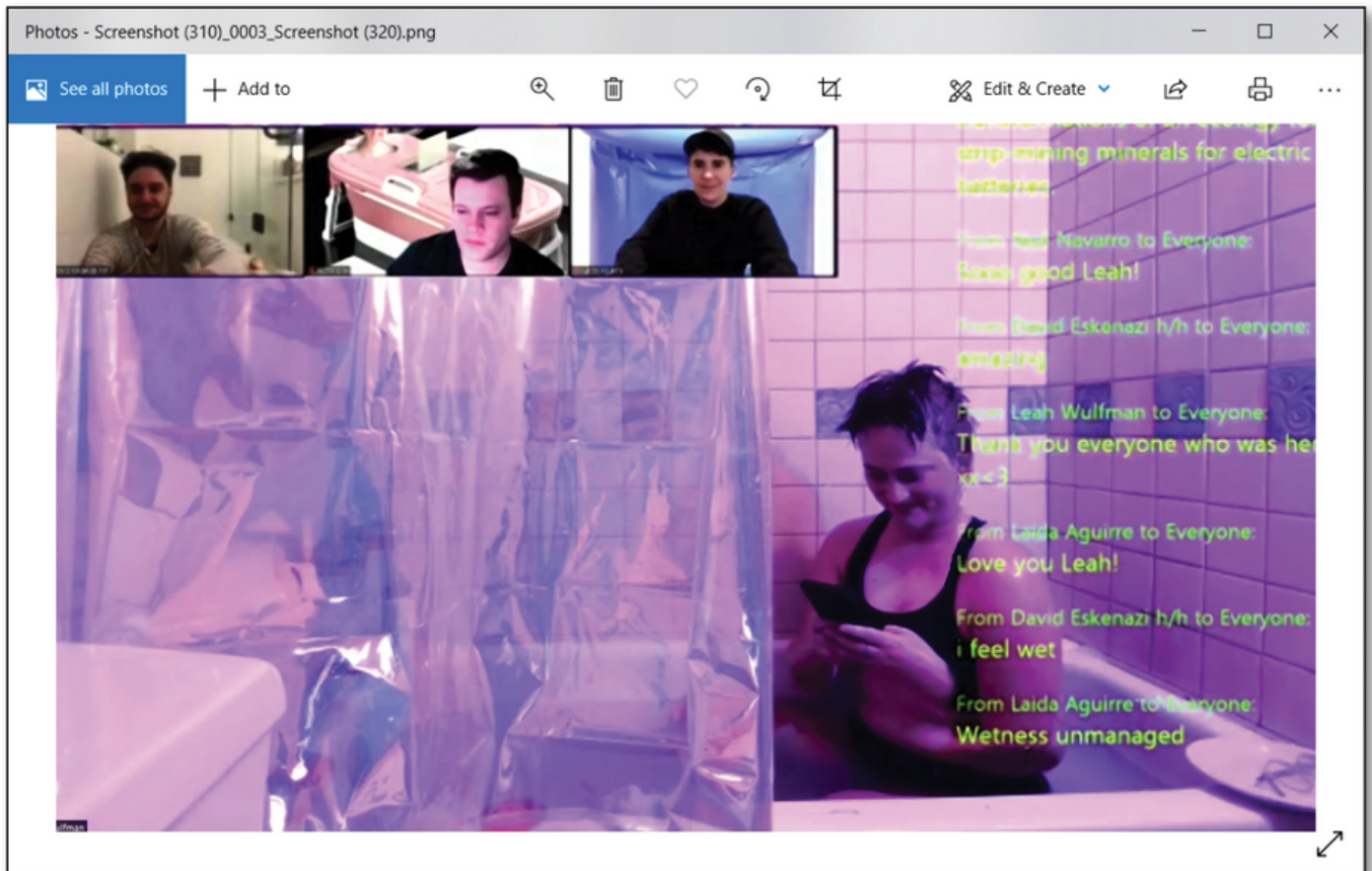
LX ARTISTA LLEGA A BUENOS  
AIRES DESDE EL 25-9 AL 2-10  
PARA DESARROLLAR  
ACITIVADES PRESENCIALES.

