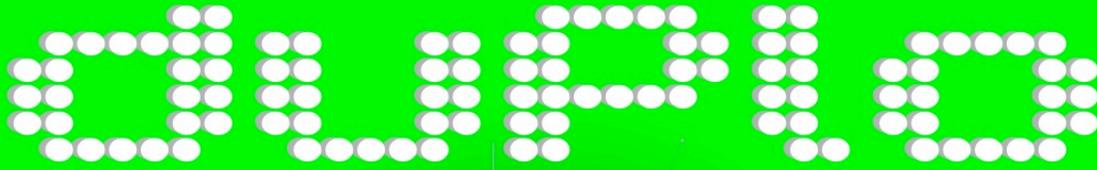
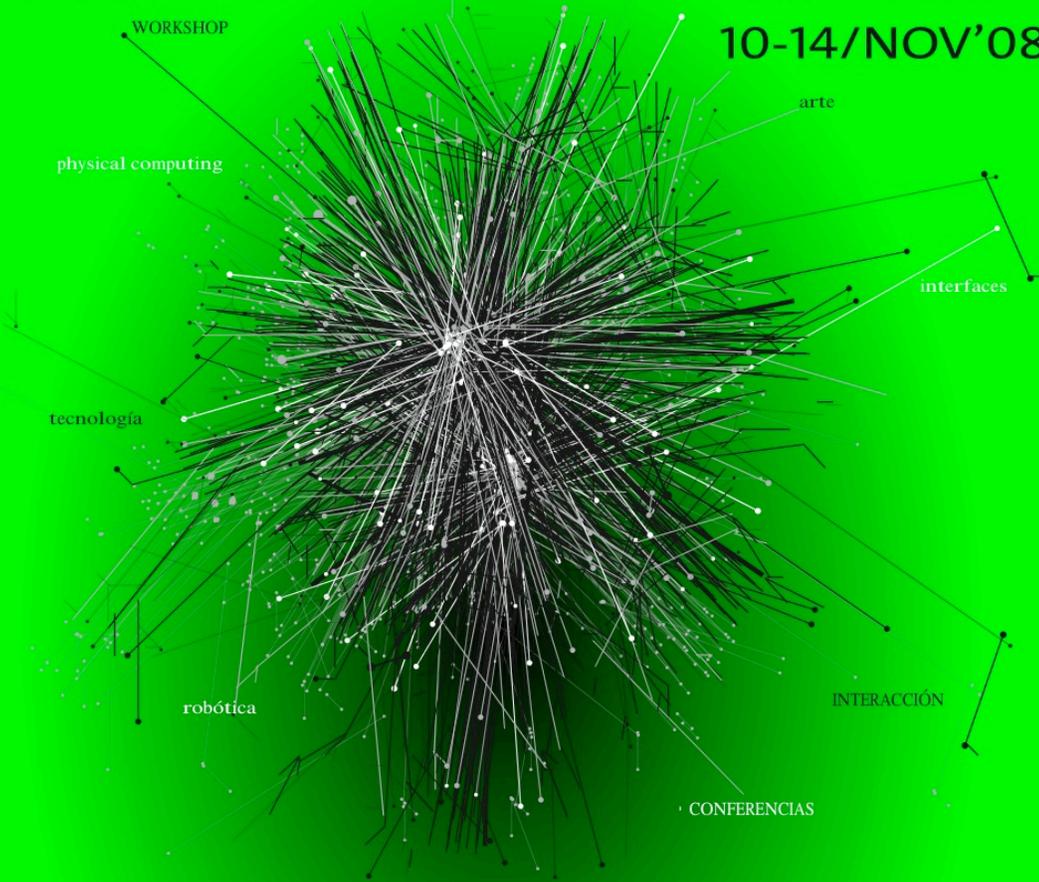


