

Índice

- Apertura.....	3
- Presentación TECHNARTE 2011.....	4
- Ponencias y ponentes TECHNARTE 2011.....	5
- Asociación Innovalia y CBT.....	15
- Contacto.....	16

Apertura

Rueda de prensa – jueves 19 de mayo de 2011

11:30 – 12:00. Palacio Euskalduna Jauregia. Sala A3.2

Presidencia:

- **Jesús M. de la Maza**, Impulsor y Coordinador de INNOVALIA.
- **Ibone Bengoetxea**, Concejala de Educación y Cultura del Ayuntamiento de Bilbao
- **Antonio Sánchez**, Jefe del Área de Exposiciones - Subdirección General de Promoción de las Bellas Artes del Ministerio de Cultura
- **Cameron McNall**, CEO de Electroland y Chairman de Technarte

Presentación TECHNARTE 2011

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.

Ponentes y Ponencias Technarte 2011

Jueves, 20 de mayo

Nerea Calvillo

In the Air es un proyecto de visualización que tiene como objetivo hacer visibles los agentes microscópicos e invisibles del aire de Madrid (gases, partículas, polen, enfermedades, etc), para ver cómo se comportan, reaccionan e interactúan con el resto de la ciudad.

La herramienta de visualización es una web basada en un modelo dinámico que construye el espacio que los componentes generan, donde mediante el cruce de datos con el comportamiento, emergen los patrones. Los resultados de estos datos alimentan un prototipo físico de lo que hemos llamado una "fachada difusa", un indicador masivo de los componentes del aire a través de una nube cambiante, que desdibuja la arquitectura con la atmósfera que ha invadido.

Además, se han prototipado otras pantallas de visualización: una aplicación para una pantalla urbana, pins móviles y dispositivos de orientación; diferentes formatos y contextos en los que se puede pedir esta información en práctica.

El proyecto propone una plataforma para la toma de conciencia individual y colectiva y la toma de decisiones, donde la interpretación de los resultados se puede utilizar para la navegación en tiempo real a través de la ciudad, la selección oportunista de lugares de acuerdo a sus condiciones de aire y una base para la acción política.

Alfred Chen

El concepto SpaceTopia incluye la creación, con nuestra imaginación, de un espacio ideal en el que se satisfagan nuestras necesidades de búsqueda de la naturaleza, ecología, cultura, religión y arte. SpaceTopia presenta cinco casos de estudio: el primero, llamado "The Loop" se centra en el parque natural de Tai-Jiang, en Taiwan, donde se fusionan ecología, religión, arte popular y 450 años de evolución de la diversidad cultural de Taiwan, incluyendo a los indígenas, la invasión holandesa, la colonización china, y los registros arquitectónicos. El segundo caso, llamado "The Float", plantea un debate acerca del hábitat de la costa del Parque

Nacional de Kenting, que representa la fusión de la ecología y la tecnología para el diseño de modernos espacios donde vivir.

Los otros tres casos plantean un salto temporal de 10 o incluso 20 años. "The Speed", en la década de 2020, sugiere la posibilidad de viajes de un día entre Taipei y Shanghai, a través de la construcción de levitación magnética que atraviese el Estrecho de Taiwán y China. Este tren, que será la forma más rápida de cruzar el Estrecho, 47 metros por debajo de la superficie del océano, mejorará el transporte y el turismo, y a su vez, reducirá las emisiones de carbono. "The Ark", un proyecto que contempla el diseño conceptual de construcciones en el mar para evitar la desaparición de las islas Maldivas debido al calentamiento global, y "The Space Elevator" se trasladan a la década de 2030. Este último plantea la colocación de una base para un ascensor espacial que facilite el lanzamiento de transbordadores espaciales y el transporte de pasajeros, cerca de Ecuador. Por primera vez en la historia de la humanidad, sería posible vivir a 900km de la superficie terrestre, y así diseñar casas increíblemente mejoradas.

En todos estos casos se utilizan diferentes tecnologías digitales y multimedia: para construir el espacio, software digital; para interpretar ese espacio imaginado, material multimedia; y para construir SpaceTopia sobre la plataforma Google Earth, realidad aumentada. Este proyecto utiliza la combinación de tecnología y arte como principal guía: la tecnología para integrar la cultura con la ecología y el diseño, y el arte para crear el espacio imaginario definitivo para la humanidad.

Cameron McNall

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 sí 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.

