

Technarte Bilbao 2019

Dossier de prensa



Technarte: arte y tecnología, de la mano

Technarte Bilbao llega al Palacio Euskalduna como el evento imprescindible para entender el arte que encuentra en la tecnología y la ciencia su inspiración, sus herramientas y su territorio

La Conferencia Technarte reunirá los próximos 16 y 17 de Mayo de 2019 en el Palacio Euskalduna de Bilbao a artistas, diseñadores e investigadores de todo el mundo en un encuentro que celebra su XIV edición.

Danza en sincronización con drones, algoritmos de inteligencia artificial capaces de crear arte o mantener discusiones sobre política, aplicaciones de la impresión 3D en la moda y la fundición del cristal, pinturas que cobran vida en un escenario, pasajes sonoros inspirados en Venecia o el flujo de datos desde una célula madre hasta Twitter... son algunos ejemplos de la amplísima variedad temática de las ponencias seleccionadas.

Technarte lleva varios años explorando las infinitas posibilidades que nos ofrece la fusión entre arte y tecnología. Además de la organización de las Conferencias — desde 2006 en Bilbao y desde 2015 en Los Ángeles, EEUU — esta empresa del grupo Innovalia ofrece servicios a través de experiencias innovadoras, transformando la tecnología en emociones y convirtiendo cualquier espacio en un espectáculo en sí mismo.

Más información en www.technarte.org.

Panel de ponentes

Akiko Nakayama

Alive Painting

Akiko Nakayama es una pintora que representa la belleza que transmite la metamorfosis de la energía a través de varios medios como la instalación, las fotos y la actuación en vivo. Combina la energía del movimiento y la vibración de los colores, de manera que las imágenes cobran vida.

“Alive Painting” (“Pintura viva”) es una actuación en vivo de imagen y sonidos cambiantes y dinámicos. Durante la representación, el público se concentra en la alteración de la belleza en la mezcla de pinturas y sus significados filosóficos. Su obra es una metáfora abstracta de varios aspectos de la naturaleza a través del uso de colores y la fluidez e intenta celebrar los momentos de belleza en medio de lo efímero de la vida.

<http://akikonakayama.wixsite.com/website>

Stéphane Noël

Das Fremde

Stéphane Noël ha trabajado principalmente como productor y curador de artes escénicas contemporáneas. Sus dotes como asesor lo llevaron a unirse al comité artístico y editorial de Gaîté lyrique, un espacio cultural en París dedicado al encuentro entre arte, tecnología y sociedad, así como a ser consultor en European.Lab, la plataforma para la innovación cultural creada en Lyon durante el festival *Nuits sonores*.

Das Fremde convierte a los visitantes en exploradores que presencian el nacimiento de un lenguaje y la evolución de la cultura de una forma de vida no-orgánica. La instalación intenta capturar el momento del descubrimiento: el momento en que el público se convierte en un grupo de pioneros y etnólogos al encuentro con una civilización emergente.

Das Fremde es una instalación performativa que presenta una especie de entidades artificialmente inteligentes que crean su propio idioma y cultura a través de un proceso evolutivo cultural. La identidad cultural de esta micro-sociedad se enfrenta a elementos culturales extranjeros – los visitantes. Como cualquier población indígena invadida gradualmente por una población externa, su cultura se ve obligada a expandirse, hibridarse, retirarse o posiblemente rendirse.

<https://www.dasfremde.world>

David Middendorp

Airman

David Middendorp siempre ha adoptado un enfoque combinado: como joven estudiante de danza ya estaba interesado en la tecnología – “que mis compañeros de clase pensaban que era bastante extraño” – y en las últimas décadas no sólo se ha convertido en coreógrafo, sino también en un diseñador digital.

Airman es un dúo donde se explora la forma de la conciencia humana. ¿Y si alguien se descargara a sí mismo en un ordenador? ¿Podría esta persona ser representada por un grupo de drones que a veces toman una forma humana al volar todos juntos en esa formación? En Airman el público ve un dúo entre un bailarín de carne y hueso y un bailarín construido con drones. El bailarín hecho de drones no está vinculado estrictamente a la forma humana, sino que puede tomar cualquier forma físicamente posible para los drones.