ENCUENTRO ARTE Y TECNOLOGÍAS INTERACTIVAS



WORKSHOP

10-14/NOV'08



L.10

CONFERENCIA
"Arte y Nuevos Medios,
Territorio Expandido"
Relator: Mark Napier
19 hrs. Auditorio
Fundación Telefónica

M.11

TALLER
"Programación en
Ambiente Eclipse"
Relator: Mark Napier
16 - 20 hrs. Aula
Fundación Telefónica

M.12

CONFERENCIA
"Computación Física: RawTech"
Relator: Christopher Kucinski
19 hrs. Auditorio
Fundación Telefónica

J.13

TALLER
"Sonido/Música
& Physical Computing"
Relator: Christopher Kucinski
16 - 20 hrs. Sala Didáctica
Fundación Telefónica

V.14

CHARLA
"ASAP: Arte y Tecnología en Chile"
Relatores: Sergio Rojas &
Enrique Zamudio
11 hrs. Auditorio
Fundación Telefónica



GOBIERNO DE CHILE
CONSEJO NACIONAL
DE LA CULTURA Y LAS ARTES
creando Chile

CONFERENCIAS / Entrada Liberada / Sin inscripción previa / Cupos limitados
TALLERES / Inscripción: Requisito envío de breve currículum y
carta de motivaciones a duplo08@gmail.com hasta el viernes 31 de octubre
Selección previa. Cupos limitados. Participación gratuita.

PROVIDENCIA 111, METRO BAQUEDANO



WWW.DUPLO.CL



Fundación Telefónica Chile, contribuyendo a la educación y cultura

www.telefonicachile.cl/fundacion



Encuentro de Arte y Tecnologías Interactivas, Santiago Chile. 10-14 Noviembre 2008

DUPLO encuentro de Arte y Tecnologías Interactivas es un evento abierto a todo público, en particular para artistas visuales, diseñadores, arquitectos, realizadores multimediales y todo aquel interesado en el aprendizaje y difusión de nuevas tecnologías.

Se desarrollará en Santiago de Chile en las instalaciones de Fundación Telefónica Chile, entre el 10 y el 14 de Noviembre del 2008.

Durante la semana del encuentro, dos artistas y académicos norteamericanos de reconocida trayectoria internacional, **Mark Napier & Cristopher Kucinski**, pertenecientes al staff del Interactive Telecommunications Program, de la Universidad de Nueva York, NYU de Estados Unidos. Sumado a dos académicos de reconocida trayectoria nacional, **Enrique Zamudio & Sergio Rojas**, abordarán problemáticas relativas a tecnologías interactivas en el campo de las artes contemporáneas por medio de dos instancias independientes entre sí: **charlas y talleres**.

Conferencias

>Lunes 10 de Noviembre

Charla : “Arte y Nuevos Medios, Territorio Expandido”, Relator: Mark Napier
19:00 hrs. Auditorium Telefónica

>Miércoles 12 de Noviembre

Charla “Computación Física: RawTech”, Relator: Christopher Kucinski
19:00 hrs. Auditorium Telefónica

>Viernes 14 de Noviembre

Charla “ASAP: Arte y Tecnología en Chile” ,
Relatores: Sergio Rojas & Enrique Zamudio
11:00 hrs. Auditorium Telefónica

Durante la semana en curso se desarrollarán dos talleres prácticos cada uno a cargo de los invitados internacionales, donde se establecerán vínculos de información y actualización en contenidos técnicos, temáticas de producción, modelos creativos y áreas de innovación tecnológica. Así los asistentes podrán comprender, construir maquetas en las siguientes líneas; Physical Computing, Sónido, Música y Programación Aplicada.

Los interesados en participar a los talleres deberán enviar un breve currículum y carta de motivaciones a duplo08@gmail.com antes del 5 de Noviembre. Serán seleccionados por medio de una convocatoria abierta, dado que los talleres tienen un cupo limitado .