Instalación de presencia y realidad mixta  
[www.leahlipp.com](http://www.leahlipp.com)

**Free Dirt** es una instalación de realidad y presencia mixta. El proyecto utiliza especies de plantas invasoras (malas hierbas encontradas en Quixel Bridge y en los bosques locales), robótica interactiva, ramas de árboles caídas (moldeadas en un poste de pared, dintel y techo primitivo similar a una choza) y tierra libre de Craigslist Free to create un juego y un jardín enormemente interactivos, donde los mitos del origen de la arquitectura se reproducen, construyen y destruyen. La instalación principal, completamente inmersiva, se ubicará en Liberty Research Annex, con ubicaciones híbridas, experiencias e interacciones existentes en línea, en la Fundación PROA para la Exposición de la Bienal de Arquitectura de Buenos Aires, y a través de chats en vivo, a través de los cuales los participantes pueden cambiar fácilmente la dinámica. (traducir y generar activos de juegos de plantas) en el espacio y el tiempo físicos y virtuales.

**Leah Wulfman** es arquitecta, educadora, diseñadora de juegos, diseñadora digital y escritora ocasional. Formada como arquitecta, Wulfman ha estado ensamblando espacios virtuales y físicos híbridos para crear prototipos de nuevas relaciones con la tecnología y la naturaleza, así como para desafiar las ideologías normativas que a menudo se ven reforzadas por la tecnología y la arquitectura.





Tenemos el honor de contar con la presencia en Buenos Aires de **Leah Wulfman**, quien dará un taller interactivo en el marco de la exposición.

### **Touching Dirt**

**Sábado 1 de octubre, 18h.**

*Este será un paseo comunitario y un festín de suciedad gratuito a través de prototipos de realidad mixta, incluidos procesos e inspiraciones, filtrados por simulaciones en tiempo real. Operando en la intersección del futuro, el fracaso y la diversión, y preocupada por el material existente, la cantidad descartada y la basura literal de nuestra existencia en lugar de la fluidez que a menudo se asocia con los materiales, las interacciones y todo lo digital, compartiré fragmentos de mundos abiertos, interacciones y entornos que han ido desarrollando, en los que la ecología y la tecnología se ponen en comunión dentro de un ecosistema espacial ingobernable y autofragilizante. En este taller y conversación, nos sumergiremos en la política, las metáforas, la visibilidad y los procesos de identificación de especies invasoras tanto en línea como al aire libre.*

Leah Wulfman



# SPACE POPULAR / THE GLOBAL HOME

Video instalación  
[www.spacepopular.com](http://www.spacepopular.com)

**The Global Home** es una película inmersiva que explora el futuro de la unión virtual en el hogar. Empezando desde la idea de Venn Room (un término acuñado por Space Popular en 2019 para describir el espacio doméstico virtualmente superpuesto) y teniendo lugar en una matriz de habitaciones virtualmente conectadas entre sí, la experiencia inmersiva toma visitantes a través de una serie de eventos cotidianos en este entorno que una pequeña comunidad de avatares llama hogar.

Los medios inmersivos ofrecen la posibilidad de habitar visual y acústicamente el espacio virtual y reunirse con otros de una manera totalmente encarnada. Al hacerlo, también plantea un desafío para nuestros entornos cotidianos, ya que el espacio virtual al que entramos puede tener muy poco en común con nuestras salas de estar, dormitorios, baños o cocinas. El hogar será a la experiencia del espacio virtual lo que el cuerpo es a la experiencia física de la arquitectura.



