

ACADEMIA
DE FACEDADA
MEDIA

Del 21 de noviembre al
2 de diciembre de 2016





La Fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento, en colaboración con el Ayuntamiento de Zaragoza, presenta **ACADEMIA DE FACHADA MEDIA**, un programa de formación intensivo de dos semanas para 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 21 de noviembre al 2 de diciembre de 2016.

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.

Plan de trabajo propuesto

— Semana 1 (del 21 al 25 de noviembre)

× Lunes 21 de noviembre

17:00h a 21:00h - Presentación y primera aproximación a la fachada media de Etopia

Sesión teórico-práctica en la que conocer el funcionamiento y las especificaciones técnicas del equipamiento, así como visionar algunos de los trabajos realizados hasta la fecha.

× Martes 22 y miércoles 23 de noviembre

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.

× Jueves 24 de noviembre

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"

× Viernes 25 de noviembre

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 28 de noviembre al 2 de diciembre)

× Lunes 28 de noviembre

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.

× Martes 29 de noviembre

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"

× Miércoles 30 de noviembre

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 1 de diciembre

10:00h a 14:00h Tutoría

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

× Viernes 2 de diciembre

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.

Precio e inscripciones

La Academia de Fachada Media tiene dos modalidades de matrícula: en régimen de residencia o de asistencia continuada al centro. **El precio de la matrícula sin residencia es de 120 euros (IVA incluido) por alumno/a. Para aquellas personas que deseen alojarse en la residencia de Etopia durante la formación el precio será de 200 euros (IVA incluido)*.**

Las inscripciones para este curso se realizan a través de la web www.fundacionzcc.org

() La matrícula con residencia da derecho a pernocta en la residencia de Etopia (que se encuentra en las instalaciones del Centro de Arte y Tecnología) desde el 21 de noviembre hasta el 3 de diciembre. En caso de necesitar otras fechas de entrada y/o salida, por favor, póngase en contacto con nosotros en info@fundacionzcc.org*

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. En caso de cancelación por parte de la organización se procederá a la devolución íntegra del importe abonado.



ACERCA
DE LOS
TALLERES





Taller de Procesamiento de vídeo con Pure Data

Imparte: Néstor Lizalde

22, 23 y 24 de noviembre, de 17 a 21h

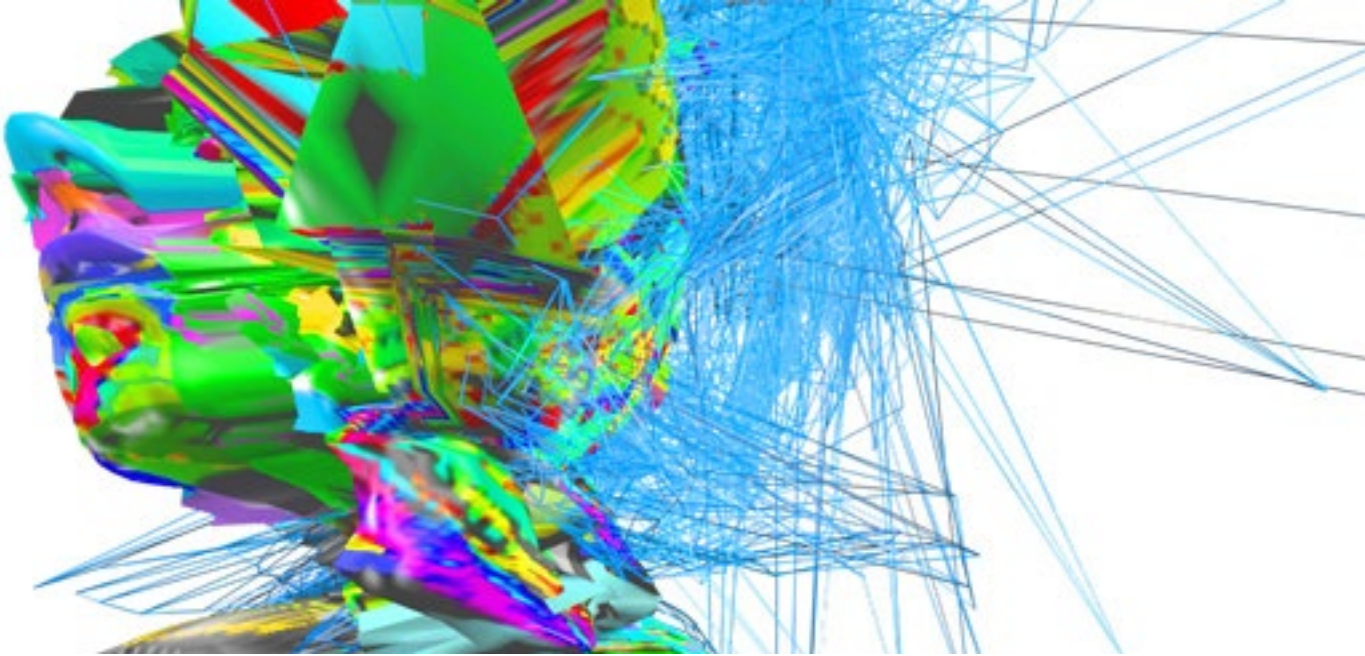
La actividad está formada por una conferencia en donde se desarrolla el marco teórico de los llamados Nuevos Medios y un taller en el que se aborda, a través de programación con Pure Data, algunas de las posibilidades que se dan en las formas audiovisuales ligadas a la computación y la electrónica.

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

28 y 29 de noviembre, de 17 a 21h

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 taller es diseñar errores informáticos aplicados al vídeo. Discutiremos sobre la práctica del glitch y sus antecedentes en la historia del arte, y estudiaremos los fundamentos técnicos de la imagen digital en movimiento, tales como formatos de encapsulamiento y codificación, con el fin de intervenir creativamente las estructuras de los datos digitales en bruto 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

30 de noviembre y 1 de diciembre, de 17 a 21h

Imparte: Jaime de los Rios

¿Quién crea una obra de Arte Digital? ¿Existe un Arte de la Maquina? ¿Cómo se posiciona un creador ante un sistema infinito? El también llamado Arte Algoritmico 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 algoritmica y artistas que se han interesado en el desarrollo de estas obras a nivel grafico 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 inspiracion es en parte ritualistica, repetitiva, casi chamánica.

En este taller descifraremos los protocolos necesarios para generar sistemas autonomos, con especial dedicacion al *Software Art* y *Computer Graphics*, para lo cual utilizaremos el lenguaje de programacion 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.