Keiichi Matsuda

Este investigador japonés, vinculado directamente al diseño y a la producción audiovisual, presentará este proyecto en el que se exploran escenarios para una futura ocupación de las ciudades en el contexto de las tecnologías emergentes y los medios de comunicación omnipresentes. Estas tecnologías emergentes se pueden agrupar bajo el paradigma del Espacio Aumentado, caracterizado por permitir la superposición de información sobre el espacio físico; una disciplina que va un paso más allá de la Realidad Virtual, ya que permite la unificación del mundo físico y el virtual, mediante capas superpuestas.

Los paisajes híper reales de la ciudad futura se representan en dos cortometrajes, *Domestic Robocop* y *Augmented City 3D*. Diseñadas para ser provocadoras y polémicas, las películas ofrecen una plataforma de debate y un contrapunto a las utopías futuras, promovidas por muchas compañías de tecnología. Se exploran las implicaciones de la privacidad, la identidad y la construcción del espacio en un paisaje mediático dinámico, evaluando las consecuencias de gran alcance para la vida cotidiana.

Alberto T. Estévez

No es una coincidencia que Barcelona – la ciudad de Gaudí, donde Dalí profetizó que el “futuro de la arquitectura sería blando y peludo”- haya visto, desde el año 2000, la aplicación real de la genética a la arquitectura, con el primer laboratorio (real) de arquitectura genética, y el primer taller de producción digital en la Escuela Española de Arquitectura.

Este laboratorio se ha puesto en marcha mediante la creación del primer grupo de investigación reconocido oficialmente (“Arquitecturas genéticas”, ahora financiados también por “La Caixa” y por INCASOL de la Generalitat de Catalunya) y el primer programa oficial de postgrado sobre estos temas, el Máster Biodigital y Programa de Doctorado, en la ESARQ (Universitat Internacional de Catalunya).

El propósito de esta presentación es presentar los fundamentos teóricos y algunas de las investigaciones llevadas a cabo hasta la fecha para la aplicación de las nuevas técnicas biológicas y digitales a la arquitectura que existe en la actualidad, a través de la arquitectura biodigital.

Akira Wakita

Akira Wakita (Universidad de Keio, Japón) presentará los resultados de su investigación en la búsqueda de un material que no pierda la forma como el papel y la tela. "Blob Motility" explicará el desarrollo de un método para controlar la forma y el comportamiento de fluidos viscosos como el primer paso de una interfaz de usuario reológica. El laboratorio de la universidad japonesa de Keio ha creado un gel magnético único, que combinado con un banco de trabajo que controla las fuerzas magnéticas, permite el control geométrico y topológico de las formas metamórficas y de comportamiento del gel. Este gel magnético ha recibido el nombre de blob programable. Akira Wakita mostrará en Technarte el hardware, los métodos de síntesis y los principios de diseño de materiales y aplicaciones con este gel único en el mundo.

Viernes, 20 de mayo

Nick Pukket

Regenerate examina la relación entre la animación digital y un material sensible físicamente. Utiliza el sistema Field Conditions de una segadora aumentada, desarrollado siguiendo un modelo de fabricación de ordenadores, para controlar el cortado de césped y poder crear esculturas en relieve y multiescalares.

La premisa de partida de esta investigación es crear un marco de software para permitir a los artistas y diseñadores diseñar, construir y controlar los sistemas de fabricación muy especializados. Otros proyectos de fabricación de código abierto como Rep Rap o el Makerbot se centran en la creación de marcos abiertos de las tipologías de producción pre-existentes, tales como CNC o la impresión 3D. Este proyecto busca ampliar las posibilidades de la producción controlada por ordenador al cambiar la interfaz de control de estos sistemas de la geometría a la animación. Normalmente los sistemas de producción digital se activan por el código que se genera de la transformación de la geometría 2D o 3D, pero con el sistema Field Conditions, el resultado se controla mediante el software de animación digital (en este caso Maya). Esto es la base del trabajo previo realizado con Robofold para desarrollar software de control para el plegado de la chapa robótica. Al cambiar la complejidad del control en un marco de animación, se permite a los usuarios implementar sus métodos directamente y también utilizar herramientas computacionales de análisis.

El resultado de este sistema son patrones de corte de hierba en 3D, que luego se desvanecen a un estado más natural con el paso del tiempo.

Chris Robinson

Chris Robinson explicará las dudas que surgen acerca del uso de las nanociencias y la tecnología, sobre todo en el ámbito de las nanoimágenes, cómo funcionan y que significan. En su presentación dará a conocer algunas de estas imágenes, y explicará cómo pueden ser categorizadas y qué problemas se han producido en el esfuerzo de usar la información visual en la exploración de la nanoescala. Además,

planteará la necesidad de que los artistas visuales participen activamente en la investigación y el proceso de desarrollo de las nanociencias.