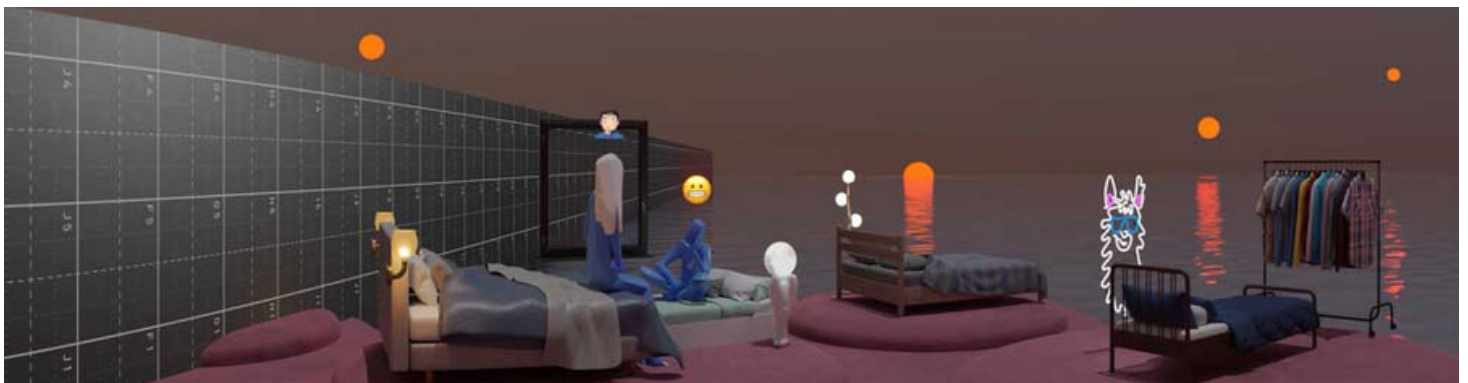
Nuestros cuerpos dictan por qué puertas podemos pasar, de qué tamaño son nuestras camas -y, por lo tanto, nuestro dormitorios-, o qué tan alto puede llegar a ser una banda de rodadura. De la misma manera, el tamaño y la distribución de nuestras casas dictan donde podemos estar de pie, sentarnos, caminar o alcanzar un mundo virtual (sin teletransportación u otros medios de virtual transportación). Por lo tanto, siempre que elija acceder a mundos virtuales desde la seguridad de su propiedad privada, su hogar físico inevitablemente se convertirá en el esqueleto sobre el cual funcionan.

A medida que lleves tu modelo doméstico a los entornos virtuales que compartes con otros, los híbridos son categorías formales y funcionales formados, superpuestos en formas sin precedentes y por lo tanto desafiando nuestros códigos sociales y rituales. Al hacerlo, expone patrones de movimiento que, si se acumulan con el tiempo, revelarán cómo es tu hogar físico y hábitos. Inevitablemente, la forma en que elijas ocultarlos o revelarlos dirá tanto sobre usted como tu ropa lo hace hoy. Colectivamente con otros, crearás entornos compartidos donde pasar el rato, jugar, y ver películas. Co-decorarás estos ambientes y los harás significativos con colores, objetos y patrones que pueden construirse solo para la ocasión o ser muy valorados y conservarse a lo largo del tiempo. Y a medida que construyes tu hogar virtual que es a la vez parte de muchos otros que forman Venn Rooms, usted contribuye a la formación de la ¿sin lugar?, ¿sin ley?, ¿sin dueño? Casa Global.

**Space Popular** está dirigido por Lara Lesmes y Fredrik Hellberg, ambos ex alumnos de la Architectural Association de Londres (2011). Fundaron la práctica en Bangkok (2013) y tienen su sede en Londres y España desde 2016. Space Popular crea espacios, objetos y eventos tanto en el espacio físico como en el virtual, concentrándose en cómo los dos reinos pueden combinarse. El estudio ha completado edificios, exhibiciones, obras de arte públicas, colecciones de muebles e interiores en Asia y Europa, así como arquitectura virtual para Internet inmersivo.

Los clientes, colaboradores y comisionados incluyen instituciones nacionales como MAXXI - Museo Nacional de Arte del Siglo XXI, Roma, Italia; El Centro Sueco de Arquitectura y Diseño -ArkDes, Estocolmo, Suecia; Instituto Real de Arquitectos Británicos, Londres, Reino Unido; Museo Nacional de Arte Moderno y Contemporáneo, Seúl, Corea del Sur; así como galerías independientes como MAGAZIN, Viena, Austria; y Sto Werkstatt, Londres, Reino Unido.

