

Exposición

Center for Art & Technology

ETIOPIA CHEVALVERT INTERSTICES

MECHANE
INK
S
BOILERS
FR

DEL
16 DE
MARZO
AL
10 DE
JUNIO
DE 2017

Conjunto de instalaciones diseñadas
por Chevalvert que se hallan entre
la imagen, el objeto y el tiempo

colaboradores

• 200qs • BLOC • Polygraphik • O • INSTITUTE

www.giacchi.com/art/17

Ar. de la Inst. de Borda, 5, 50001 Zaragoza

partner

ETIOPIA
Center for Art & Technology

Zaragoza

Interstices

Conjunto de instalaciones diseñadas por Chevalvert que se hallan entre la imagen, el objeto y el tiempo

El Ayuntamiento de Zaragoza, a través de Etopia Centro de Arte y Tecnología, presenta la exposición Interstices. Conjunto de instalaciones diseñadas por Chevalvert que se halla entre la imagen, el objeto y el tiempo. Para esta muestra, producida por Etopia Centro de Arte y Tecnología, el estudio de diseño visual francés ha reunido cinco instalaciones artísticas –cuatro de ellas inéditas– que crean entornos o dispositivos inmersivos y proponen al público una interacción digital que juega con los intersticios entre disciplinas, busca el asombro y la sorpresa y desde la experiencia, despierta preguntas sobre las tecnologías abiertas que están detrás del funcionamiento de estos dispositivos.

“Intersticios son los espacios que quedan «entre». Entre disciplinas, entre el arte y el diseño, entre nuestras capacidades. Es entre los bagajes híbridos que cada uno tiene, entre las fronteras de esas disciplinas, donde buscamos un espacio de libertad y de juego”, explica Julia Puyo, miembro del equipo de Chevalvert desde 2013 y encargada de la coordinación de esta exposición.

Interstices, la exposición creada por Chevalvert para Etopia, se basa en el uso de la programación como «materia» prima desde el momento de su concepción. También se basa en la influencia de una cultura actual, llamada «digital», que el estudio aplica desde las primeras fases de concepción de sus diseños. Chevalvert utiliza la expresión «diseño visual orientado al objeto» para designar sus producciones, que oscilan entre el objeto físico, la instalación y el diseño gráfico.

Sobre Chevalvert

Chevalvert es un estudio de diseño visual afincado en París que trabaja el diseño de una manera interdisciplinar: identidad, web, tipografía, instalación, interacción... La experiencia adquirida por los miembros del equipo en su trabajo en diferentes facetas del diseño se vuelca en propuestas tangibles o instalaciones artísticas que exploran nuevas formas de interacción con el público. Las instalaciones de Chevalvert se han podido ver en el Festival de Chaumont, acompañando a la orquesta sinfónica de Melbourne, en el Centre Culturel Saint-Exupéry de Reims o en eventos como la Nuit Blanche de París de 2016.

Es en estos proyectos, a menudo autoiniciados y que se salen del marco más cerrado de los trabajos para clientes, en los que el equipo de Chevalvert da rienda suelta a su creación para responder a preguntas e inquietudes compartidas, para las que la respuesta es casi siempre una experiencia poética y una sorpresa para el público.



Instalación Murmur
Chevalvert, 2013

Sobre Interstices

Interstices presenta cuatro instalaciones inéditas que se suman a Murmur, la instalación iniciadora del proyecto, creada por Chevalvert en 2013. Como escribe Jérôme Delormas, antiguo director del centro cultural parisino La Gaîté Lyrique, en el texto de introducción de la exposición, en las instalaciones y objetos creados por Chevalvert “la imagen se transforma en luz, la voz adquiere forma. Lo táctil, lo analógico, el sonido, el gesto, las ondas... todo puede comunicar, hacerse eco, aumentarse y enriquecerse”.

Algo que se hace evidente en Murmur, una prótesis arquitectónica que posibilita la comunicación entre una persona y el muro con el que la prótesis está conectada, simulando el desplazamiento de las ondas sonoras, creando un puente luminoso entre el mundo físico y el mundo virtual.

Instalaciones que hacen un guiño a tecnologías de tiempos pasados, y en las que el punto de partida es un imaginario cultural compartido, formado por objetos reconocibles transformados por la aplicación de una tecnología digital. Por ejemplo, en Mechanical Frames, el punto de partida es el flip book, un objeto cinematográfico nacido en el siglo XIX. La estrategia de la instalación es acabar con la naturaleza finita de este primitivo dispositivo cinematográfico para convertirlo en un soporte con una narrativa infinita.

A través de instalaciones como Mechane -una interfaz de control que hace que el espectador se convierta en “la divinidad” que influye sobre un paisaje imaginario proyectado en la sala- Chevalvert lleva al público a la sorpresa y el asombro para que, una vez maravillado, se pregunte sobre la manera en la que funciona el objeto que tiene delante.