Talleres

>Martes 11 de Noviembre

Taller “Programación en Ambiente Eclipse”,
Relator: Mark Napier
16:00 hrs. Aula Fundación Telefónica

Descripción:

El taller se centrará en el procesamiento de imágenes 3D, el desarrollo de aplicaciones por medio de programación para crear nuevas concepciones de espacio pictórico y tiempo en el arte.

>Jueves 13 de Noviembre

Taller “Sonido/Música y Physical Computing”,
Relator: Christopher Kucinski
16:00 hrs. Sala Didáctica Fundación Telefónica

Descripción:

El taller se centrará en la programación de un microcontrolador para sintetizar el sonido. Se revisarán antecedentes de la música electrónica y los aspectos más relevantes de la computación física, sus componentes y aplicaciones. Finalmente se desarrollará una exploración y construcción de un dispositivo físico de manera grupal.

Origen y Misión

Duplo se genera en una conversación en la cual Carolina Pino y Daniel Cruz -artistas y docentes universitarios chilenos- inquietos por la contingencia y desarrollo nacional en la relación entre Arte y Tecnología, deciden construir una instancia de trabajo, de la cual surge el proyecto de organizar un encuentro sobre Arte y Tecnologías Interactivas. De ésta forma, Duplo se presenta al Fondo de Fomento de las Artes del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (Fondart).

Duplo cuenta con el patrocinio del Interactive Telecommunications Program, de la Tish School of the arts, de la Universidad de Nueva York NYU de Estados Unidos & la Escuela de Postgrado de la Facultad de Artes de la Unversidad de Chile.

A esto se suma el apoyo de Fundación Telefónica Chile, quienes acogen el proyecto en su edificio ubicado en Providencia 111 Metro Baquedano

Los objetivos de Duplo son:

[1]

Concretar el primer encuentro de Arte y Tecnologías Interactivas en la ciudad de Santiago.

[2]

Desarrollar durante una semana jornadas de actualización y adiestramiento por medio de la instrucción de dos artistas y académicos norteamericanos pertenecientes al staff de NYU (Mark Napier, Cristopher Kucinski) y de dos invitados nacionales (Enrique Zamudio, Sergio Rojas).

[3]

Abordar las problemáticas de las artes y tecnologías interactivas a partir de dos instancias: Charlas abiertas a todo público y talleres de especialización tecnológica.

[4]

Generar una plataforma de discusión y diálogo interuniversitario, profesional y académico transversal que permita construir un campo de reflexión y crítica en torno a las artes contemporáneas y las tecnologías interactivas.

[5]

Fomentar el intercambio profesional y actualización de contenidos tecnológicos, temáticos, reflexivos y de producción de las artes visuales y las tecnologías de la comunicación.

Contexto Duplo

Desde el advenimiento digital las artes contemporáneas han modificado sus patrones investigativos, creativos y productivos, utilizando la Ciencia y Tecnología como elementos basales en sus aplicaciones, respondiendo a conjugaciones entre Arquitectura, Diseño, Música, Matemática, Física, Robótica, Electrónica, etc. Con lo cuál se comprende al artista no como usuario de tecnología, sino como productor de interfases físicas, desarrollo web y gestor de nuevos campos de aplicación y extensión de tecnología. Este nuevo paradigma se instala en las formas de expresión y creación para modificar todos los parámetros actuales, el avance tecnológico va a la par con las exigencias e inquietudes del artista. En la actualidad, el acceso a las tecnologías de la comunicación e información, logran una base estable desde las aplicaciones domésticas hasta las más avanzadas. Ésto permite determinar una data de origen de 200 años en que las Artes se reencuentran con la Ciencia y la Tecnología para dar origen a la fotografía, y de cómo éstas irrumpen para remecer las bases ontológicas de la comunicación social y por ende el campo de las Artes. El avance desde la fotografía al desarrollo de interfaces físicas interactivas, nos demuestran un recorrido tangible en cómo el nexo entre Arte+Ciencia+Tecnología encuentran un lugar de aglutinamiento que provoca un acercamiento concreto con un usuario/espectador que congenia con el desarrollo tecnológico, sus derivaciones y usos.