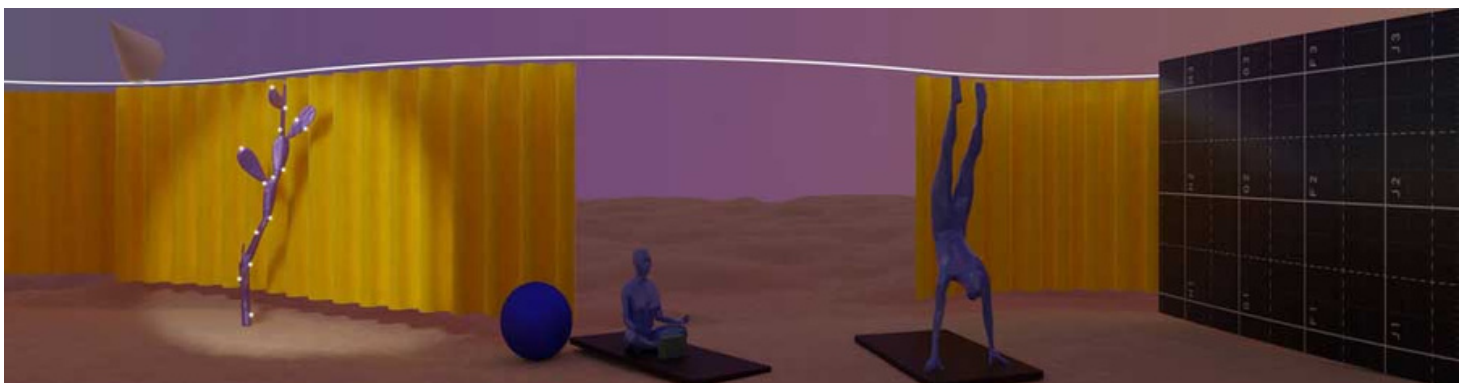
Lesmes y Hellberg tienen una amplia experiencia académica y han enseñado en un estudio de diseño arquitectónico desde 2011, primero en INDA, Chulalongkorn University en Bangkok de 2011 a 2016, en Architectural Association en Londres de 2016 a 2021, y actualmente en Daniels, Facultad de Arquitectura, Universidad de Toronto desde 2020, y UCLA Architecture and Urban Design desde 2022. Sus estudios actuales de diseño e investigación MArch, tanto en Daniels como en UCLA, investigan visiones de arquitectura cívica en la Internet inmersiva.



### I MISS WAKING UP TO YOUR GLOWING LASHES FADING

*Extraño despertar con tus brillantes pestañas desvaneciéndose*

Dormir juntos es un creciente fenómeno entre comunidades VR, habilitadas por la seguridad de la lejanía de la carne. El primer escenario de Global Home representa una habitación para dormir juntos donde los avatars se quedan duermen y se despiertan juntos. Uno de ellos encuentra pestañas brillantes que se cayeron cuando se quedó dormido.



### TURN OFF COLLISIONS AND JOIN US IN MEDITATION

*Apaga las colisiones y únete a nosotros en la meditación*

Las actividades de fitness están cada vez más presentes en los espacios de sociabilidad virtual, lo que requiere de una fidelidad de captura de movimiento cada vez mayor. En este escenario, el anfitrión de la clase de yoga recomienda desactivar las colisiones de la clase para evitar fallas en la malla y, al hacerlo, eliminar la materialidad del cuerpo.



# XCESSIVE AESTHETICS / REALITY OVERLOADING

Print + AR +VR

[www.xcessiveaesthetics.com](http://www.xcessiveaesthetics.com)



Xcessive Aesthetics es un colectivo femenino de diseñadoras de arquitectura, artistas e investigadoras con sede en Londres. Su trabajo investiga el impacto de las tecnologías digitales en el entorno construido a través de instalaciones públicas, conversaciones colectivas y tecnologías inmersivas.

Desarrollado como un ensayo visual para el texto "Squatting the Digital: Beyond Tech Bros", escrito y curado por 2050+ para Terraforma Journal Issue #1, *Reality Overloading* es un espacio virtual colectivo desarrollado a través de un software para videojuegos, collage digital y fotogrametría. La imagen se compone de elementos digitales deconstruidos de proyectos de XA que exploran el rol de la piratería tanto en el espacio digital como en el virtual, desde un Salón de Uñas Aumentado, pasando por un Data Deli hasta un centro comercial Milton Keynes. XA plantea el espacio como una experiencia en 3D, un ambiente inmersivo y una historia colectiva, que crece y evoluciona con su práctica.

