

ACADEMIA DE FACHADA MEDIA

Del 16 al 27 de enero
de 2017



Financia:



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

Organiza:



Fundación Zaragoza
Conocimiento



Zaragoza
AYUNTAMIENTO




ACADEMIA DE FACHADA MEDIA es un proyecto organizado por la Fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento y el Ayuntamiento de Zaragoza. Este programa de formación intensivo forma parte del programa SmARTplaces y está cofinanciado por el programa Europa Creativa de la Unión Europea. Está dirigido a artistas que deseen adquirir conocimientos del uso de la fachada media de Etopia Centro de Arte y Tecnología con el objetivo de concebir y desarrollar una obra inédita que se exhibirá en la misma.

La doble Fachada Media Etopia es un dispositivo único cuya estructura está construida a medida para cubrir dos de las caras de uno de los edificios que conforman el Centro de Arte y Tecnología Etopia. Este soporte, que emite en una resolución no estandarizada, supone un reto tanto técnico como creativo que permite poner en práctica distintos lenguajes artísticos y diferentes propuestas de comunicación con las que investigar las posibilidades reales de estos nuevos soportes en actual expansión.

Desde su instalación, se han desarrollado en la fachada diferentes proyectos de gran interés artístico y tecnológico, que han dado la oportunidad de mostrar sus obras a artistas de todo el mundo. Con este objetivo, la **ACADEMIA DE FACHADA MEDIA** ofrece una formación de calidad como acción imprescindible para la correcta consecución de proyectos en la fachada media de Etopia.

El formato de la **ACADEMIA DE FACHADA MEDIA** es eminentemente práctico y orientado al desarrollo de obras para este soporte. Para ello, contaremos con la participación de artistas familiarizados con el medio que ofrecerán píldoras formativas con las que experimentar y explorar diferentes posibilidades de trabajo con la fachada media.



Fechas

Del 16 al 27 de enero de 2017.

Destinatarios/as

No es necesario tener conocimientos previos para inscribirse. La actividad está dirigida tanto a estudiantes, artistas y profesionales relacionados con las formas audiovisuales, como a cualquier otro perfil interesado en estos nuevos soportes y en las tecnologías con las que se experimenta en las actividades programadas.

En esta convocatoria prima el interés mostrado por los/las candidatos/as en participar en la Academia de Fachada Media de Etopia. Serán positivamente valorados todos los dossiers de trabajo que muestren obra realizada en entornos digitales así como experiencias previas en instituciones similares a Etopia.

Procedimiento

Las personas que deseen participar en Academia de Fachada Media disponen hasta el día 30 de diciembre de 2016 para realizar la inscripción y entregar la documentación solicitada.

Las inscripciones para este curso se realizan a través de la web **www.fundacionzcc.org**. La inscripción en la actividad no supone la matrícula automática en la misma. Para que las candidaturas sean valoradas, se deberá entregar la siguiente documentación en la dirección de correo electrónico: **info@fundacionzcc.org**

a) CV de no más de dos páginas

b) Dossier de trabajo

Etopia Centro de Arte y Tecnología hará pública la lista de candidatos/as aceptados/as (hasta un máximo de 12) el día 3 de enero de 2017.

Los criterios de selección serán:

a) Experiencia en medios digitales y en uso de herramientas válidas para la realización de obra artística.

b) Obra realizada con anterioridad.

Inscripciones y residencia

La inscripción de Academia de Fachada Media es gratuita, las personas seleccionadas deberán hacerse cargo de los gastos de desplazamiento y manutención.

Etopia Centro de Arte y Tecnología pondrá a disposición de los/las inscritos/as que residan fuera de Zaragoza el alojamiento en la residencia de artistas que se encuentra en las instalaciones del mismo centro de forma gratuita. Para poder hacer uso de la residencia de Etopia del 16 al 27 de enero, se deberá solicitar expresamente en la inscripción. En caso de necesitar otras fechas de entrada y/o salida, por favor, especifíquelo en la solicitud.

Plan de trabajo propuesto

— Semana 1 (del 16 al 20 de enero)

× Lunes 16 de enero

17:00h a 21:00h - Presentación de Academia de Fachada Media

× Martes 17 de enero

17:00h a 21:00h Taller "Glitch, la estética del error en el vídeo"

Píldoras formativas con las que orientar el trabajo personal y ampliar conocimientos en diferentes posibilidades de trabajo con la fachada media.

× Miércoles 18 de enero

17:00h a 21:00h Marco teórico: Artes visuales en los nuevos medios

Análisis de las formas audiovisuales y su relación con las tecnologías a lo largo de la historia hasta nuestra contemporaneidad.

