



Technarte

International Conference
on Art & Technology

Conferencia Internacional sobre Arte y Tecnología

www.technarte.org

15 · 16 abril 2010

Bilbao. Euskalduna Jauregia

Kit de
Prensa

Organiza / Organiza

innovalia
ASSOCIATION

Índice

- Apertura.....	2
- Presentación TECHNARTE 2010.....	3
- Ponencias y ponentes TECHNARTE 2010.....	4
- Asociación Innovalia y CBT.....	11
- Contacto.....	12

Apertura

Rueda de prensa – jueves 15 de abril de 2010

11:15 – 11:45. Palacio Euskalduna Jauregia. Sala A3.2

Presidencia:

- **Jesús M. de la Maza**, Impulsor y Coordinador de INNOVALIA.
- **Asier Abaunza**, Concejal Delegado Adjunto de Circulación y Transportes
- **Jaime del Val**, Artista Digital y Visual. Director del Proyecto Reverso, una iniciativa multidisciplinar de producción, investigación, difusión y formación en la convergencia de cuerpo, arte y tecnología.

Presentación TECHNARTE 2010

TECHNARTE es una Conferencia sobre Arte y Tecnología que tiene la vocación de ser el evento más importante en su sector. Su objetivo es presentar los desarrollos tecnológicos que facilitan al arte moderno su plena expresión y ser un foro de debate y reflexión en torno a la convergencia existente entre la tecnología y el arte.

El arte moderno, animado y dinamizado por las nuevas tecnologías y su ímpetu innovador, está avanzando de un modo sorprendente. La influencia entre Arte y Tecnología, entre ciencia y creatividad es mutua y se ha mostrado muy fructífera en las últimas décadas. En los tiempos actuales parece ir de la mano de un modo indisoluble.

En esta edición, la arquitectura y la dinamización de espacios urbanos cobran especial importancia con *Bilbao Interaktive*, un seminario dedicado al diseño de instalaciones interactivas en espacios públicos integrado en el programa de la Conferencia.

La **Asociación Innovalia**, entidad sin ánimo de lucro, ha querido hacerse eco de esta fusión artística. Por ello, TECHNARTE da voz a los pensadores más importantes del sector y a los tecnólogos más avanzados. Está dirigida a profesionales del Arte en cualquiera de sus múltiples aspectos: artistas, profesionales de galerías y museos, educadores, administraciones públicas, fundaciones, certámenes, etc.

Ponencias y ponentes TECHNARTE 2010

Día 15 – Bilbao Interaktive

CAMERON McNALL / DAMON SEELEY

Electroland, EEUU

Electroland es un equipo que crea objetos, experiencias interactivas y grandes proyectos de arte abiertos al público. Cada proyecto se adapta a su entorno y se vale de un amplio abanico de elementos de imágenes, sonidos, luz, arquitectura e interactividad.

Los participantes pueden interactuar con edificios, espacios o entre si de nuevas y excitantes maneras. El objetivo es crear nuevas relaciones entre las personas y el espacio público y difuminar la frontera de la experiencia individual en el espacio público.

Cameron McNall, director de Electroland, formará parte de Bilbao Interaktive, un seminario dedicado al diseño de instalaciones interactivas en espacios públicos integrado en el programa de Technarte. Bilbao Interaktive es un seminario especialmente dirigido a profesionales de la arquitectura y el urbanismo en general así como a artistas y profesionales de las Artes Visuales.

JÜRGEN SCHEIBLE

Artist, Finlandia

Jürgen Scheible, más conocido por su nombre artístico MobiLenin, utiliza su herramienta artística MobiSpray para pintar edificios, aviones, barcos y otros objetos alrededor del mundo. El objetivo de este tipo de arte efímero es la transformación de los edificios u objetos para que estos adquieren un nuevo poder de comunicación y una vida y valor propios diferentes para el observador.

La experiencia artística de Mobispray genera una nueva interacción con el entorno conocido y provoca nuevas tensiones para poner a prueba nuestras asunciones sobre un objeto o un lugar que nos es familiar.