**2038** THE NEW  
SERENITYInstalación QR  
[www.2038.xyz](http://www.2038.xyz)

2038 es un equipo internacional de arquitectos, artistas, ecologistas, economistas, científicos, políticos y escritores, fundado en 2019 por Arno Brandhuber, Olaf Grawert, Nikolaus Hirsch y Christopher Roth, con el objetivo de contar una historia que hoy llamamos futuro.

**ARNO  
BRANDHUBER****CHRISTOPHER  
ROTH****NIKOLAUS  
HIRSCH****OLAF  
GRAWFERT**

*Hoy, en el año 2038, hemos dominado las grandes crisis. Estuvo cerca, pero lo hicimos. Los desastres ecológicos, sociales y económicos de la década de 2020 unieron a personas, estados, instituciones y empresas. Se comprometieron a derechos fundamentales y co-crearon sistemas y marcos legales viables y adaptables sobre una base global, dando a las estructuras locales descentralizadas el espacio para mantener y crear diversos modelos de convivencia.*

*La tecnología y la big data ayudaron a convertir nuevas y viejas ideas en realidad. Y a menudo arquitectos fueron parte de los desenlaces porque trajeron respuestas en lugar de más preguntas. El drama ahora es historia. Vivimos en una democracia radical, en una burocracia radical. En un planeta que no conoce ni necesita héroes o villanos.*

La obra *2038*, que constituyó el Pabellón Alemán en la 17 Bienal de Arquitectura de Venecia, invita a descubrir una historia entre la realidad y la ficción. La historia se basa en los conocimientos y visiones de un equipo colaborativo de expertos internacionales de arquitectura, arte, ecología, economía, filosofía, política, ciencia y tecnología. Juntos, el equipo *2038* se esfuerza por explorar nuestra sociedad futura a través de políticas prefigurativas, ilustrando modos de organización y relaciones sociales por venir. En una serie de películas, *2038* cuenta la historia de un mundo mejor en el que todo, aunque imperfecto, es mejor en algunas formas bastante profundas y radicales.

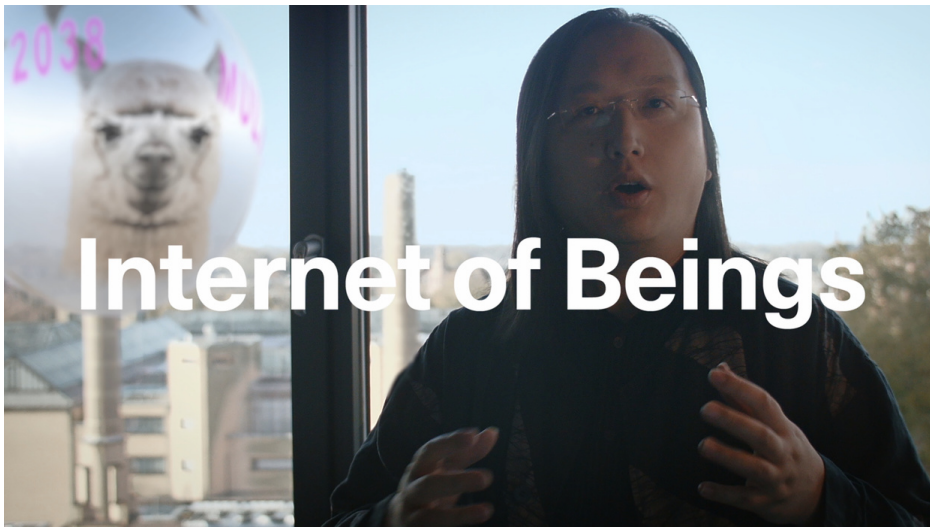


2038 - The New Serenity. Pabellón alemán de la 17 Bienal de Arquitectura de Venecia © Federico Torra for 2038