Sesión teórico-práctica en la que conocer el funcionamiento y las especificaciones técnicas del equipamiento.

× Jueves 19 de enero

10:00h a 14:00h Tutoría

Espacios de asesoramiento para el desarrollo de los proyectos personales.

17:00h a 21:00h Taller "Glitch, la estética del error en el vídeo"

× Viernes 20 de enero

18:00h a 21:00h Pruebas

Emisiones tutorizadas en la fachada que permitan comprobar los avances y visionar resultados y pruebas del trabajo en taller.

— Semana 2 (del 23 al 27 de enero)

× Lunes 23 de enero

17:00h a 21:00h Taller "Procesamiento de vídeo con Pure Data"

Píldoras formativas con las que orientar el trabajo personal y ampliar conocimientos en diferentes posibilidades de trabajo con la fachada media.

× Martes 24 de enero

10:00h a 14:00h Tutoría

Espacios de asesoramiento para el desarrollo de los proyectos personales.

17:00h a 21:00h Taller "Procesamiento de vídeo con Pure Data"

× Miércoles 25 de enero

17:00h a 21:00h Taller Post-math sessions : a Generativvvve Art Workshop

Píldoras formativas con las que orientar el trabajo personal y ampliar conocimientos en diferentes posibilidades de trabajo con la fachada media.

× Jueves 26 de enero

10:00h a 14:00h Tutoría

17:00h a 21:00h Taller Post-math sessions : a Generativvvve Art Workshop

× Viernes 27 de enero

18:00h a 21:00h Pruebas

Exhibición de los trabajos resultantes

Las obras desarrolladas en la Academia de Fachada Media formarán parte de la programación del primer trimestre de 2017 de la fachada de Etopia, con el reconocimiento de su autoría. Los alumnos y alumnas recibirán la grabación de la emisión de su obra una vez haya sido exhibida.

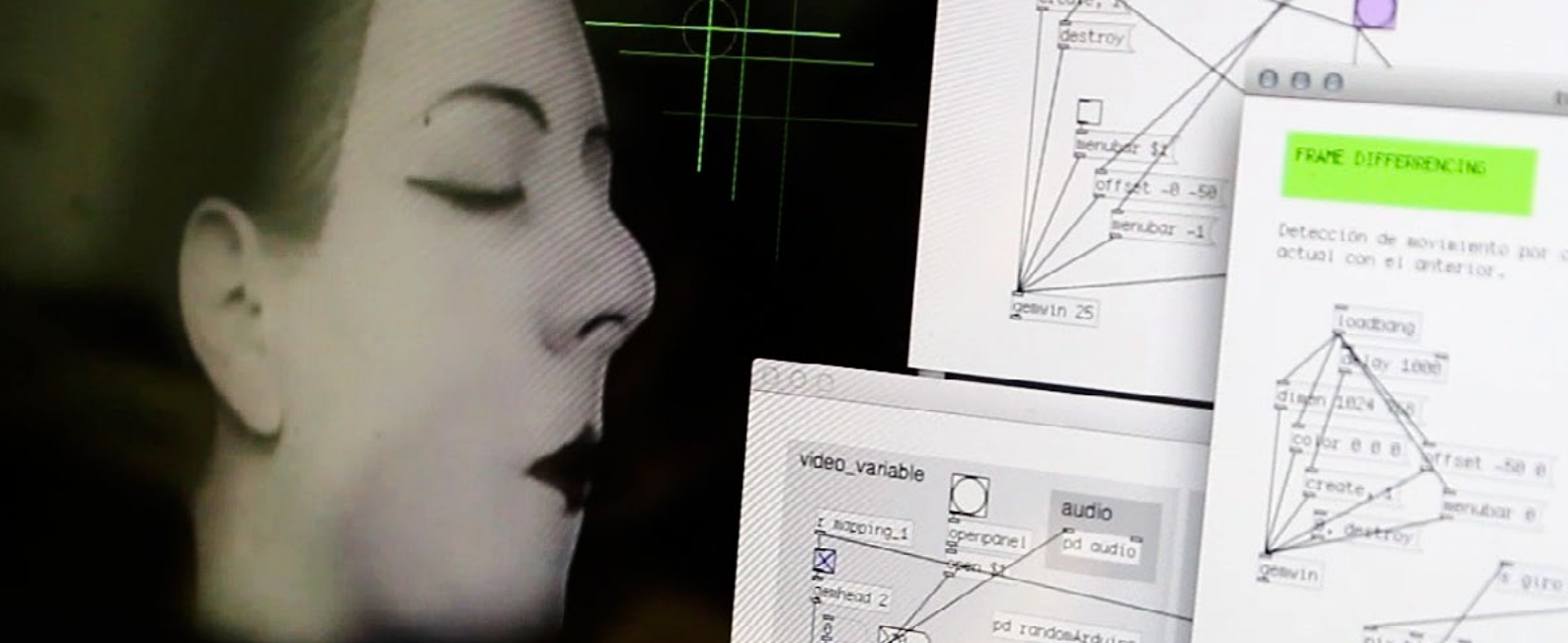
Nota:

La organización se reserva el derecho de suspender la actividad dependiendo del número de alumnos/as matriculados/as, así como por cuestiones de fuerza mayor que obliguen a tomar esta decisión.



ACERCA
DE LOS
TALLERES





Taller de Procesamiento de vídeo con Pure Data **Imparte: Néstor Lizalde** **23 y 24 de enero**

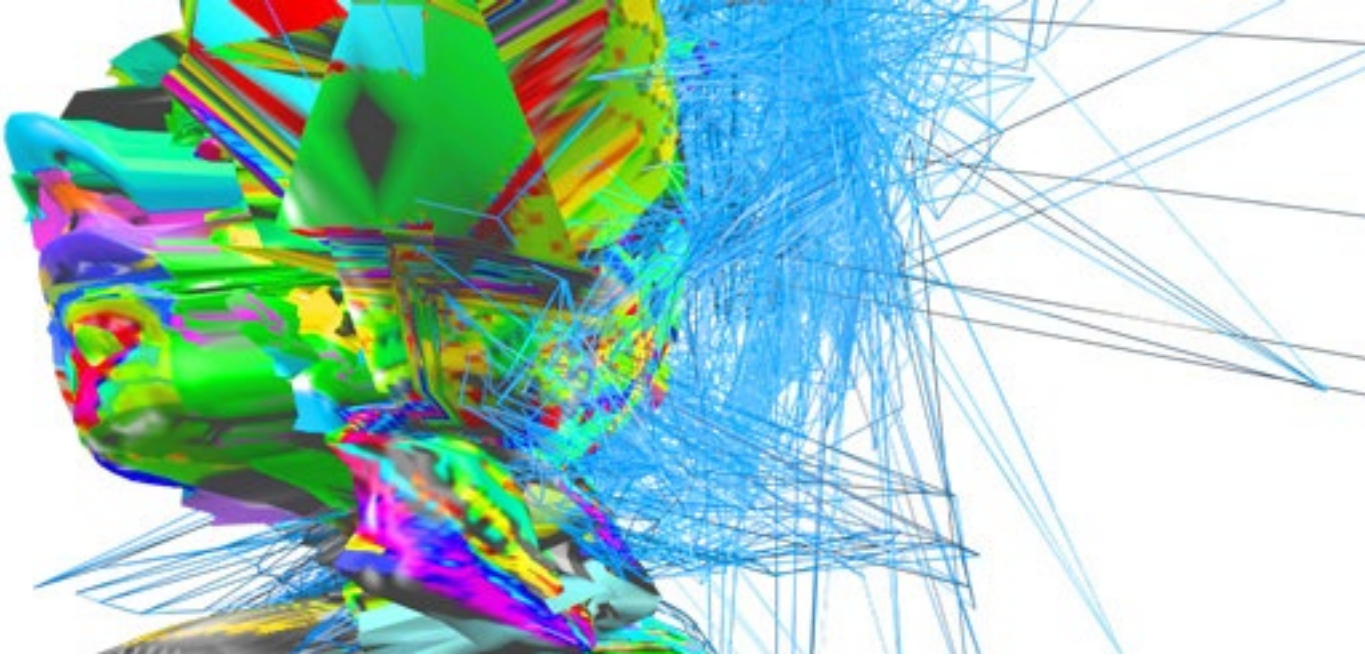
La actividad está formada por una conferencia en donde se desarrolla el marco teórico de los llamados Nuevos Medios y un taller en el que se aborda, a través de programación con Pure Data, algunas de las posibilidades que se dan en las formas audiovisuales ligadas a la computación y la electrónica.

Pure Data es un lenguaje de programación gráfico de código abierto (*open source*) orientado a la creación de sistemas interactivos y multimedia. Su uso está extendido entre la comunidad artística para la creación de proyectos experimentales en busca de nuevos tipos de narraciones y formas audiovisuales. Pure Data es también el lenguaje de programación a través del cual se ha desarrollado la actual interfaz de control de la Fachada LED Etopia, por lo que a través del presente taller se logrará una mejor comprensión del sistema instalado que controla las emisiones.