Jürgen Scheible llevará a cabo una demostración de su proyecto MobiSpray en uno de los edificios más emblemáticos de Bilbao: el Teatro Arriaga. MobiSpray es una herramienta artística que, mediante el uso de la luz, convierte el teléfono móvil en una especie de aerosol para "pintar" cualquier tipo de superficies.

ALEXANDROS TSOLAKIS

United Visual Artists, Reino Unido

United Visual Artists es un colectivo británico dedicado a las instalaciones arquitectónicas permanentes, actuaciones en vivo e instalaciones interactivas. La I+D es una parte fundamental de su trabajo, lo que les permite explorar constantemente nuevos campos, y examinar aquellos que ya están preestablecidos.

El objetivo de United Visual Artists es trabajar en un amplio y creciente catálogo de proyectos, procedentes de ámbitos comerciales y no comerciales, mediante la colaboración con gran número de artistas y compañías.

ELS I.R.L. VERMANG

Lab-au (Laboratory of Architecture and Urbanism)

Els I.R.L. Vermang participará en Bilbao Interaktive, el seminario de arquitectura interactiva en espacios públicos integrado en Technarte 2010. Els I.R.L. Vermang es una de las integrantes más jóvenes de la escena internacional de Arte electrónico. Desde 2003 forma parte de LAB [au], Laboratorio para Arquitectura y Urbanismo, donde sus cuatro miembros se dedican principalmente a la creación de obras de arte interactivas, interpretaciones audiovisuales y escenografías, incluyendo el desarrollo del software y de las interfaces. Lab [au] también coordina la primera galería belga de arte electrónico, 'MediaRuimte'.

Lab [au] trabaja en la búsqueda de la relación entre Arte, Espacio y Tecnología mediante un enfoque interdisciplinario y de colaboración basado en diferentes métodos artísticos, científicos y teóricos, y examinando la transformación de la arquitectura y las estructuras espacio-temporales de acuerdo a los avances tecnológicos dentro de una práctica titulada "MetaDeSIGN".

ANDREW SHOBEN

Greyworld, United Kingdom

Andrew Shoben es el fundador de Greyworld, un colectivo de artistas reconocido a nivel mundial que genera experiencias artísticas en espacios públicos. Su trabajo se muestra a través de instalaciones, esculturas, etc. Su objetivo es crear piezas de arte que impliquen al ser humano en entornos urbanos.

Greyworld ha implementado algunos de sus trabajos en algunos de los lugares más codiciados alrededor del mundo y a día de hoy cuenta con 12 instalaciones permanentes en medio planeta. En 2004 creó The Source, una instalación

permanente para el edificio de la Bolsa de Londres que se activa con la apertura del mercado bursátil londinense. Fue inaugurado por la Reina Isabel II y es visto a diario en televisión por millones de espectadores en el Reino Unido y en el resto del mundo.

El año pasado Andrew lanzó Invisible, un proyecto a gran escala localizado en varios lugares y que contó con el apoyo del Big Art Project de Channel 4 (Reino Unido). Andrew pasó dos años motivando e inspirando a un numeroso grupo de niños para que aprendiesen a valorar y disfrutar del arte. El documental que acompañó a este trabajo fue retransmitido en Channel 4 de la televisión británica en el 2009.

Día 16

RUI FILIPE ANTUNES

Goldsmiths College, University of London, Uk

Señora da Graça

Rui Filipe Antunes presentará "Señora da Graça" en Technarte 2010, un proyecto en el que se explora el mundo virtual entendido como un artefacto representacional mientras se utilizan la ecología y la biología con fines estéticos.

En este proyecto, Rui Filipe Antunes, que ha contado con la colaboración del Prof. Frederic Fol Leymarie en Goldsmiths, Universidad de Londres, aplica texturas en 3D de criaturas virtuales y paisajes a imágenes de hace más de 20 años del valle portugués Señora da Graça, que desapareció tras la crecida del agua de una presa en el año 2000. De esta forma, se crea un ecosistema virtual en el que las extrañas criaturas que pueblan el mundo se desarrollan y viven.