Chris Robinson también abordará la dualidad existente entre arte y ciencia: mientras que el arte ofrece una oportunidad creativa para la generación de imágenes sin restricciones, el público cree que es la ciencia la que debe mantener una verdad y exactitud razonables. Los científicos utilizan el poder de la imagen para retratar y facilitar la comprensión de su trabajo, y cada vez hay más artistas que quieren transmitir el significado de las imágenes para el mundo visual.

Jill Fantauzzacoffin

Esta presentación sintetiza una constelación de fenómenos en torno al arte tecnológico. En la primera parte de la charla se describen tres desarrollos contemporáneos que se están uniendo para apoyar el arte tecnológico. La segunda parte de la charla describe el proyecto del autor para aprovechar esta oportunidad y así expresar las tensiones, las sinergias productivas y prácticas que sirvan para los fines del arte tecnológico.

Aunque el arte tecnológico ha sido parte del paisaje posmoderno, una masa crítica de arte tecnológico es cada vez más y más visible a través de exposiciones, intervenciones, conferencias como Technarte, y programas académicos especializados. Al mismo tiempo, muchos países occidentales están redefiniendo los términos de la innovación tecnológica para incluir las artes. En tercer lugar, la teoría crítica y la filosofía de la interdisciplinariedad se están acelerando, como lo demuestra un aumento en las conferencias, publicaciones, y de diálogo dedicados al tema en los últimos cinco años.

Esta presentación describe estas tendencias en detalle, y sostiene que para crear un arte /tecnología duradero que sobreviva a las tendencias (incluidas las de financiación), nosotros, como una comunidad, debemos basarnos en el trabajo previo de los profesionales y teóricos para desarrollar una base tecnológica sólida para el arte.

Juan Ramón Reig Llabata [REZ]

CORE Labs es un centro de investigación y producción digital emplazado en la ciudad de Pekín, China.

En menos de dos años, CORE Labs se ha convertido en un punto de referencia del arte digital en Beijing, actuando como mediador cultural que promueve la internacionalización del arte contemporáneo, principalmente español, y crea lazos intercontinentales para la promoción y difusión de los artistas y colectivos new-media más innovadores del momento. CORE Labs actúa como puente de comunicación de la cultura artística occidental y oriental, potenciando el diálogo de los dos modos de hacer y pensar las producciones digitales. Su trabajo en China está basado en la investigación de nuevos modelos de interacción con la obra de arte, llevando a cabo una labor activa en su centro de desarrollo situado en el distrito artístico de Huantie.

La ponencia se basará en la presentación de CORE Labs como centro formado por artistas y basado en la investigación y difusión de las aplicaciones que las tecnologías de vanguardia tienen en el arte contemporáneo. Potenciando, con su propia actividad, las posibilidades de expresión de los ciudadanos a través de las nuevas tecnologías.

También se hablará de los diversos eventos en cuya organización ha tomado parte activa CORE Labs. El compromiso del estudio por difundir la labor de artistas e investigadores que trabajan en el ámbito de lo digital siempre está ligado a una incansable actividad de búsqueda de nuevas redes de trabajo. En la ponencia se detallará la forma de trabajo de CORE Labs, se expondrán las líneas de trabajo abiertas desde su creación, así como las redes de colaboración en las que está inmerso. El panorama de creación e investigación chino presenta peculiaridades diferentes a las del ámbito occidental, condicionadas por el desarrollo económico e industrial sin precedentes en el que éste se ve inmerso. Esto da como resultado líneas y flujos de trabajo diferentes que darán pie a que en la ponencia se haga referencia a cómo es el estado del arte digital en el ámbito chino y cuales son las diferencias y similitudes entre una y otra parte del mundo. También se hará hincapié en la estructura organizativa propia que tiene CORE Labs. Constituido como asociación cultural y compuesto por un equipo heterogeneo, que se mueve entre el diseño, la informática, la ingeniería, el mundo audiovisual y el

multimedia, goza de la libertad para funcionar como estudio creativo movido por el imperativo de la investigación y desarrollo del arte contemporáneo y digital. Se presentará, por lo tanto, el estado de la cuestión en relación al arte hecho con nuevas tecnologías en el ámbito chino, así como los procesos de investigación y desarrollo en los que se ve inmerso CORE Labs como estudio creativo y las estrategias organizativas que le hacen tomar forma. Una forma abierta y orgánica de trabajo en la que cada persona que pasa por allí, empezando por los propios directores como artistas, están inmersos en la propia actividad de creación.