Este avance histórico es asumido por el campo de las artes, dado su carácter experimental e innovador, por lo que la creatividad es aplicada como eje central a toda innovación. No es extraño entonces, que en las artes se descubran nuevas aplicaciones, o se pongan en crisis ciertos modelos, modificando el fin específico de una tecnología. El carácter subversivo, experimental y comunicativo de las artes son una herramienta que interviene toda sociedad. Explorar estas fisuras son la razón del primer encuentro sobre arte y tecnologías interactivas, por lo cual consideramos que en Chile las artes visuales requieren de un momento de reflexión e instrucción académica entre alumnos, docentes y profesionales del mundo del arte, con autores que han desarrollado un trabajo artístico y de investigación de larga trayectoria y reconocimiento internacional.

La profusión de equipos y dispositivos auxiliares que hoy día están a disposición del público hacen posible su orientación académica a partir de un perfil creativo y experimental. Surge por lo tanto una extraordinaria posibilidad muy especializada y pionera, para dotar conceptual y productivamente las nuevas motivaciones expresivas y laborales que estimulan la expansión ilimitada de esta tecnología.

En la actualidad el uso profuso de los medios digitales tanto a nivel aficionado como profesional proveen de una gran cantidad de público interesado, que buscan darle nuevas salidas a sus creaciones. La generación de

interfases interactivas, territorio vastamente investigado en centros tecnológicos creativos (ITP, MECAD, ZKM, MIT, IRCAM, HARVESTWORKS, etc.), aún son una práctica incipiente y autodidacta en nuestro país.

Este es el objetivo de Duplo, activar redes nacionales e internacionales que permitan una plataforma de discusión y diálogo interuniversitario, profesional y académico transversal, generando un campo de reflexión y crítica en torno a las artes contemporáneas y las tecnologías interactivas. Fomentar el intercambio profesional y actualización de contenidos tecnológicos, temáticos, reflexivos y de producción de las artes y las tecnologías de la comunicación

Mark Napier

<http://www.potatoland.org/>

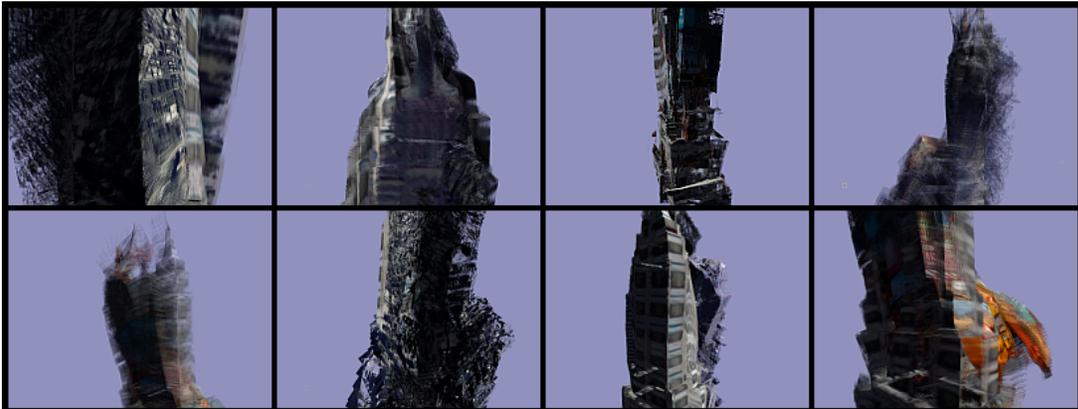
Mark Napier, de origen pintor y transformado en artista de los nuevos medios, es un pionero en el campo de las artes y tecnologías interactivas en plataformas físicas y NetArt. A través de sus tempranas obras en soporte web, como "The Shredder", "Digital Landfill" y "Feed", Napier explora el potencial de redes en todo el mundo como un espacio público para el arte virtual. Su experiencia lo ha llevado a ser un desarrollador del Arte de software, que utiliza código como una forma expresiva y la Internet como su espacio de exposición y laboratorio. El estudio en línea de Napier, [potatoland.org](http://www.potatoland.org), es un espacio abierto de arte interactivo a todo público. Napier crea una amplia gama de proyectos que se apropian de la información existente en Internet, transformando el contenido en abstracción, el texto en gráfica, y la información en Arte.