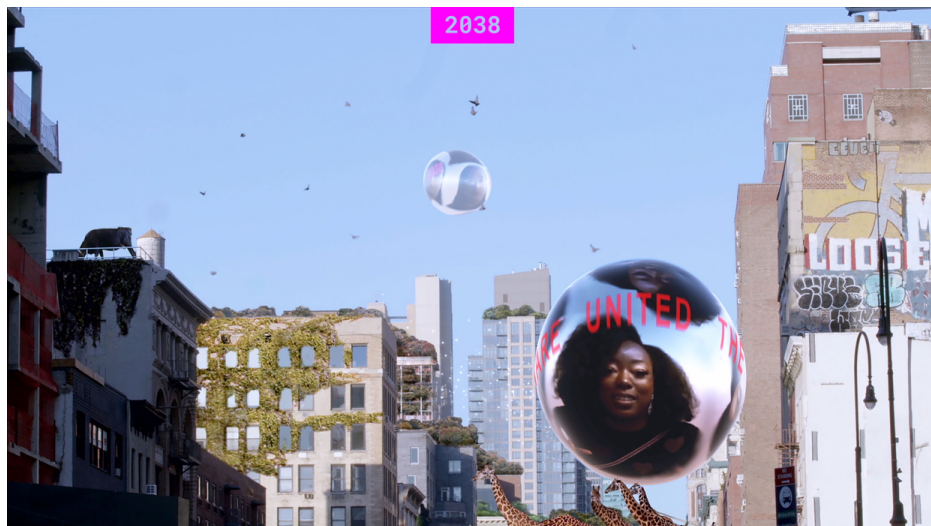




2038\_FilmStill3\_INTERRAIL-2038©2038.jpg Billie and Vincent on Piazza San Marco: Film still from INTERRAIL, 2038 -The New Serenity © 2038



2038\_HistoryChannels\_AudreyTang©2038.jpg Audrey Tang and Lama, Film still from the History Channels



2038\_HistoryChannels\_MitchMcEwen2©2038.jpg Mitch McEwen, Film still from the History Channels, 2038 - The New Serenity © 2038

## FILM: 2038- HERE IS HOW!

En **Nómade Digital**, se podrá ver **2038 - Here is how!**, un largometraje producido por el equipo curatorial integrado por Arno Brandlhuber, Olaf Grawfert, Nikolaus Hirsch y Christopher Roth.

Hoy, en 2038, hemos dominado las grandes crisis. Estuvo cerca, pero lo logramos. Y aquí mostramos cómo:

Here is How!

Las catástrofes medioambientales, sociales y económicas globales de la década de

2020 unieron a personas, estados, instituciones y empresas. Se comprometieron con los derechos básicos mundiales y, juntos, crearon sistemas y marcos legales sostenibles y adaptables sobre una base que brinda espacio a las estructuras locales descentralizadas para mantener o crear muy diversos modelos de convivencia.

La tecnología y el Big Data nos ayudaron a convertir en realidad nuevas y viejas ideas. Y muchas veces fueron los arquitectos los que formaban parte de la solución porque tenían respuestas en lugar de plantear siempre nuevas preguntas.

El drama ya es historia.

Vivimos en una democracia radical, en una burocracia radical. En un planeta que no conoce ni necesita héroes ni villanos.



*No se trata de elucubraciones utópicas, sino de cuestiones de dirección que deben aclararse ahora y que decidirán sobre la apariencia y el funcionamiento de las ciudades, los ecosistemas y las sociedades del futuro. Las películas podrían llegar a ser históricas algún día; ya sea como anticipo de un nuevo optimismo político, o como recuerdo del momento en que aún se podrían haber tomado las decisiones correctas*

Niklas Maak, Frankfurter Allgemeine Zeitung, 20.05.2021

2038 - Pabellón de Alemania en la 17ª Exposición Internacional de Arquitectura.

La Bienal de Venecia, 2021

Con el apoyo del Ministerio Federal del Interior, Construcción y Asuntos Comunitarios de la República Federal de Alemania

Coprodutor y distribuidor: GOETHE-INSTITUT



# CURADORA



Antes de fundar MOTHER STUDIO, **Delfina Bocca** trabajó como Arquitecta Senior para Zaha Hadid Architects, especializándose en conceptos de diseño y proyectos internacionales. Esto incluyó la participación en concursos de arquitectura de alto perfil y concursos en todo el mundo: Europa, Medio Oriente, Asia y América Latina. Su experiencia previa incluye trabajos con prácticas en el Reino Unido, Italia y Buenos Aires, donde actualmente es arquitecta registrada.