Las instalaciones de Chevalvert permiten indagar en los lenguajes artísticos multimedia, en su funcionamiento, y por el propio carácter abierto de las tecnologías implicadas, su objetivo es provocar que el espectador se apropie del vocabulario de las tecnologías con las que está experimentando para encontrar nuevas soluciones.



Distintas fases de la construcción de Prototipo 01 de Mechanical Frames

Código abierto

Raspberry pi, Processing, OpenFrameworks, Arduino... en el ADN de las creaciones de Chevalvert hay tecnologías abiertas y códigos abiertos. Algunas de las instalaciones se inspiran en algoritmos preexistentes, como el algoritmo de generación de laberintos Maze Generation Hunt-and-Kill algorithm, que genera el laberinto que “hace fluir” la tinta digital de la instalación Ink Under Paper, una hoja de papel retro-iluminada que reacciona al tacto, propagando la tinta por toda la superficie.

O el algoritmo Boids que simula el comportamiento de una bandada de pájaros, que permite evolucionar a los pequeños seres luminosos que habitan la micro-sociedad de la instalación Social Boids, una colonia que se rige por leyes de interacción basadas en estudios del comportamiento de los grupos colectivos, y cuyos miembros pueden revelar estados de ánimo como empatía, miedo, atracción o felicidad.

El trabajo de uso y apropiación de las tecnologías recorre un camino de ida y vuelta: las creaciones de Chevalvert, en forma de piezas de código y documentación de la interacción, se irán compartiendo una vez instalada la muestra en Etopia Centro de Arte y Tecnología.

Chevalvert, poetas del código, poetas de los sentidos

El código es un sistema que permite transmitir informaciones, y como todo lenguaje, conlleva giros, desvíos, formas inesperadas; sugiere sensaciones inéditas, poesía.

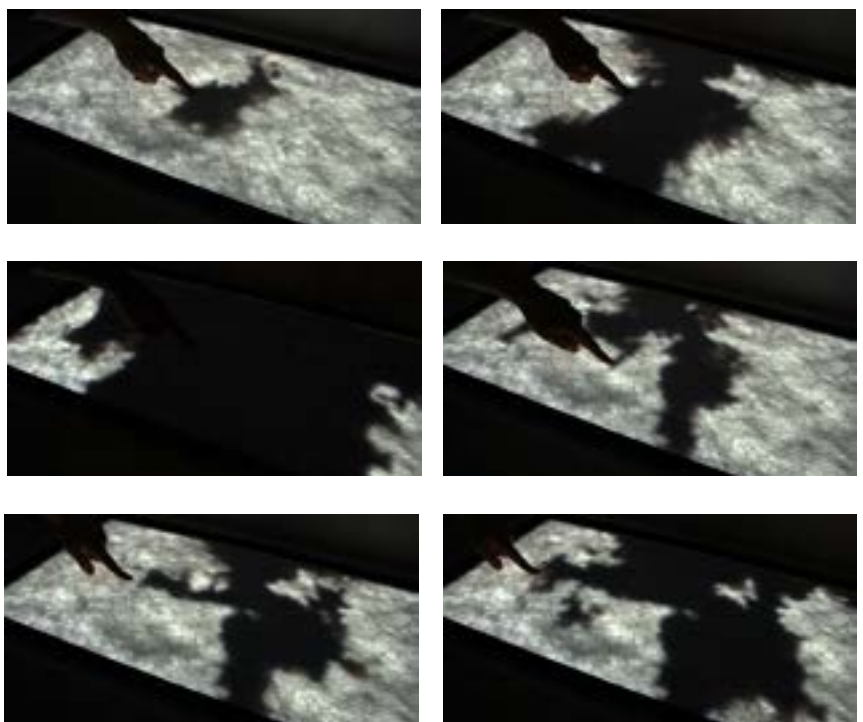
Históricamente, el código es un conjunto de reglas, de tablas de la ley. En la era digital, es el determinante de la interfaz generalizada que se impone en nuestras vidas. Nuestras relaciones con el mundo, y nuestras relaciones sociales no pueden escapar de los algoritmos; nuestra vida está sometida a lenguajes encriptados.

La particularidad del trabajo de Chevalvert reside en que utiliza la extraordinaria potencia del código y de lo digital, generalmente limitados a un papel funcional y coercitivo, para crear experiencias poéticas, sociales, sensoriales y físicas, con las que es posible emanciparse de sus supuestos restrictivos.

La imagen se transforma en luz, la voz adquiere forma. Lo táctil, lo analógico, el sonido, el movimiento, el gesto, las ondas, todo puede comunicar, hacerse eco, aumentarse y enriquecerse.

El universo que crea Chevalvert es generoso en cuanto que permite a toda persona en contacto con sus obras, ser actor de las mismas. Entonces se es libre, colándose por los intersticios del sistema.