El trabajo de Napier ha sido incluido en exposiciones que han influenciado el arte digital alrededor del mundo, entre la cuales destacan; el Museo Whitney de Arte Americano EE.UU, el Museo de Arte de San Francisco, EE.UU, Net_Condition en el ZKM (Centro de Arte y Medios) en Karlsruhe, Alemania.

Ha recibido innumerables becas entre las cuales destacan Capital Creative, NYFA y la Fundación de Greenwall. También Napier ha sido comisionado para producir y desarrollar proyectos de arte y nuevos medios para SFMOMA, el Whitney Museum y el Guggenheim. Sus obras han sido exhibidas en el Centro Pompidou, PS1 de Nueva York, el Walker Arts Center, Ars Electronica, The Kitchen, Kunstlerhaus Viena, Transmediale, Bard College, el Museo de Arte de Princeton, Festival Digital ASCII, galería Bitforms en Seúl y la Villette en París entre muchos otros.

Sobre sus proyectos se han publicado artículos en ArtForum, The New York Times, Wall Street Journal, ArtNews, Leonardo, ArtByte, the New Yorker, Museum News, Wired, San Francisco Chronicle, Village Voice, The Independent, The Daily News, revista de arte electrónico CIAC, Chicago Tribune, The Star Ledger, Forbes, Publish, ZD Net, Utne Arts Extra, L'Expansion y Yahoo Internet Life. También sus proyectos han sido citados en los libros Internet Art de Rachel Greene, Digital Art por Christiane Paul, el The New Internet Design Project > Reloaded por Patrick Burgoyne y Liz Faber. Y la última publicación de Taschen sobre Arte y Nuevas Tecnologías de Mark Tribe y Reena Jana.

Napier posee una licenciatura de Bellas Artes de la Universidad de Syracuse, NY, EE.UU.. Es académico del programa ITP, de la Universidad de Nueva York.



Still images from 'Cyclops', by napier 2006.

Christopher Kucinski

<http://www.dearraindrop.org/>

<http://ckucinski.com/projects.html>

Christopher Kucinski es un artista visual norteamericano que combina técnicas tradicionales, electrónica, computación física y software de alta tecnología.

Como integrante del colectivo neoyorkino Dearraindrop, diseña y construye instalaciones a gran escala. Desarrolla instrumentos musicales, en base a patrones y código, además de investigar la relación de este último con el color y la forma.

Obtuvo sus estudios de Arte en el Skidmore College en New York. Otros estudios en Sophia University, Japón, en el Studio Art Center International (SACI), Italia y más tarde, obtuvo un Master en el Interactive Telecommunications Program, en Tisch School of the Arts, New York University

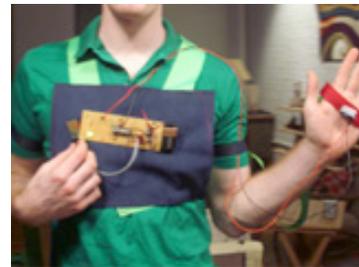
Su trabajo relaciona diferentes técnicas, mezclando, sonido, telas, video, instalación, performance, pintura, escultura interactiva y multimedia. Ha sido exhibido en Inglaterra, Canadá, Dinamarca, Suecia, Italia, EE. UU. y Noruega, entre otros.