CHRIS ROBINSON

NanoCenter, University of South Carolina, USA

El papel del artista en el Transhumanismo

Chris Robinson es profesor de arte en el centro de nanotecnología de la Universidad norteamericana de Carolina del Sur. La ponencia que presentará en Technarte el día 16 de abril ahondará en la idea del papel que juegan los artistas a la hora de explorar y descubrir aspectos no identificados de la tecnología a través de la expresión artística.

La labor de los artistas permite a menudo hallar nuevos e inesperados significados que nos obligan a reflexionar acerca de las amenazas potenciales y aportan nuevos puntos de vista.

Con el advenimiento de las innovaciones tecnológicas, lo que empezó siendo una tecnología que se utilizaba para prótesis, sustitución de órganos, mejoras biológicas y servicios de robótica comienza a plantear nuevos dilemas. Y es que el desarrollo va tan rápido que podría llegar un momento en el que, como escribía Bill Joys en un artículo publicado en Wired en el año 2000, las máquinas de un futuro cercano "dejen de necesitarnos".

Chris Robinson hablará además de la doble vertiente del nuevo artista y artista/científico y las consideraciones en torno a nuestra cada vez mayor dependencia de la ciencia y la tecnología.

AARON ZINMAN / DOUG FRITZ

MIT Media Lab, USA

El retrato de datos y topic models

Aaron Zinman y Doug Fritz son dos investigadores del grupo de investigación de interfaces líquidas del MIT Media Lab que presentarán en Technarte la ponencia denominada "Retrato de datos y topic models".

Durante su presentación se podrán ver algunos de los proyectos realizados por su grupo de investigación como Landscape of Words (una serie de visualizaciones de datos basados en twitts de usuarios escritos en Twitter), Personas, Connectus o Theme Stream entre otros.

Los topics models ofrecen una sencilla manera de analizar cantidades ingentes de texto sin etiquetar. Un "topic" consiste en un cluster de palabras que a menudo aparecen juntas. Utilizando claves contextuales los topic models permiten conectar palabras con significados similares y diferenciar usos de palabras con múltiples significados.

El retrato de datos y los topic models tienen importantes implicaciones para navegar a través de enormes espacios virtuales sociales y en los sistemas colaborativos. Aaron Zinman y Doug Fritz mostrarán sus investigaciones en esta área para sensibilizar sobre del potencial de este campo emergente.

JOE HOCKING

Columbia College, Chicago, USA

Fuerzas de ocupación

El proyecto Occupation Forces (fuerzas de ocupación) es un proyecto que muestra una ocupación realizada por unos alienígenas virtuales. Este proyecto pretende mostrar cómo sería la realidad de un país bajo una ocupación militar mediante la realidad aumentada.

Detrás de este innovador proyecto está un equipo multidisciplinar formado por Joseph Hocking, Mark Skwarek, Ian Lippincott y Thomas Burns. Joseph Hocking del Columbia College de Chicago será el encargado de presentarlo en Technarte.

Para experimentar con Occupation Forces los usuarios han de descargar una aplicación móvil gratuita (iPhone) con la que se puede ver, mediante la lectura de códigos de realidad aumentada, la fuerza invasora de soldados alienígenas en la pantalla del teléfono móvil.

Durante la celebración de Technarte está previsto instalar códigos de realidad aumentada en varios lugares de la conferencia para que los asistentes a Technarte puedan interactuar con las fuerzas de ocupación alienígenas usando su iPhone.

MARTHA GABRIEL

Universidad de Sao Paulo, Brasil

El tagging móvil y las realidades mezcladas

¿Qué son las realidades mezcladas o mixed realities? el término Realidades Aumentadas o Mixed Reality (MR) se refiere a los nuevos espacios y formas de visualizar la información que se producen como consecuencia de la fusión entre los mundos físico y virtual y la convivencia, en tiempo real, entre objetos físicos y digitales.