<http://www.anotherkindofblue.nl/>

Tavs Jorgensen

Glassworks: Exploración interdisciplinaria de impresión 3D y fundición de vidrio

Tavs Jorgensen es Investigador Senior en el Centre for Fine Print Research en el Bower Ashton Campus de la University of the West of England. Mantiene una actividad creativa activa con trabajos expuestos en los espacios relevantes incluyendo la *Saatchi Gallery* (Londres), *Pushkin Museum* (Moscú), *Museum of Art and Design* (Nueva York), *Christie's* (Londres) y *Salone de Mobile* (Milán).

Jorgensen nos hablará sobre una nueva iniciativa de investigación interdisciplinaria que busca nuevas aplicaciones para el moldeado por inversión en vidrio con moldes impresos en 3D. La investigación también explora cómo se pueden establecer flujos de trabajo de diseño y producción completos que enlazan las técnicas artesanales tradicionales con la impresión 3D y otras tecnologías digitales como el dibujo de realidad virtual, el escaneo 3D y el modelado paramétrico.

Szymon Kaliski

Sleeping in the Circular Ruins

El tecnólogo creativo Szymon Kaliski disfruta produciendo cosas inusuales con código, explorando datos, jugando con hardware y creando herramientas. También es músico, a veces artista, profesor y conferenciante. Tiene un máster en Informática de la Universidad

de Tecnología de Poznań, y durante algún tiempo también estudió Medios Interactivos en la Universidad Adam Mickiewicz.

El proyecto presentado pretende combinar paradigmas de dos campos: filosofía y programación. Una adaptación de la Teoría de las Esferas, por Peter Sloterdijk, conduce a la programación declarativa que trae a la realidad la visualización procedural de aquellas. El código consta de dos librerías – una de ellas modula el comportamiento de las partículas, y la otra las ajusta para formar el objeto 3D que puede ser impreso en 3D.

ZER COLLECTION

Marca de moda que emplea diferentes procesos de fabricación digital

Ane Castro Sudupe y Nùria Costa Ginjaume son diseñadoras de moda y especialistas en el uso de técnicas de fabricación digital. Su marca ZER Collection ha ganado varios premios de innovación en las Fashion Weeks de Madrid y Barcelona.

ZER Collection utiliza la impresora 3D y otras técnicas de fabricación digital para desarrollar las prendas sin generar residuos. El tejido es creado por la máquina en un 100% y conserva sus propiedades convencionales.

<https://zercollection.com/>

Diaa Ahmedien

Bio-Pixels: un video generativo interactivo basado en células madre

Diaa Ahmedien es profesor de Ciencias de las Artes Visuales y Artes de Nuevos Medios. Es artista, educador, investigador y creador de sistemas de obras de arte en su intersección con las ciencias y la tecnología.

En Bio-Pixels: 2nd phase el intercambio de información biológica fluye del mundo de los genes (mundo biológico) al mundo de los bits (mundo digital) y viceversa dentro del mundo de los átomos (mundo físico). Se forma una especie de bio-red en la que la información biológica fluye entre nodos que pueden ser cuerpos individuales o sistemas digitales de contención. Pero tal red no es puramente biológica debido a sus interacciones con el contexto social, cultural y ético de nuestras sociedades a través de los otros dos mundos.

<https://diaaahmedien.wixsite.com/diaaahmedien>

Anabela Costa

Poetic Cosmicity

Anabela Costa es una artista visual, centrada en la imagen digital desde los años 80. Ha investigado en el campo de la animación experimental, combinando la estética de la representación del movimiento y la formalización de conceptos temáticos y científicos

La percepción asociada con el “efecto ciego” característico de la Realidad Virtual, reconstruye la realidad y nos conduce a lo que usualmente llamamos “Ilusión”. Poetic Cosmicity utiliza la abstracción como una forma de representación y por lo tanto nos remite, inmediatamente, a una dimensión “fuera de la realidad”, donde la memoria de lo real no existe, ni tampoco nos guía.

Entramos en un mundo escénico, imaginario.

<https://www.anabelacostacom.blogspot.com>

Federico Dal Pozzo

Untitled_VNZ

Nacido en Venecia, el compositor y músico electroacústico Federico Dal Pozzo estudió batería, grabación de audio, producción musical y síntesis de campo de onda en Italia y EE.UU. Ha trabajado con compañías de danza y teatro y ha girado por varios países.