Riddle of the Sphinx



Cellular Automata FM Synthesizer



Laser Lighthouse, Drum Machine

Enrique Zamudio

Artista Visual y Académico Universidad de Chile, Licenciado en Artes Plásticas y Master en Artes Digitales Universidad Pompeu Fabra, España. Con una amplia y reconocida trayectoria artística, ha desarrollado actividad en disciplinas tradicionales de las artes plásticas como fotografía, grabado y nuevas tecnologías.

En la actualidad su investigación artística está dirigida hacia sistemas de captura y procesamiento de imágenes transicionales.

ESTUDIOS

Master en Artes Digitales, Universidad Pompeu Fabra, Barcelona.
Artífice en Artes Plásticas con mención en fotografía, Facultad de Bellas Artes, Universidad de Chile,

DOCENCIA

1980: Hasta la fecha se desempeña como académico de la Universidad de Chile, ejerciendo en la Facultad de Artes con categoría de Profesor Asociado en el Departamento de Artes Visuales.

1990: Profesor visitante, Escuela de Arte, P. Universidad Católica de Chile.
1981 - 1987 : Profesor de Fotografía y Grabado, Instituto de Arte Contemporáneo.
1986 - 1989 : Profesor de Fotografía, Escuela de Comunicación.
2002 : Profesor Fotografía, Escuela de Diseño, FAU, U de Chile.
2002 : Profesor de Grabado, Escuela de Arte, UNIACC.

PERFECCIONAMIENTO

1992 : Artista residente, Oregon School Of Arts and Crafts, Portland, USA.
1995 : Curso - Taller Óptica, Holografía y Aplicaciones, Comisión Chilena de Energía Nuclear.

Sergio Rojas

Título: Profesor de Filosofía (Universidad Católica del Norte, 1983)

Grado: Licenciado en Filosofía (Pontificia Universidad Católica de Chile, 1989)

Post grado: Magíster en Filosofía (Pontificia Universidad Católica de Chile, 1995)

Post grado: Doctor en Literatura (Universidad de Chile, 2006)

Es Director del área de Estética del Departamento de Teoría en la Facultad de Artes de la Universidad de Chile. También es profesor en el programa de Magíster en Teoría e Historia del Arte y miembro del claustro del Doctorado en Filosofía con mención en Estética de esta misma Universidad. Entre los años 2001 y 2006 fue Director de la Escuela de Filosofía de la Universidad Arcis. Desde marzo de 2007 es Director del Grupo de Estudios de Filosofía de Fondecyt. Autor de diversas publicaciones en Chile y el extranjero.

Ha dictado cursos y conferencias en varias universidades chilenas. Entre los años 1998 y 2000 ha sido profesor invitado en la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de San Juan (Argentina). En el 2000 ha sido conferencista invitado en la Universidad de Artes de Berlín (UDK, Alemania) y en la Bienal de Artes de Buenos Aires. Ha sido becado por el Goethe Institut de la ciudad de Düsseldorf, Alemania (2004).

Colabora permanentemente con artistas visuales, escribiendo textos para catálogos y libros de arte. Ha sido jurado de FONDART e integrado el comité curatorial de las Galerías Gabriela Mistral y BECH. Ha escrito ensayos y artículos sobre filosofía moderna, estética, teoría de la subjetividad y pensamiento crítico.