Mediante la encriptación de URLs dentro de los códigos 2D, el mobile tagging permite añadir una capa digital a cualquier objeto físico y ofrecer de este modo varias capas de realidades aumentadas en relación a ese objeto. Un ejemplo de esto serían los códigos bidimensionales, códigos QR o datamatrix.

La ponencia de Martha Gabriel, investigadora de la Universidad de Sao Paulo en Brasil, incidirá precisamente en los múltiples usos que se están generando en diferentes ámbitos como el publicitario, artístico, industrial,...como consecuencia de la fusión de las realidades mezcladas y el tagging móvil.

Sensitive Rose es uno de los proyectos realizados por Martha Gabriel de los que hablará en su presentación y que además se podrá ver en vivo en Technarte. Se trata de una rosa de los vientos interactiva que muestra en una pantalla de gran tamaño los deseos de las personas en forma de códigos QR que expresan los estados de ánimo de las personas.

Para poder expresar su estado de ánimo (paz, ánimo, miedo, ...), las personas acceden a un sitio móvil mediante el escaneado de un código QR desde su teléfono móvil. Al enviar la información desde el móvil, la Sensitive Rose se va actualizando con los estados de ánimo reflejando así el estado de ánimo de esas personas en un espacio tiempo determinado.

THIMOTHY J. DEVINE

University of Art and Design Linz, Austria

Dos ordenadores ociosos jugando al ajedrez en el parque

Este proyecto será parte de la presentación de Tim Devine dentro del programa de Technarte 2010. Tim Devine posee dos licenciaturas, una en Música y otra en Arte Digital y ha sido artista residente en Experimedia en Melbourne. Además de "Dos ordenadores ociosos jugando al ajedrez en un parque", su trabajo incluye Un juego de canicas y la Sociedad del Espectáculo entre otras.

En esta instalación, se transmiten instrucciones vocales mediante un sistema de reconocimiento de voz. El proyecto se nutre de disciplinas como la Inteligencia Artificial y el juego y pretende ser un espectáculo tecnológico y al mismo tiempo un ejemplo de comunicación autónoma entre dos computadoras, elementos que en realidad han sido diseñados para actuar de manera individual que para interactuar entre sí.

El objetivo detrás de situar los ordenadores en un parque es precisamente resaltar el rol del ocio con la finalidad de que los ordenadores no sean percibidos realizando una tarea de manera individual sino haciendo algo entre ellos. Los ordenadores pueden sentir qué pasa a su alrededor. Mediante la videocámara iSight integrada en el ordenador y sensores sensibles a la luz los ordenadores dejarán de jugar y hablarán a cualquiera que se acerque y les interrumpa.

Organización

Asociación Innovalia

La **Asociación Innovalia** es una Unidad Empresarial de I+D miembro de la Red Vasca de Tecnología (SARETEK) fundada en 2002 por un conjunto de empresas innovadoras de base tecnológica, con una presencia internacional y altamente concienciadas de que la innovación como proceso intrínseco es una necesidad para el mantenimiento de la competitividad empresarial.

La **Asociación Innovalia** sirve como vehículo para articular una masa crítica capaz de acometer con éxito las ambiciones y objetivos estratégicos de investigación a largo plazo de la Alianza Estratégica Innovalia y las empresas que demanden capacidades tecnológicas avanzadas, altamente especializadas y con una dimensión trans-nacional.

CBT

CBT es una ingeniería de comunicación y marketing, que ayuda a sus clientes a ser líderes a través de la implementación en sus negocios de las más novedosas tecnologías.

CBT ofrece soluciones de valor añadido en el área de la comunicación y las nuevas tecnologías, poniendo a su alcance los últimos desarrollos en sistemas IP, tecnología móvil y de soluciones Web.

Contacto

Para más información sobre **TECHNARTE 2010:**

Mae Albés

Tel.: 94 480 51 83

Fax: 94 480 51 84

technarte@technarte.org

www.technarte.org