Untitled_V N Z es un concierto con audiovisuales en tiempo real dedicado a Venecia y su sonido. Un sonido que vibra a partir del agua, la piedra, el fuego, el metal, todo ello en un continuo movimiento de evolución sensorial y mnemónica.

El tiempo se convierte en agua que recoge reflejos de nuestro oído y luego los absorbe para diseñar una historia de ecos con nuevas nociones de formas.

<https://soundcloud.com/federicodalpozzo>

Robb Pope

Nuevas tecnologías de medios y el futuro del diseño de “architainment”

Robb Pope fundó Digital Ambiance después de 5 años de gira de conciertos como diseñador de iluminación e ingeniero de vídeo.

Reconociendo el mercado creciente de la innovación en proyectos de iluminación e instalaciones interactivas, reunió a un equipo de artistas e ingenieros para diseñar y

construir las instalaciones de iluminación arquitectónica por las que Digital Ambiance es conocida.

La actividad del diseño de la iluminación se ha transformado dramáticamente desde la aparición de la tecnología LED, ampliando los límites de lo que es posible. Está surgiendo una nueva industria que combina técnicas innovadoras de iluminación y fabricación con nuevas tecnologías utilizadas tradicionalmente en el escenario. El resultado son centros arquitectónicos e instalaciones interactivas de “luz-arte” que se están integrando en espacios públicos y privados de todo el mundo.

<https://www.digitalambiance.com/>

Eyal Gruss

Neural Psychedelic Aesthetics – Deep Learning for Creative Machines

Eyal Gruss es un artista de nuevos medios e investigador de Aprendizaje automático (Machine learning). Doctor en Física y residente en Israel, sus trabajos incluyen poesía, instalaciones interactivas y arte generado por computadoras.

Las tecnologías de Aprendizaje profundo (Deep learning) y las Redes neuronales artificiales generativas han iniciado la era de las máquinas creativas. El Dr. Gruss repasará las más recientes y avanzadas aplicaciones del aprendizaje profundo en visuales, lenguaje, creatividad y curaduría. Además, nos mostrará parte de su obra reciente torno a la Inteligencia Artificial, se discutirá sobre la combinación de arte y ciencia y el papel de las máquinas en el proceso creativo.

<http://eyalgruss.com/>

Predrag K. Nikolic

Syntropic Counterpoints: Botorikko, un estado creado por máquinas

Predrag K. Nikolic es profesor asociado en la Cheung Kong School of Art and Design, Shantou University, en China, doctor en Medios Digitales, diseñador de interacción y artista multimedia interactivo. Su investigación se centra en los interfaces inteligentes, creatividad robótica, contenido generado por máquinas y diseño para cambios del comportamiento. En la sociedad digital contemporánea, la inteligencia artificial tiene un papel cada vez más importante en la toma de decisiones en lugar de los humanos. Sin embargo, ¿se hacen en nombre de la humanidad? ¿Qué hay de las dimensiones éticas y morales de tales elecciones?

Como sociedad impulsada por la tecnología, nos enfrentamos a nuevos retos relacionados con el paradigma de la “ética de la máquina” en el diseño de futuros sistemas y dispositivos autónomos. La intención de Syntropic Counterpoints es exponer los clones cibernéticos de inteligencia artificial a algunos de los temas cruciales para la humanidad y el futuro de la sociedad.

<http://www.predragnikolic.com/>

Technarte LIVE

Technarte LIVE nace como el evento en vivo de la Conferencia Internacional de Arte y Tecnología Technarte, celebrada desde 2006 en Bilbao y desde 2015 en Los Ángeles, EE UU.

Al igual que la conferencia, Technarte LIVE tiene un carácter artístico de vanguardia y se convierte en una oportunidad única de disfrutar en directo de algunos de los artistas más innovadores de la escena internacional.



La pintora en vivo Akiko Nakayama y el músico Federico Dal Pozzo, juntos en una performance fascinante e irreplicable

Akiko Nakayama es una pintora que representa la belleza que transmite la metamorfosis de la energía a través de varios medios como la instalación, las fotos y la actuación en vivo. Combina la energía del movimiento y la vibración de los colores, de manera que las imágenes cobran vida.

“Alive Painting” (“Pintura viva”) es una actuación en vivo de imagen y sonidos cambiantes y dinámicos. Durante la representación, el público se concentra en la alteración de la belleza en la mezcla de pinturas y sus significados filosóficos. Su obra es una metáfora abstracta de varios aspectos de la naturaleza a través del uso de colores y la fluidez e intenta celebrar los momentos de belleza en medio de lo efímero de la vida.