Entre sus libros se cuentan los siguientes títulos: Materiales para una historia de la subjetividad (2001); El problema de la historia en la filosofía crítica de Kant (2002); Imaginar la materia. Ensayos de Filosofía y estética (2003) Las obras y sus relatos (2004); Nunca se han formado mundos en mi presencia. La filosofía de David Hume (2004); Pensar el acontecimiento. Variaciones sobre la emergencia (2005). Es editor del libro J-P. Sartre: fenomenología, crítica y dialéctica (2004). Coautor de la investigación Chile, Arte Extremo. Nuevas Tendencias en el cambio de siglo (2005). Además es autor del artículo "Sociología del arte" para el volumen de Estética, de la Enciclopedia Iberoamericana de Filosofía (2003). Ganador de un Fondo de Creación en el Concurso convocado por el Fondo Nacional de Fomento del Libro y la Lectura, con el proyecto de escritura "La muerte de Dios en el orden significativo" (2007), también ganador de en el concurso Fomento del Libro para reeditar el libro "El problema de la historia en la filosofía crítica de Kant" (2007), de próxima publicación en la Editorial Universitaria.

Reseña Creadores Duplo1

DANIEL CRUZ

Artista Visual, Licenciado en Artes Visuales y Magister en Artes de la Universidad de Chile. Certificate en Max/MSP/Jitter de Harvestworks, Digital Media Arts Center, NYC U.S.A.. Académico Asistente de la Universidad de Chile. Desarrolla docencia, investigación y creación artística a partir de proyectos individuales y colectivos que involucran los medios y tecnologías desde la fotografía a las interfaces físicas. Actualmente investiga sobre medios digitales e interacción física en el campo del NetArt, Arte Sonoro, Instalaciones Interactivas y VideoVR. Forma parte del colectivo de Arte Sonoro RadioRuido. Co-Creador del proyecto Duplo.cl, Encuentro de Arte y Tecnologías Interactivas.

Para el desarrollo de sus proyectos e investigaciones en el área de Arte y Nuevas Tecnologías, ha recibido en cuatro oportunidades el apoyo del Fondo de Fomento de las Artes (Fondart), Consejo de la Cultura y las Artes, Gobierno de Chile. Además del Fondo de Fomento Audiovisual (FFA) 2006-2007, Beca de Investigación y Creación Artística DI, Universidad de Chile 2006-2007 y Beca de Creación DAV, Universidad de Chile 2008. Desde 1999 participa en exposiciones individuales y colectivas en Galerías, Museos, Instituciones Culturales y espacio público de Chile y del extranjero.

Más de sus proyectos en:

www.masivo.cl / www.perfogame.com / www.gifproject.cl / www.radioruido.net

CAROLINA PINO

Carolina Pino es artista visual egresada de la Facultad de Artes de la Universidad de Chile, con estudios de postgrado en Gestión Cultural en la Pontificia Universidad Católica de Chile, un Master en el Programa de Telecomunicaciones Interactivas (ITP) de la New York University y cursos de postgrado en la Facultad de Artes y Arquitectura de Columbia University.

Pino trabaja en la intersección arte, arquitectura y nuevas tecnologías, desarrollando un trabajo que combina tecnología portátil.

Entre otros, ha exhibido en PS122, Tonic, ElectroFest del Kembar Center NYU y el 11avo festival de Arte d.u.m.b.o. Art Under the Bridge, Nueva York.

Su trabajo ha sido seleccionado para ser exhibido en el "InteractiveObject1.0" del Roma Design+, Roma y en la Milán Triennale 2008, sección "House for All", y cubierto en Chile y el extranjero en medios electrónicos y escritos como Design Boom, we-make-money-not-art, Engadget y la revista GOOD en EE.UU., Burda en Alemania, además de España, Francia, Asia y Latino América.

Pino cuenta con las becas Fulbright y la beca Tisch School of the Arts Dean's Fellowship award de la New York University. Además de reconocimientos nacionales como Fondart y aportes de privados en el extranjero.

Es actualmente Instructor del curso "Proyecto Híbrido" en el Magíster la Facultad de Arquitectura de la Pontificia Universidad Católica y Profesor de Taller de cursos superiores de la Facultad de Artes de la Universidad de las Comunicaciones, Uniacc.

carolinapino@net

www.carolinapino.net / www.shellhouse.org / www.pop-upcollective.com / www.freetherobot.com