Texto introductorio de la exposición de Jérôme Delormas



Pruebas de interacción de Ink Under Paper
Chevalvert, 2016

Las instalaciones de Interstices

Ink under paper

Una hoja de papel retro-iluminada reacciona al tacto llenándose de una tinta digital, que se propaga por toda la superficie, hasta hacerla desaparecer. Ink under paper crea una interdependencia entre el papel y la pantalla, formalizando la idea de una «materia digital», modelada por un algoritmo que reproduce el efecto físico de la absorción.

Mechanical Frames

Mechanical Frames es un dispositivo compuesto por flip books mecánicos y un programa generador de gráficos. Cada cambio de folio (flip) activa una nueva imagen (frame) del programa.

En Mechanical Frames, la narración evoluciona según la velocidad de rotación del flip book, siendo así infinita y variable.

Social boids

La instalación es un tablero de juego, un ecosistema en el que viven y evolucionan pequeños seres luminosos (los SoBo). La colonia se rige por leyes de interacción basadas en estudios del comportamiento de los grupos colectivos. El comportamiento de los SoBo puede revelar estados de ánimo como la empatía, el miedo, la atracción, la felicidad. Social Boids es una micro-sociedad que invita a los visitantes a interactuar con los SoBo.

Mechane

El dispositivo es una interfaz de control gestual con la que el usuario puede desplazarse por el territorio e influir sobre el paisaje imaginario proyectado en la sala. El título de la instalación proviene del término mechane del griego antiguo “máquina”, nombre de la grúa que se utilizaba en el teatro griego en los siglos V y IV a.C. para poner en escena una divinidad.

Murmur

Murmur es una prótesis arquitectónica que posibilita la comunicación entre el público y el muro sobre el cual está conectada. La instalación simula el desplazamiento de las ondas sonoras, creando un puente luminoso entre el mundo físico y el mundo virtual. Hay un efecto mágico y cierto misterio en la forma en la que las ondas se desplazan. Murmur se centra en este desplazamiento para generar un diálogo no convencional entre el público y el muro inerte.

El estudio Chevalvert

Chevalvert es un estudio de diseño visual, fundado conjuntamente por Patrick Paleta y Stéphane Buellet en 2007. Su aproximación al mundo del diseño es de carácter abierto, multidisciplinar y transversal; aborda y concibe sus proyectos sin apriorismos, y, colocando la forma al servicio de la idea.

La exposición presentada en Etopia se basa en el uso de la programación como «materia» prima desde el momento de su concepción. También se basa en la influencia de una cultura actual, llamada «digital», que el estudio aplica desde las primeras fases de concepción de sus diseños. Chevalvert utiliza la expresión «diseño visual orientado al objeto» para designar sus producciones, que oscilan entre el objeto físico, la instalación y el diseño gráfico.

Patrick Paleta

Director creativo, diseñador gráfico y cofundador del estudio. Patrick ha diseñado la escenografía y el diseño gráfico de la exposición.

Stéphane Buellet

Director creativo, diseñador de interacción y cofundador del estudio. Stéphane es el encargado de la creación interactiva. Ha participado en la concepción de las instalaciones y supervisado la producción.

Julia Puyo

Directora de arte y diseñadora de interacción. Julia colabora con el estudio desde 2013. Encargada de la coordinación de la exposición «Interstices». Ha participado en la concepción y la producción de las instalaciones.

Arnaud Juracek

Diseñador de interacción y diseñador de objeto, Arnaud colabora con el estudio desde 2016. Ha participado en la concepción y la programación de los dispositivos.

Camille Coquard

Manager del estudio, Camille colabora con Chevalvert desde 2013. Cuida la vida y la organización del estudio, especialmente durante la preparación de la exposición.

Créditos

Dirección artística: Chevalvert
Coordinación: equipo Etopia
Producción de las obras: Chevalvert
Escenografía: Chevalvert
Diseño gráfico: Chevalvert

Colaboradores:

Villette Makerz, Bloc D, Julien Gerber, 2Roqs, Polygraphik, Splank, imprimerie Roques

Montaje:

Trazacultura, Brigadas Municipales de Arquitectura, Oficiales de Mantenimiento de Etopia

Produce: Ayuntamiento de Zaragoza a través de Etopia Centro de Arte y Tecnología

Enlaces

Mechanical Frames. Prototipo de interacción a escala 1:2
<https://vimeo.com/193508264>

Murmur – Nuit Blanche Paris 2016
<https://vimeo.com/185319317>

Ink Under Paper: prototipo de interacción
<https://vimeo.com/192907562>

Más información en:
<http://chevalvert.fr>

Información práctica

Del 16 de marzo al 10 de junio.
De lunes a viernes, de 10 a 21h. Sábados de 10 a 14 h.
Etopia Centro de Arte y Tecnología
Avda. Ciudad de Soria
50003 Zaragoza
www.zaragoza.es/etopia



ETOPIA_
center for art
& technology



Zaragoza
AYUNTAMIENTO