Nacido en Venecia, el compositor y músico electroacústico Federico Dal Pozzo estudió batería, grabación de audio, producción musical y síntesis de campo de onda en Italia y EE.UU. Ha trabajado con compañías de danza y teatro y ha girado por varios países.

Untitled_V N Z es un concierto con audiovisuales en tiempo real dedicado a Venecia y su sonido. Un sonido que vibra a partir del agua, la piedra, el fuego, el metal, todo ello en un continuo movimiento de evolución sensorial y mnemónica. El tiempo se convierte en agua que recoge reflejos de nuestro oído y luego los absorbe para diseñar una historia de ecos con nuevas nociones de formas.

<https://technarte.org/es/la-conferencia/technarte-live/>

Programa

16 de mayo	
08:30 - 09:00	Registro
09:00 - 09:45	Anabela Costa. Poetic Cosmicity
09:45 - 10:30	David Middendorp. Airman
10:30-11:15	Eyal Gruss. Neural Psychedelic Aesthetics – Deep Learning for Creative Machines
11:15-11:45	Coffee Break
11:45-12:15	Opening
12:15-13:00	Stéphane Noël. Das Fremde
13:00-13:45	Szymon Kaliski. Sleeping in the Circular Ruins
13:45 - 15:00	Lunch
15:00-16:00	Mesa redonda

16:00-16:45	Robb Pope. New Media Technologies and the Future of Architainment Design
16:45-17:30	Akiko Nakayama. Alive Painting
20:00 - 21:00	Technarte LIVE: Akiko Nakayama & Federico Dal Pozzo
21:00	Evento social: Cena + Networking

17 de mayo	
09:00-09:30	Registro
09:30 -10:15	Tavs Jorgensen. Glassworks: Interdisciplinary Exploration of 3D Printing and Glass Casting
10:15-11:00	Diaa Ahmedi. Bio-Pixels: a stem cells-based interactive generative video
11:00-11:45	Coffee Break
11:45 -12:30	ZER Collection. Marca de moda que emplea diferentes procesos de fabricación digital
12:30-13:15	Federico Dal Pozzo. Untitled_VNZ
13:15 - 14:00	Predrag Nikolic. Syntropic Counterpoints: Botorikko, Machine Created State
14:00 - 14:15	Closing

El Recinto: Palacio Euskalduna



El Palacio Euskalduna (en euskera Euskalduna Jauregia) es un centro de conferencias, espectáculos y exposiciones situado a la orilla de la ría Nervión de Bilbao (País Vasco) donde antiguamente se establecieron los astilleros Euskalduna. Se inauguró en el año 1999 y fue diseñado por la arquitecta bilbaína Dolores Palacios y su marido y colega Federico Soriano. Es la actual sede de la Orquesta Sinfónica de Bilbao (BOS, Bilbao Orkestra Sinfonikoa), la cual fue fundada en el año 1920 y actúa ofrece conciertos desde 1922.

El Palacio Euskalduna ganó el premio Enric Miralles en el VI Bienal de Arquitectura Española en 2001. También fue considerado el mejor centro de congresos del mundo por la Asociación Internacional de Centros de Congresos en 2003.

El edificio cuenta con un amplio número de espacios polivalentes: un auditorio, salas de congresos y reuniones, oficinas, foyers y un salón de exposiciones, junto con áreas de servicios, tales como almacenes, guardarropía, vestuarios y salones de ensayo. En conjunto se trata de un complejo de 58.200 metros cuadrados situado a un paseo del museo Guggenheim y muy bien comunicado con el aeropuerto de Bilbao.

Se pueden encontrar varias obras de arte tanto fuera como dentro del edificio, tales como el “Dodekathlos” de Vicente Larrea, el “Terpsícore” de Salvador Dalí y el “Apollo XIV” de Amadeo Gabino, entre otros.

Descargas

- [Imágenes](#)
- [PDFs](#)

Contacto

info@technarte.org
Nacho Martínez
Coordinador

+34 679 825 650 / +34 94 480 41 37
www.technarte.org

Síguenos

Facebook: @Technarte
Twitter: @Technarte
Instagram: @Technarte_conference
Youtube: Technarte
Vimeo: Technarte