Delfina completó el programa "Design Research Lab" en la Architectural Association y se graduó en 2014 con una maestría en arquitectura y urbanismo. Anteriormente estudió en la Universidad de las Artes de Londres y en la Universidad de Buenos Aires.

Inaugurado en abril de 2018 a una cuadra de Fundación PROA, PROA21 es un espacio de creación, experimentación, un laboratorio de investigación. PROA21 rescata los procesos estéticos creativos en torno a generar una polifonía cultural, que de cuenta del presente. Fundando un nuevo espacio en el Distrito de las Artes, con una arquitectura audaz donde la historia del barrio es presentada desde una nueva mirada. Proa21 cuestiona el espacio expositivo proponiendo un cruce entre lo material y lo virtual, para crear nuevas realidades desde diversas herramientas y plataformas.





# LA 18 BIENAL INTERNACIONAL DE ARQUITECTURA DE BUENOS AIRES

---

LA BIENAL INTERNACIONAL DE ARQUITECTURA DE BUENOS AIRES FUE CREADA POR JORGE GLUSBERG, DIRECTOR DEL CENTRO DE ARTE Y COMUNICACIÓN (CAYC), EN EL AÑO 1985. DURANTE MÁS DE TREINTA Y CINCO AÑOS CONVOCÓ A ARQUITECTOS E INTELLECTUALES DE TODAS PARTES DEL MUNDO PARA EXPONER Y DIALOGAR SOBRE LAS MÁS SIGNIFICATIVAS OBRAS DE ARQUITECTURA Y DISEÑO. CON EL TIEMPO SE FUE GESTANDO UN DESTACADO ESPACIO DE DEBATE Y PENSAMIENTO ARQUITECTÓNICO EN EL CUAL ESTUDIANTES COMO PROFESIONALES PUDIERAN ENCONTRARSE CON FIGURAS DE PRIMERA LÍNEA NACIONALES E INTERNACIONALES.

LA BIENAL INTERNACIONAL DE ARQUITECTURA DE BUENOS AIRES ES PIONERA DE LAS BIENALES DE LATINOAMÉRICA Y RECONOCIDA DENTRO DE LA TRILOGÍA MÁS RELEVANTE, JUNTO CON LA DE VENECIA Y SAN PABLO.

---

La 18 edición de la Bienal Internacional de Arquitectura de Buenos Aires tendrá como sede central el Faena Art Center y temas como sustentabilidad, inclusión, integración y transformación de los centros urbanos serán los ejes de la exposición y el programa de conferencias, buscando las maneras de asimilar propositivamente los cambios que se están produciendo en la vida ciudadana. Además, la Bienal se articulará con instituciones culturales de referencia para generar una plataforma de producción y reflexión contemporánea en base a propuestas interdisciplinarias, encuentros en distintos escenarios, recorridos urbanos y diálogos entre la arquitectura, el arte y el diseño.

En este contexto y adaptada a los nuevos formatos de este tipo de eventos, La Bienal inaugura para su edición 2022 un modo expositivo totalmente digital, presentando una gran exposición con una propuesta instalativa de soporte tecnológico en la cual participarán mas de 50 estudios de arquitectura invitados que participarán, junto a los seleccionados de la convocatoria, del gran Premio Bienal que otorgará un jurado internacional.

Asimismo, el público podrá asistir a un programa de conferencias que reunirá -en formato presencial y virtual en vivo- a referentes del campo de la arquitectura y el urbanismo de distintas partes del mundo. El ciclo completo se transmitirá en las plataformas oficiales de la Bienal.



**PRESS KIT**

# NÓMADE DIGITAL: ARQUITECTURA Y METAVERSO

**CURADURÍA**  
DELFINA BOCCA

**PROA21**  
SANTIAGO BENGOLEA  
RENZO LONGOBUCCO  
SOFÍA REITTER

**PRENSA**  
PRENSA@PROA.ORG

proa21@proa.org  
espacioproa21.wordpress.com

TENARIS

TERNIUM