

# 2as Jornadas de escena Digital

DRONE SCHOOL//DEMOS + TALKS//SHOWCASES

6 y 7 oct 2016

Fabra i Coats - Fàbrica de Creació. Barcelona

ESPECTÁCULO. THE ALCHEMIST

7 oct 2016

L'Estruch - Fàbrica de Creació. Sabadell

organizado por

Koniclab



## 2as JORNADAS DE ESCENA DIGITAL

proyecto europeo Virtual Set 2016

Las segundas 'Jornadas de Escena Digital' dirigidas por Kòniclab se encuentran dentro del marco de EU Viset donde cuatro países: Italia, Serbia, Reino Unido y España, colaboran con el objetivo común de incidir en la investigación, la transmisión de conocimientos a la comunidad artística, formar, crear comunidad y debatir en torno a los conceptos de escena virtual y nuevas tendencias.

Durante el 6 y el 7 de octubre los diferentes partners del proyecto y otros invitados internacionales presentarán sus investigaciones y creaciones escénicas, para explicar de forma participativa los procesos y mecanismos de desarrollo de sus proyectos. Con el fin de crear un espacio interactivo y transdisciplinar para debatir y establecer relaciones más profundas entre tecnología, artes escénicas, movimiento, texto, vídeo, sonido y la interacción en directo con los datos digitales.

Proyecto europeo ViSet



Liderado por



ViSet BCN liderado por



Con la colaboración de



Kònic tiene el apoyo de



Proyecto co-financiado por



## PROGRAMACIÓN\_

### DRONE SCHOOL

fecha\_ 6 octubre del 2016

lugar\_ Fabra i Coats – Fábrica de creación [Barcelona]

### DEMOS + TALKS

fecha\_ 6 octubre del 2016

lugar\_ Fabra i Coats - Fábrica de creación [Barcelona]

### SHOWCASES

fecha\_ 7 octubre del 2016

lugar\_ Fabra i Coats - Fábrica de creación [Barcelona]

### ESPECTÁCULO: THE ALCHEMIST

fecha\_ 7 octubre del 2016

lugar\_ L'Estruch - Fábrica de creación de las Artes en Vivo [Sabadell]

## ACTIVIDADES GRATUITAS CON SUSCRIPCIÓN

*Una iniciativa promovida por Kòniclab en el marco del programa de actividades del Proyecto Europeo ViSet seleccionado dentro de la convocatoria Europa Creativa-Cultura 2015 – 2016 y apoyada por el MECD.*

# 06.10.16

JUEVES 06 DE OCTUBRE\_  
FABRA I COATS - FÁBRICA DE CREACIÓN [BARCELONA]

## DRONE SCHOOL

16:00 – 18:00\_ PLANTA BAJA

### TALLER DE DRONE

¿Tienes curiosidad por los drones? En nuestro taller Drone School podrás aprender algo más sobre los VANT (vehículo aéreo no tripulado) y pilotar un nano dron en nuestra pista de obstáculos. Tendrás la oportunidad de mirar a tu alrededor a través de los ojos de un dron y competir con tus amigos y familiares, en unas mini misiones de dificultad creciente ¡para llegar al puesto de piloto número uno! Tendrás la oportunidad de probar a volar los drones solos o en pequeños grupos de hasta 4 personas. Ten en cuenta que si se apunta mucha gente haremos lista de espera.

\* Adecuado para toda la familia.

\*Menores de 14 años tendrán que ir acompañados de un adulto.

\*NO se requiere experiencia previa en drones.

\*Drones de iniciación al vuelo.

A cargo de\_

**Lemon Collective (UK)**, Dennis Outten es un artista visual independiente, director creativo y fabricante de atrezzo para instalaciones multimedia y performances. Actualmente desarrolla sus destrezas en la aplicación creativa de aviones no tripulados, medios digitales, escenografía virtual y la animación digital. Fundó The Lemon Collective (CIC) en el año 2013. Desde entonces, la TLC ha apoyado artistas emergentes y proporcionado oportunidades creativas a través de proyectos internacionales y eventos. TLC se asoció con PacificStream en Liverpool, y son uno de los 4 socios europeos de EU Viset.

**TAG: TALLER DE DRONE**

ACTIVIDAD GRATUITA CON SUSCRIPCIÓN: [Regístrate aquí](#)

Proyecto europeo ViSet



Liderado por



ViSet BCN liderado por



Con la colaboración de



Kònic tiene el apoyo de



Proyecto co-financiado por



**18:00 – 18:30\_ SALA 5, 3ERA PLANTA****ABANDONAR LA TIERRA**

¿Es posible crear ilusión cuando la tecnología lo hace todo posible? Los drones han transformado el espacio aéreo, ahora son la nueva Internet donde el medio es el mensaje. Un espacio aéreo de código abierto y libre es necesario para un desarrollo creativo, ético y participativo. Mientras militares y gobiernos han disfrutado de derechos exclusivos del espacio aéreo, las aplicaciones civiles no tripuladas ya han producido algunas de las innovaciones más beneficiosas, ¿queremos tecnologías que nos permitan ser participantes o sólo consumidores?

*A cargo de\_*

**Lot Amoròs**, ingeniero informático y artista transdisciplinario español que ha trabajado en interfaces de visualización de datos, performances de realidad mixta e instrumentos audiovisuales interactivos. Ha trabajado con diversas instalaciones en residencias y certámenes internacionales de arte digital, como los proyectos EVA en Sao Paulo y Augmented Airspace en el Cairo. En mayo del 2012 desarrolló en una residencia artística en Holanda con su proyecto Guerrilla Drone. Desde entonces sus proyectos se centran principalmente en los drones.

**TAG: TALKS, DRONES, ARTE DIGITAL****18:30 – 19:00\_ SALA 5, 3ERA PLANTA****REPROPIANDO LAS TECNOLOGÍAS DE VISIÓN ARTIFICIAL**

Una conferencia - demo donde abordaremos las posibilidades creativas del reconocimiento facial y los riesgos que supone para el anonimato en las sociedades de control. Presentaremos IDglitch, una aplicación interactiva que detecta y corrompe la imagen de la cara para proteger la identidad.

*A cargo de\_*

**Libertar.io**, laboratorio de educación de arte, tecnología y filosofía con sede en Barcelona que estudia el impacto social y político de la tecnología.

**Belén Agurto**, artista e investigadora en filosofía de la tecnología y estética digital. Dirige el programa formativo de tecnología y estética en Hangar.org 2015-2016. Actualmente trabaja en Libertar.io y 010.bio.

**Álvaro Pastor**, Artista electrónico y arquitecto, investigador de realidad virtual y sistemas interactivos. Premio Ibermúsicas 2014, Premio Iberescena 2011. Director del medialab LaCasalda.org en Lima (Perú) entre 2006 a 2014. Actualmente trabaja en Libertar.io y 010.bio.

**TAG: CONFERENCIA - DEMO, TECNOLOGÍA, APP INTERACTIVA****19:00 – 19:30\_ SALA 5, 3ERA PLANTA****JUEGOS, TECNOLOGÍA Y TEATRO**

Presentación del proyecto "The Conduit", una pieza instalativa - performativa interactiva que investiga el compromiso social y las consecuencias de los marcos tecnológicos y políticos especulativos, hablaremos de los efectos de la incorporación de la performance en los juegos experimentales basados en tecnología a través del compromiso lúdico y representaciones teatrales participativas, para establecer una realidad ficticia que sirva de puente entre el físico y el virtual.

*A cargo de\_*

**Mónica Rikić**, artista y programadora nacida en Barcelona en 1986. Ha participado en diferentes festivales internacionales de arte como Ars Electronica, FILE Festival o Sónar. También ha sido galardonada con una selección del jurado en el pasado Japan Media Arts Festival, una residencia de desarrollo de juegos experimentales en el Centro de Investigación TAG de Montreal, una residencia artística EMARE en Australia y recientemente acaba de finalizar una colaboración en la residencia Transmit3 de Friedrich Kirschner por Ars Electronica Futurelab.

**TAG: TALKS, JUEGOS EXPERIMENTALES, CÓDIGO**

**19:30 – 20:00\_ SALA 5, 3ERA PLANTA**

### **MESETAS. TERRITORIOS Y CIRCUITOS (INTEGRADOS Y DESINTEGRADOS), PROCESOS, PROCEDIMIENTOS Y PROCESADORES DE LA NUEVA DANZA**

Un viaje acelerado por los territorios conceptuales y los automatismos que han marcado la praxis poética de la danza en las últimas décadas, con paradas especiales en todos los lugares que lo acercan, literal o simbólicamente al mundo digital.

*A cargo de\_*

**Roberto Fratini Serafide**, dramaturgo y teórico de la danza. Ha sido profesor en la Universidad de Pisa y de L'Aquila. Es actualmente docente de Teoría de la Danza en el Instituto del Teatro de Barcelona. Colabora como dramaturgo con varias compañías internacionales (Caterina Sagna, Roger Bernat, Philippe Saire, La Veronal, Sol Picó, Germana Civera entre otros) y sus piezas han ganado el Prix de la Société des auteurs, el Grand Prix de la Association des critiques de Danse y el premio Ciudad de Barcelona. En 2013 recibió el premio FAD Sebastià Gasch por el conjunto de la trayectoria artística e intelectual.

**TAG: TALKS, TEORÍA DE LA DANZA, NUEVOS TERRITORIOS**

**20:00 – 20:30\_ SALA 5, 3ERA PLANTA**

### **LA ESCENOGRAFÍA CONTEMPORÁNEA Y EL MUNDO DIGITAL**

Reflexiones en torno a la escenografía y los nuevos desafíos a los que se enfrentan los docentes con la introducción de las nuevas tecnologías. Debatiremos sobre los nuevos paradigmas que se proponen en el campo de la escena a la hora de introducir elementos digitales en las nuevas creaciones escénicas, la relación de los estudiantes y futuros profesionales con la digitalización del medio, y como dar respuesta a todos estos nuevos retos.

*A cargo de\_*

**Ana Solanilla**, doctora en Historia del Escenografía por la Universidad de Barcelona y Licenciada en Bellas Artes (Universidad de Barcelona) y Arte Dramático, especialidad de Escenografía (Instituto del teatro). Profesora en la Escuela Superior de Arte Dramático (ESAD), en la Especialidad de Escenografía en el Institut del Teatre (Barcelona) desde 2001. Profesora en el Máster Universitario en Estudios Teatrales (MUET, 2015-2016). Jefe de Especialidad de Escenografía (2004-2009) y subdirectora de la ESAD (2009-2012). Premio de Doctorado otorgado por la Universidad de Barcelona (2009).

**TAG: TALKS, DOCENCIA, NUEVOS RETOS**

**20:30 – 21:00\_ SALA 0, 3ERA PLANTA**

### **PROYECTO BULB. INSTALACIÓN**

Bulb es una escenografía lumínico-interactiva que juega con la misma palabra en sí misma. Por un lado, Bulb (bombilla en inglés) y por otro lado Bulb (en español), como

órganos subterráneos de almacenamiento de nutrientes (como en botánica algunos alimentos, en anatomía pelo, etc.). Un espacio escénico (convencional o no) donde el movimiento es la fuente de riqueza y nutrientes de la escenografía, que reacciona modulando la intensidad de luz y del sonido del espacio.

*A cargo de\_*

**Múcab Dans**, compañía de danza con base entre Barcelona y Girona, que nace con la idea de crear espectáculos multidisciplinares, combinando las artes escénicas y las visuales, para encontrar un lenguaje propio en sus trabajos con el objetivo de hacer llegar, al público general, el lenguaje del movimiento. Trabajan con las nuevas tecnologías y la multimedia como elemento escenográfico interactivo, sin abusar, para dar una nueva dimensión escénica, siempre al servicio de la dramaturgia y de la coreografía, en la búsqueda de una nueva visión de la danza y en la manera de contar cosas.

**TAG: CONFERENCIA - DEMO, DANZA, RELACIÓN CON AUDIENCIAS**

**21:00\_ SALA 4, 3ERA PLANTA**

### **HYPERNATURAL. INSTALACIÓN**

Instalación audiovisual interactiva de micromapping que forma parte del proyecto transmedia Hypernatural de Kònic Thtr. Hypernatural explora la relación individuo - arquitectura y paisaje. Una maqueta arquitectónica servirá de soporte de proyección de evocadoras imágenes que activan el recuerdo y la memoria que esconden edificios singulares del patrimonio cultural del Mediterráneo. Un proyecto que forma parte del programa de investigación y creación de Viset, Europa Creativa-Cultura 2015-2016.

*A cargo de\_*

**KònicThtr**, plataforma artística con base en Barcelona dedicada a la creación contemporánea en la confluencia de arte y nuevas tecnologías. Sus investigaciones han supuesto importantes aportaciones en este ámbito de la creación contemporánea. Además, su trabajo ha sido presentado en diferentes países: MACBA, Mercado de las flores -Barcelona-, Institute of Contemporary Arts, Ikon Gallery, Tramway (Reino Unido), V2 (Holanda), ZKM, Podewill (Alemania), Centro Pompidou / IRCAM (Francia), Centro de la imagen, CNART y CCE, (México), CESC Pompeya y abarque, Sao Paulo (Brasil), Teatro Mohamed VI, Casablanca (Marruecos), Thekh / proekt Fabrika Moscow (Rusia), empacar y 3Legged Dog, Nueva York (EEUU), RokBund Art Museum, Shanghai y DanStorm, Beijing (China), PIER2 Art Centre, Kaohsiung (Taiwán).

**TAG: DEMO, INSTALACIÓN, MICROMAPPING, TRANSMEDIA**

ACTIVIDAD GRATUITA CON SUSCRIPCIÓN: [Regístrate aquí](#)

# 07.10.16

**VIERNES 07 DE OCTUBRE\_**  
**FABRA I COATS - FÁBRICA DE CREACIÓN [BARCELONA]**

## **SHOWCASES**

**SALA 5, 3ERA PLANTA**

**17:00 – 18:00**

### **SUPERHERO OF OUR TIMES**

Presentación del proyecto desarrollado por Kulturanova and FAM (Serbia) inspirado en una obra de teatro basada en la novela "Kazohinia", escrito en 1941 por Shandora Szathmári. Es la historia de los viajes, los choques culturales, la explotación, el aislamiento social, los enfrentamientos, el hambre y el sexo, a través de acciones físicas en un entorno virtual. Una creación que trata de crear en tiempo real un entorno virtual a través de cámaras en las cabezas de los artistas que muestran sus puntos de vista y los detalles de sus acciones. Además, invita a la audiencia a través de la publicación de sus selfies a formar parte de la escenografía y votar a favor de acciones de los personajes a través de sus teléfonos inteligentes. Una obra que trata de experimentar con la posibilidad de romper la ilusión y crear no sólo un efecto de fascinación, también de humor, terror, lujuria, asco, miedo y risa.

*A cargo de\_*

**Kulturanova, (Novi Sad, Serbia)**, ONG fundada en mayo de 2001 en Novi Sad. La Organización fue fundada como asociación "paraguas" de los diversos grupos no formales de arte independiente y particulares, artistas jóvenes de Novi Sad. El objetivo de la organización es el desarrollo de la cultura y el emprendimiento cultural y sensibilización en temas sociales relevantes en Novi Sad y en la región.

**FAM, Facultat d'Administració (Serbia)**, fundada en 2001 como resultado de la creciente demanda en un momento de transición y revivificación de la economía de mercado en Serbia. El objetivo y función primaria es la gestión y la educación para el futuro. La Facultad es el fruto del conocimiento, la experiencia adquirida, el amor y el trabajo de las personas que se encuentran fuera de nuestro país.

**TAG: PRESENTACIÓN, SHOWCASE, TECNOLOGÍA INTERACTIVA**

**18:00 – 19:00**

### **LABA LIVE PERFORMANCE**

Presentación del proyecto desarrollado por la Academia de Bellas Artes de Brescia (Italia). Un artista camina en la realidad aumentada de un proscenio del teatro, enmascarado en la cuarta pared (lo invisible) por un tejido de tul, que actúa como un lienzo para proyecciones de video, contando los pasos clave del ciclo de desarrollo de la vida. Fertilización, nacimiento, crecimiento, reproducción, mutación, relación, la enfermedad y la muerte. El agua que nos mece en el útero y luego impregnar nuestras células a lo largo del camino de la existencia, aparece y desaparece en los colores y las

luces de las imágenes digitales, en las resonancias de alfombras musicales y en los ecos de los fragmentos poéticos de "Ossi di Seppia", la obra del premio Nobel de Eugenio Montale.

*A cargo de\_*

**LABA (Libera Accademia di Belle Arti)**, reconocida por el MIUR, Ministerio de Universidades e Investigación de Italia, como principal institución cultural de Italia que ha estado trabajando desde hace veinte años para el fomento del patrimonio cultural originario de Italia. A través de la formación de los jóvenes que pueden ser líderes en los campos del arte, las nuevas tecnologías, el diseño, la moda, la fotografía, el cine, el teatro, las artes visuales, arquitectura, diseño de interiores, escenografía, diseño gráfico y multimedia, LABA es capaz de combinar la fuerza de la tradición y la fuerza innovadora de la investigación artística más avanzada.

**TAG: PRESENTACIÓN, SHOWCASES, LIVE PERFORMANCE**

ACTIVIDAD GRATUITA CON SUSCRIPCIÓN: [Regístrate aquí](#)

**VIERNES 07 DE OCTUBRE\_**  
**ESTRUCH - FÁBRICA DE CREACIÓN [SABADELL]**

## ESPECTÁCULO

**21:00\_ LA CARPA VELA**

### THE ALCHEMIST

El alquimista es una actuación de colaboración entre Lemon Collective & Bring The Fire Project que recorrerá Europa en 2016 como parte del Proyecto EU Viset - Europa Creativa. Se estrenó como espectáculo inaugural de Threshold Festival 2016 en Liverpool. El alquimista utiliza proyecciones animadas para aumentar y explorar la relación intrínseca entre la performance, el movimiento y la geometría, mostrando los patrones y simetría evidente en la manipulación de objetos, tratando de cerrar la brecha entre la interacción virtual y física.

*A cargo de\_*

**The Lemon Collective (UK)**, desde su fundación en el 2013, TLC ha apoyado a artistas emergentes y proporcionado oportunidades creativas a través de proyectos internacionales y eventos. TLC se asoció con PacificStream en Liverpool, y es uno de los 4 socios de EU Viset.

**Dennis Outten**, es un artista visual independiente, director creativo y fabricante de atrezzo para instalaciones multimedia y performances. Actualmente desarrolla sus destrezas en la aplicación creativa de aviones no tripulados, medios digitales, escenografía virtual y la animación digital. Fundó The Lemon Collective (CIC) en el año 2013.

**Alex Herring**, diseñadora independiente, especializada en escenografía, vestuario y títeres. Sus habilidades han sido reconocidas por el Arts Council England y el año pasado fue becada para participar en una residencia internacional en Lusaka, Zambia. Ha recibido una beca de AIDF (Artist International Development Fund) para colaborar con Konic Thtr, Barcelona y Bring The Fire Project, UK para explorar el mapping, los trajes electrónicos y la danza.

**Bring The Fire Project (UK)**, Szymon Mamys es un artista de fuego, instructor, coreógrafo y productor de espectaculares exhibiciones con fuego y luz. Fundador de Bring The Fire Project y creador del Fire Arts



Festival de Liverpool en 2015, dedicado a la promoción y desarrollo de las artes y la realización de performances con fuego. Es un apasionado de la exploración entre los formatos modernos de circo, danza y técnicas de teatro virtuales. A través de los años ha desarrollado sus habilidades viajando y participando en diversos proyectos culturales europeos en Polonia, Bulgaria, Reino Unido, España e Italia.

**TAG: CIRCO, TECNOLOGÍA, MOVIMIENTO**

Proyecto europeo ViSet



Liderado por



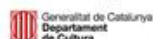
ViSet BCN liderado por



Con la colaboración de



Kònic tiene el apoyo de



Proyecto co-financiado por