Carmen Blasco y Chema Díez del Corral

Los consensos y fusiones, comerciales, políticas, tecnológicas, sociales o artísticas, dominan el panorama contemporáneo. Desde ese aspecto de fronteras transparentes y permeables, es como se debe entender también la exposición artístico-científica actual. No sólo como lugar de encuentro de los diferentes campos: el arte, la arquitectura, el diseño, la ciencia, la investigación o la tecnología, sino con los perfiles derogados, con juegos de simetría y conexión íntima. La consecuencia lógica de tal fenómeno, será la suma de ideas y conocimientos a la hora de concretar señas de identidad, diluyéndose así, las diferencias entre las distintas formas de expresión contemporáneas.

La exposición "EFÍMERAS. Alternativas habitables", plantea mostrar las propuestas más sobresalientes planteadas por autores de reconocido prestigio, intelectual y artístico, de otras maneras de vivir, de hábitats efímeros desde la óptica de disciplinas diversas; arquitectura, arte, filosofía..., a lo largo del s.XX hasta la actualidad. El estudio de estas alternativas habitables, construidas o no, desde un enfoque arquitectónico, y sus referentes vernáculos, artísticos, tecnológicos e históricos, a través de una exposición, proporcionará una visión comprensiva e interactiva de este campo de actuación, íntimamente unido al proceso de cambios sociales que han sido motor de su desarrollo.

La exposición se ordena en torno a diversos nodos temáticos: Hazlo tú mismo, Bajo Costo, Tecnología, Emergencia, cuya transversalidad da forma a una cartografía en la que se muestran distintos recorridos. A través de la muestra de algunos prototipos experimentales que se han llevado a cabo relacionados con los cuatro conceptos que estructuran la muestra, así como elementos audiovisuales,

tecnológicos e informáticos, la exposición tendrá un carácter contemporáneo al permitir al visitante, la posibilidad de participar activamente, desde dentro y fuera de las salas, al reutilizar los últimos medios tecnológicos como nuevos recursos expositivos.

Morgan Rauscher

Las tecnologías electrónicas proporcionan a los artistas herramientas para explorar la interactividad, y de esta interactividad surgen nuevas realidades inmersivas que permiten un viaje a través de las sensaciones visuales. Esta presentación es un registro de su viaje creativo personas, incluyendo las ideas y los obras de arte interactivas resultantes, que se han desarrollado en este viaje hacia las sensaciones visuales. Hay dos obras de arte interactivas e inmersivas, que se han desarrollado como parte de esta exploración creativa. "Zeugen" utiliza treinta y dos caras robóticas con características humanas, y un sistema de reconocimiento facial para trazar los movimientos de los espectadores en una galería. "Mind Mirror" es una obra de arte electrónica que utiliza fenómenos estereoscópicos y estroboscópicos para provocar alucinaciones visuales. El resultado es un evento experimental que sume al espectador en un estado de euforia visual. El proceso creativo (metodología) se presenta desde una narrativa en primera persona, destacando las motivaciones prácticas que han llevado a Morgan Rauscher a desarrollar estas obras.

Salvatore Iaconesi

Squatting Supermarkets crea una red social ubicua y una plataforma de acción integrada en los logos de los productos, utilizando tecnologías móviles y realidad aumentada. Squatting Supermarkets es una plataforma abierta creada como una obra de arte contemporánea, y permite a la gente invertir y multiplicar las posibilidades de comunicación que están disponibles cuando compramos los productos que comemos, llevamos y usamos.

Sabemos muy poco acerca de los productos que usamos, y lo que sabemos se limita a los fabricantes, envasadores, distribuidores, responsables de marketing y dueños de la tienda. Pero los productos son mucho más: son gente que los fabrica/ensambla/cultiva; son la energía que se ha usado para producirlo; son técnicas y metodologías utilizadas para el envasado, y tienen historias de gente asociadas a ellos. Ninguna de esta información está disponible en el momento

crucial en el que cogemos ese producto en nuestras manos, y decidimos si comprarlo o no. Además, la comunicación e información que podemos obtener cuando adquirimos productos, no es solo limitada, sino también unidireccional, ya que no tenemos ninguna posibilidad de dar nuestra opinión, y las herramientas utilizadas para monitorizar los productos (códigos de barras, RFIDs, etiquetas) sólo tienen un uso corporativo y no tenemos acceso a ellos.

Squatting Supermarkets le ha dado la vuelta a esta situación. Un sistema de realidad aumentada para dispositivos móviles con una interfaz realmente amigable (cualquiera puede usarla de forma sencilla), interpreta los logos de los productos, los identifica mediante un sistema de visión y los asocia a bases de datos abiertas, para que cualquiera puede leer la información o escribirla.

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 2011:**

Mae Albés

Tel.: 94 480 51 83

Fax: 94 480 51 84

technarte@technarte.org

www.technarte.org