A lo largo de la actividad, se mostrarán varios sistemas de interacción mediante distintos tipos de controladores, así como la posibilidad de crear diseños electrónicos con placas de prototipado Arduino para generar desarrollos específicos. El taller tiene un carácter de iniciación, por lo que el objetivo del mismo no es aprender a programar en este lenguaje, sino mostrar el potencial de estas tecnologías para generar proyectos audiovisuales propios de los Nuevos Medios.

Sobre Néstor Lizalde

El trabajo de Néstor Lizalde explora las posibilidades surgidas en el mundo del arte a través de los llamados Nuevos Medios. Con una amplia formación académica: Licenciado en Bellas Artes, Master oficial en Artes Visuales y Multimedia, Estudios Superiores de Diseño y Electrónica, este artista de fuerte perfil técnico genera un diálogo entre la experimentación tecnológica y la tradición artística, explorando los lenguajes surgidos de este encuentro. Lizalde realiza una investigación práctica basada en la creación de nuevos soportes y formas audiovisuales a través de programación, diseño electrónico, fabricación digital y sistemas ópticos de imagen, siendo un colaborador habitual de Etopia en donde ha desarrollado entre otros proyectos, la interfaz que controla la Fachada LED Etopia.



Taller de Glitch, la estética del error en el vídeo

Imparte: Libertar.io

17 y 19 de enero

Un glitch es un problema técnico que afecta a un sistema informático, causando un desperfecto en la interpretación de los datos digitales y dejando aparecer una nueva forma: la falla.

El objetivo del curso es diseñar errores informáticos aplicados a archivos de vídeo y señales de vídeo en directo. Combinaremos estudios teóricos sobre estética glitch y sus antecedentes en la historia del arte, y aprenderemos a manipular códecs y datos digitales en bruto, así como a programar aplicaciones usando el entorno Processing que nos permitan intervenir creativamente el vídeo en una búsqueda por nuevas estéticas.

Sobre Libertar.io

Libertar.io es un laboratorio de educación en arte, tecnología y filosofía (<http://www.libertar.io>) formado por:

Belén Agurto

Artista e investigadora en filosofía de la tecnología y estética digital. Codirige el programa formativo de tecnología y estética de Libertar.io en Hangar.org desde el año 2015.

Álvaro Pastor

Artista electrónico y arquitecto, investigador en realidad virtual y sistemas interactivos. Premios Ibermúsicas 2014, Iberescena 2011. Director del medialab LaCasalda.org en Lima (Perú) 2006-2014. Actualmente es investigador en 010.bio y docente en Libertar.io.



Taller Post-math sessions : a Generativvvve Art Workshop

25 y 26 de enero

Imparte: Jaime de los Rios

¿Quién crea una obra de Arte Digital? ¿Existe un Arte de la Máquina? ¿Cómo se posiciona un creador ante un sistema infinito? El también llamado Arte Algorítmico representa lo más cercano a la creatividad artificial. Patrones, simetrías, randomización... son parte del ADN de las obras generativas, pero sin duda lo más importante es el tiempo. La dimensión que debe de alguna manera ser controlada para inventar nuevos infinitos. Desde la aparición de la computadora existen ejemplos de generatividad algorítmica y artistas que se han interesado en el desarrollo de estas obras a nivel gráfico como Manfred Mohr o los visionarios ejercicios de Steve Reich o Brian Eno, cuyo trabajo se centra en los patrones aplicados al sonido y cuya inspiración es en parte ritualística, repetitiva, casi chamánica.

En este taller descifraremos los protocolos necesarios para generar sistemas autónomos, con especial dedicación al *Software Art* y *Computer Graphics*, para lo cual utilizaremos el lenguaje de programación VVVV.

Sobre Jaime de los Rios

Nacido en San Sebastián y fundador de ARTEKLAB;Art&Science, su carrera se centra en la intersección de estas disciplinas y la Sistémica, en relación a los mecanismos, ritmos y patrones naturales. Sus trabajos conciernen al espacio entre las aspiraciones humanas y lo político del lenguaje tecnológico, por ello es especialista en Software y Hardware Libre, encontrando en su trabajo, gran parte del cual es colaborativo, entornos inmersivos así como obras dinámicas que relacionan el comportamiento natural con el computacional. En estos últimos años Jaime ha explorado las implicaciones sociales del media, la cibernética y la relación humano-máquina, exponiendo, accionando y desarrollando proyectos abiertos en grupos de trabajo, prestando apoyo a artistas de carácter internacional y elaborando protocolos de creación y producción horizontales.

Financia:



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

Organiza:

