

**HANGAR.
ORG**

M.A.L.
Mobile Art Lab
Dossier de Premsa

HANGAR



Hangar és un centre per a la recerca i la producció artística fundat l'any 1997 per l'Associació d'Artistes Visuals de Catalunya (AAVC) que dóna suport a creadors i artistes.

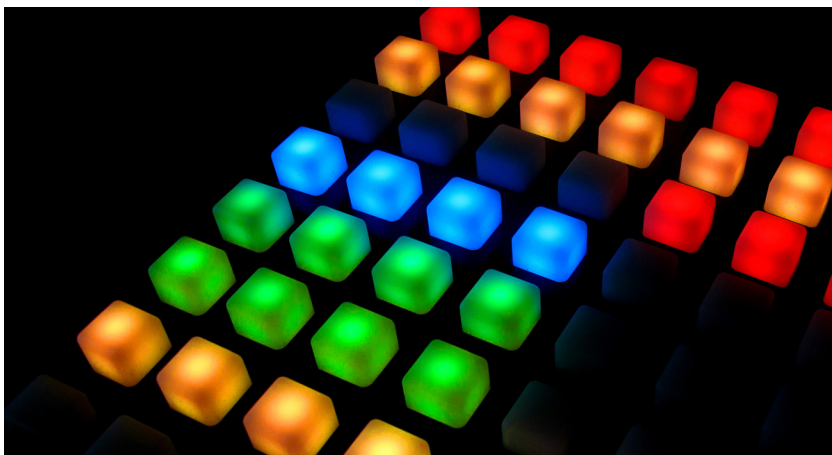
El centre ofereix un context i uns serveis que possibiliten la recerca i el desenvolupament de les produccions artístiques de forma parcial o integral, i acompanya els seus resultats mitjançant la seva inclusió en diverses xarxes i plataformes o la detecció de les possibilitats del seu ancoratge en altres sectors.

COM ÉS HANGAR?

Hangar té la seva seu a un edifici industrial cedit per l'Ajuntament de Barcelona al barri de Poblenou. Aquest té una superfície total de 1800 m², distribuïts en dos nivells d'una sola planta.

L'arquitectura data de mitjans del segle XIX i va ser concebuda per a la indústria tèxtil. Diferents empreses es van succeir fins al tancament de les activitats industrials de la nau al 1991.

L'espai allotja 15 tallers individuals per a artistes; laboratoris de vídeo, imatge, programari, streaming i interactius; un plató; una sala polivalent i un aula. A més, Hangar ofereix serveis de lloguer d'equipament, assistència tècnica, assessorament i acompanyament a la producció. També desenvolupa projectes de recerca artística i un programa d'activitats propi, que inclou, entre d'altres, presentacions, tallers i altres activitats formatives per a artistes.



Com es finança

Hangar està subvencionat principalment per la Generalitat de Catalunya i l'Ajuntament de Barcelona.

S'encarrega de la seva gestió la Fundació Privada Associació d'Artistes Visuals de Catalunya i de la direcció artística, una comissió de programes formada per crítics, teòrics i artistes que es renova cada dos anys. El seu model de gestió i la seva filosofia, enfocada a la producció i a la recerca, fa d'Hangar un espai únic a Barcelona i, fins i tot, a l'Estat Espanyol.

QUÈ FEM A HANGAR?

Laboratoris i serveis a la producció

Hangar posa a disposició dels artistes laboratoris dedicats al desenvolupament de maquinari i programari lliure, així com un estudi completament equipat per a l'edició de vídeo i el treball i impressió d'imatge digital. Hangar proporciona també un servei d'assessoria i assistència per a la realització de projectes artístics.

Espais i equips

Hangar disposa d'espais polivalents que poden ser utilitzats per a la realització de diferents projectes i activitats, com ara assajos, rodages, presentacions, etc També ofereix material de vídeo i fotografia per lloguer.

Recerca

Hangar realitza recerca teòrica i pràctica al voltant de les pràctiques artístiques contemporànies, alhora que desenvolupa eines de maquinari i programari lliure per a la seva aplicació a projectes artístics..

Programa d'activitats

Hangar té un programa d'activitats obertes al públic basat en el concepte de l'aprenentatge en col·laboració i la transferència de coneixements. Aquest programa inclou cursos, seminaris, workshops i ponències amb artistes i investigadors convidats.

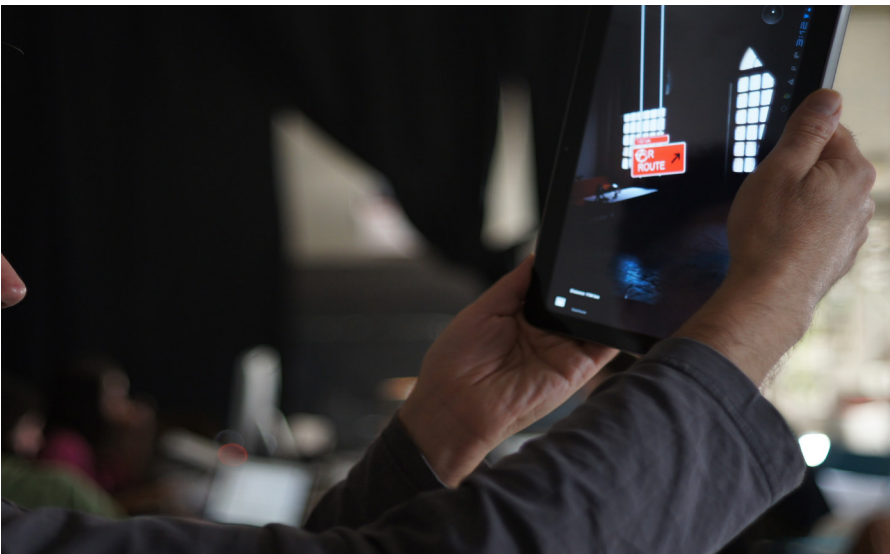
Residències

Hangar acull artistes, investigadors i projectes nacionals i internacionals en els espais de la seva residència, oficines, estudis i laboratoris.

Programa d'intercanvis internacionals

El programa d'intercanvis d' Hangar inclou centres d'Europa, Àsia i Llatinoamèrica. Hangar selecciona a artistes espanyols per a fer residències en aquest centres al mateix temps que rep als artistes seleccionats des de cadascun d'ells.

MOB



Mob se centra en les mutacions de ciutats europees. Tracta temes de mobilitat i explora les realitats de les ciutats d'Europa, fomentant una aproximació a les tecnologies mòbils.

Com a projecte de cooperació europea, MOB prové de la col·laboració de cinc organitzacions culturals involucrades en el suport a noves formes de creació i la reflexió crítica sobre l'espai urbà a Europa: Dédale / SmartCity a París (França), Makato / Festival Moving Closer a Varsòvia (Polònia), comerciants / Enter Festival a Praga (República Txeca), Hangar a Barcelona (Espanya) i French Cultural Centre / Strad'art Festival a Timisoara (Romania).

MOB es proposa establir una xarxa temàtica europea sobre les relacions entre la creació artística, les tecnologies mòbils i l'espai urbà.

Objectius

El projecte ha estat dissenyat a partir de 3 objectius principals en un intent d'enriquir aquesta reflexió:

Contribuir a una definició de l'espai i les ciutats europees sensible i plural.

Promoure noves formes de creació en connexió amb els usos culturals actuals.

Engrescar els ciutadans europeus a que s'apropriïn de les noves tecnologies com a mitjans d'expressió i de compartir.

M.A.L.



Mobile Art Lab és un taller d'artistes, programadors i col·lectius de creadors que treballen utilitzant com a eines dispositius de telefonia mòbil.

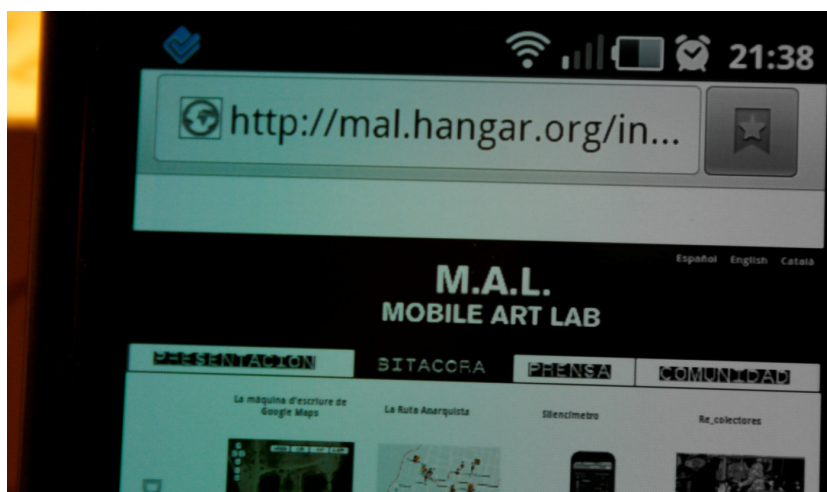
Aquest taller té lloc del 17 al 21 d'octubre d'enguany a Hangar i té per objectiu la creació d'un espai de treball, reflexió i investigació que fixarà les bases d'un laboratori permanent d'experimentació per a artistes visuals.

<http://mal.hangar.org/catala>

M.A.L. és un projecte de laboratori de nova creació concebut per *Antoni Abad* i *Lluís Gómez i Birgodà*; l'objectiu és afavorir la creació i la investigació artística en els àmbits de la telefonia mòbil, locative media, mapping visual i auditiu, realitat augmentada, participació comunitària i xarxes socials.

El taller *M.A.L.* forma part del projecte europeu de cooperació cultural sobre mobilitat, art, noves tecnologies i realitats urbanes *MOB*. Aquesta convocatòria s'adreça a artistes, programadors i a col·lectius que treballen amb recopilació i recuperació de dades amb dispositius mòbils, locative media, realitat augmentada i xarxes socials.

PROJECTES



El resultat del taller seran diferents aplicacions mòbils que utilitzaran la geolocalització, la realitat augmentada i les xarxes socials entre altres eines.

Els projectes participants comptaran amb el suport conceptual de tres tutors, a més del suport tècnic de tres programadors i de la col·laboració de participants voluntaris. Els participants en aquesta edició de *MAL* són:

- 1** TUTORS: Antoni Abad, Roc Parés i Sander Veenhof.
- 2** Desenvolupadors: Arturo Castro, LLuís Gómez i Bigordà, Rez (CORE Labs, Beijing),
- 3** Projectes a desenvolupar: Màquina d'escriure de Google Maps, de Marc Antoni Malagarriga i Picas, Re-col·lectors del col·lectiu Y1m, Ruta Anarquista del col·lectiu Turisme Tàctic i Silencímetro de Sandra García Piñero.

Ruta Anarquista

Aplicatiu de geolocalització i realitat augmentada que proposa conèixer la història llibertària de Barcelona a través de llocs on no existeix cap petjada tangible.

<http://turismotactico.org/marianomaturana>

Turisme tàctic és un projecte d'intervenció en espais públics que s'articula a partir de la creació d'un col·lectiu d'artistes que elaboren i realitzen intervencions en àmbits urbans i rurals, com per exemple 'tours', instal·lacions i diversos tipus d'accions des del 2001

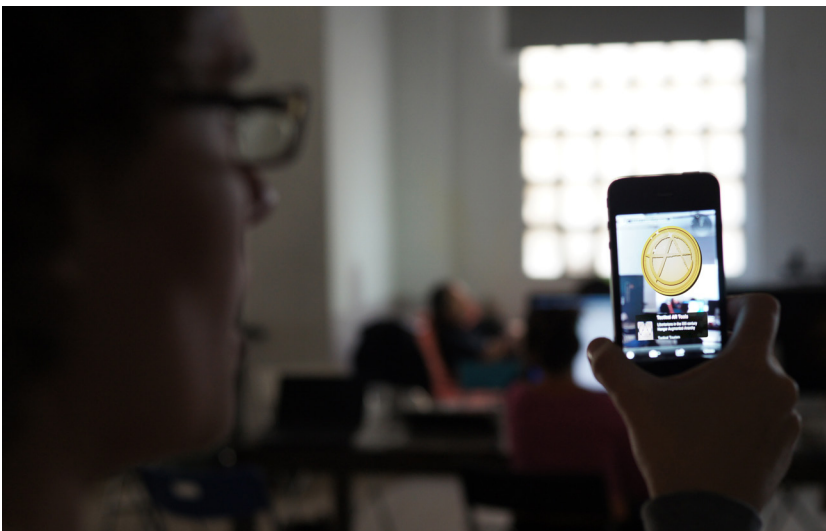
Com a part d'aquest projecte, "La Ruta Anarquista" sorgeix de la necessitat de rescatar els fets oblidats i silenciats que ha deixat la història del moviment llibertari a Barcelona, també conegut com "La Rosa de Foc" ("La Rosa de Foc").

Per a aquest exercici de memòria, el Col·lectiu Turisme Tàctic proposa un recorregut amb autocar on es mostren documents audiovisuals, es realitza accions al carrer, es lliuren documents gràfics i publicacions on es dona la veu als anarquistes perquè ens expliquin la seva història.

Turisme Tàctic

El col·lectiu Turisme Tàctic, format per: Mariano Maturana i Consol Rodríguez proposa una aplicació per a descobrir, mitjançant la geolocalització i la realitat augmentada, la història llibertària de Barcelona a través de llocs on no existeix cap petjada tangible.

El projecte és públic i es pot veure actualment a través de la plataforma Layar Augmented Reality Browser, en la categoria Art amb el títol de "Ruta Anarquista".



La Màquina d'escriure de Google Maps

Aplicatiu d'escriptura mitjançant "geoglifs", lletres trobades en les vistes de Google Maps. Els alfabetos utilitzats estan formats per caràcters d'escriptura vius, sensibles a l'espai / temps.

<http://tinyurl.com/geoglifs>
<http://www.tinyurl.com/artDbutxaca/>

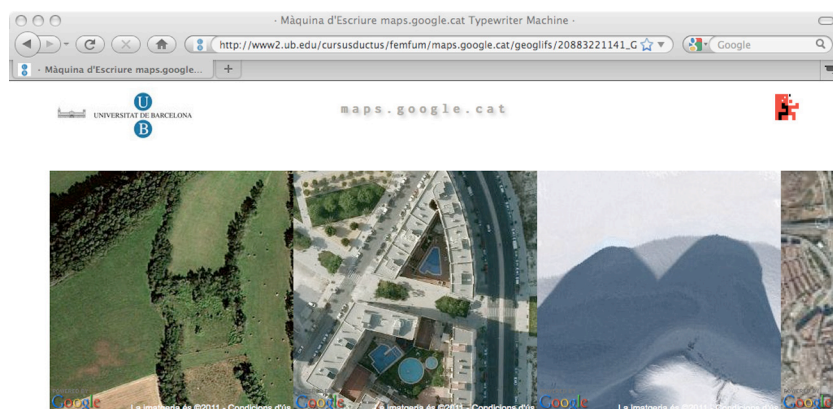
L'octubre de 2009 es desenvolupa la primera versió d'aquesta eina anomenada "Màquina d'Escriure de Google Maps", una aplicació en línia de programari lliure (GNU GPL3) que pot tenir múltiples lectures i aplicacions. Aquestes vinculacions contextuals, vives, de múltiples capes, (satèl·lit, relleu, mapa, topònim, zoom, UTM) i canviant en el temps (època de l'any, hora, meteorologia), dibuixen un panorama obert d'experimentació i complexitat creixents. Un "Onomasticon Terrae" del segle XXI.

En aquesta versió les formes alfabètiques s'escriuen en una finestra quadrada d'amplada fixa (300x300 píxels), la mètrica per tant monoespaiada i el sentit de l'escriptura d'esquerra a dreta. Les imatges s'obtenen d'una col·lecció de geoglifs en constant revisió i enriquiment. En els casos en què existeix més d'una versió de caràcter, una funció aleatòria escull a l'atzar del catàleg registrat el geoglif a mostrar.

**Marc Antoni Malagarriga
i Picas**

Marc Antoni Malagarriga i Picas, desenvoluparà una aplicació d'escriptura mitjançant "geoglifs" amb lletres trobades en les vistes de Google Maps. Els alfabetos utilitzats estan formats per elements geogràfics urbans i de la pròpia naturalesa, caràcters d'escriptura vius, sensibles a l'espai / temps. -

Aquest projecte ha estat desenvolupat dins del Departament de Disseny i Imatge de la Facultat de Belles Arts de la Universitat de Barcelona.



Re_col·lectors

**Projecte conjunt amb "Aparadors i Pantalles" de ACVic.
Aquesta aplicació realitzarà un registre de l'itinerari d'un
recol·lector de ferralla posant així de manifest una de les
situacions socials més precàries i que no obstant això formen
part d'un sistema econòmic organitzat**

El projecte té com a objectiu reflexionar sobre una figura emergent en l'actual espai públic de la ciutat de Barcelona i en especial al barri del Poble Nou.

El recol·lector de ferralla sorgeix en un context de pobresa i precarietat, una activitat d'últim recurs per a un col·lectiu majoritàriament compost per joves immigrants (subsaharians i gitanos) desproveïts de treball fix i habitació.

Es mouen per la ciutat, executant un circuit per punts de possible recollida de material, principalment per contenidors d'escombraries, per obres o per altres negocis que els faciliten els sobrants de les seves activitats comercials.

Del projecte s'obtindrà una Infografia, que serà la representació gràfica de dos recorreguts, resultat del seguiment de dos individus pertanyents a aquest col·lectiu en la seva activitat diària pel territori de la ciutat de Barcelona.

Durant el taller es treballarà en una aplicació que permeti mitjançant l'ús de dispositius mòbils un seguiment en temps real dels trajectes resultants, de manera que aquesta informació pugui integrar automàticament en una plataforma web públic.

La representació esquemàtica dels recorreguts es tornarà interactiva, permetent la incorporació (per mitjà de finestres, links i hipertextos) de tota la informació resultant de l'execució dels trajectes. Aquest caràcter complementari de la instal·lació web permet la inclusió de dades i informació en formats variats: fotografia, vídeo, àudio, cartografia així com de links a articles i webs rellevants.

Col·lectiu Y1m

El col·lectiu Y1m format per Lester Barreto, Pedro Coelho, Pedro Dias i Enric Carreras treballen en una aplicació que realitzarà un registre de l'itinerari d'un recol·lector de ferralla posant així de manifest una de les situacions socials més precàries i que no obstant això formen part d'un sistema econòmic organitzat .

Sandra García

Sandra García Piñero parteix de la idea d'una aplicació que permet localitzar els llocs de calma més propers en els moments en què volem escapar del soroll aclaparador. Ajustant per exemple la quantitat de soroll que volem tolerar i la distància que estem disposats a recórrer per trobar un recés de pau, podem trobar espais per a la reflexió fins i tot dins de la ciutat.

Silencímetre

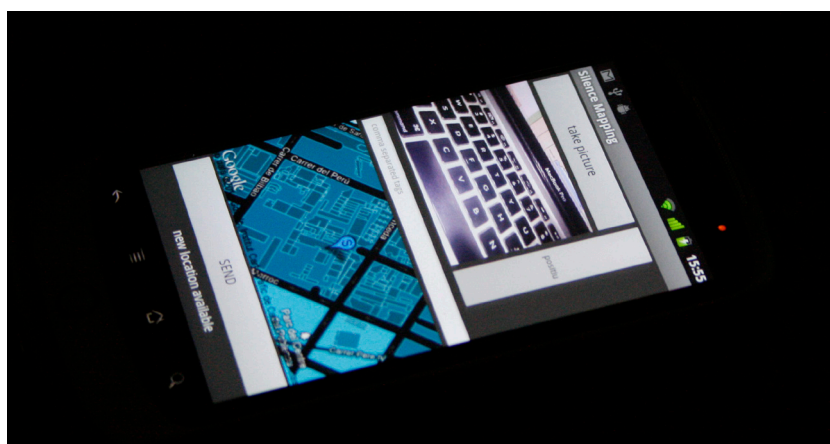
Quan estàs en algun espai sorollós i vols trobar silenci aquesta aplicació t'informa dels espais de calma més propers permetent ajustar la distància i la tolerància de soroll

Estem parlant d'una aplicació per mòbil que proposa trobar espais silenciosos als carrers de la ciutat. Mitjançant un mapa podem trobar on és el Silenci més proper al dispositiu mòbil.

Aquests silencis estan classificats per colors depenent de la intensitat sonora del Silenci. Això és a causa que la completa calma als carrers és gairebé impossible de trobar.

D'altra banda, el projecte Silencímetro proposa ser un espai col·laboratiu. A partir d'un formulari previ podem registrar nous espais de Silenci al mapa.

D'aquesta manera, la xarxa silenciosa es va teixint amb la implicació dels participants. Aquesta base de dades s'enriqueix d'una banda mitjançant registres en format text i d'altra banda hi ha la possibilitat de registrar Silencis a través del micròfon del dispositiu mòbil.



PARTICIPANTS



Col·lectiu Turisme Tàctic. Mariano Maturana i Consol Rodríguez

Des de l'any 2001 el col·lectiu Turisme Tàctic realitza intervencions a l'espai públic utilitzant el turisme com un mitjà de comunicació. El projecte s'articula a partir de la creació d'un col·lectiu d'artistes que elaboren i realitzen intervencions en àmbits urbans i rurals.

Aquestes intervencions s'han realitzat en diverses ciutats i en diferents formats-com ara el tour a peu o amb autobús-combinant els mitjans audiovisuals, la ràdio, les publicacions i la performance. També ha dissenyat projectes d'intervencions en l'espai aeri amb tecnologia wireless.

El col·lectiu utilitza la figura del "tour" per generar intervencions que poden variar segons els espais i les històries a investigar, dels fets històrics o contemporanis o també de ficcions o barreges d'ambdues presentades per "performers" utilitzant les tècniques de les agències de turisme.

Projectes:

L'arbre de la llibertat i Altres històries. 2009, Projecte Públic 2008-2009, Saladestar.

Diagrames per a un metadiseny: sala de col·laboració Garai. 2008,

Dissonàncies 2007-2008.

Guia Secreta de Barcelona. 2007, Fons 2007 a la creació artística i pensament contemporani, Entitat Autònoma de Difusió Cultural, Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya.

La Ruta de la infàmia-MMS

La Ruta de l'Anarquisme 2005, Ajut a la producció Arts Visuals del Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya. 2004, Virreina Exposicions, Institut de Cultura de Barcelona. Catàleg: Tour-ismes, Fundació Antoni Tàpies, Barcelona, 2005.

Vostè Està Aquí 2004, Can Cuiàs, intervenció permanent a l'estació del tren Lleuger de Barcelona, Departament de Cultura, Generalitat de Catalunya. Catàleg: Art públic al Metro de Barcelona, Generalitat de Catalunya, Departament de Cultura, 2004.

Love Story 2003, Banquet, Virreina Exposicions, Institut de Cultura de Barcelona, www.banquete.org. 2001, Ville et Liaison Social, Institut francès de Colònia, Alemanya.

2001, Idensitats: Calaf-Barcelona 2001. Catàleg: Idensitats, projecte d'intervenció crítica i interacció social en l'espai públic, 2001-2002, Servei de Cultura, Ministeri de Treball i Afers Socials, Madrid, 2002.

Marc Antoni Malagarriga i Picas

Amb estudis de pintura mural de l'Escola Massana (1978-1983), inicia la seva trajectòria professional en el món del disseny, la producció gràfica, col·laborant en diversos estudis com a freelance (Ull de Gat, Funciona i Plumilla). A partir de 1988 comença a treballar en empreses privades del sector informàtic (Grup LAN) on comença els primers projectes de programació i desenvolupament aplicat a tipografia i maquetació, i més tard durant els anys noranta també en producció editorial i bases de dades. (Muchnik Editors)

A principis dels 90, com a membre de la Adobe Developers Association continua escibir projectes basats en codi PostScript i format PDF, d'aplicació en la indústria i la docència. En aquesta mateixa dècada treballa també com a professor a la Fundació Indústries Gràfiques, estrenant els primers cicles formatius de grau superior amb assignatures on s'aplica la programació de codi (PS i PDF) com a mètode per entendre els nous processos digitals que començaven a intervenir amb força en el sector gràfic. Ja l'any 2000 crea, juntament amb Francesc Garre, l'equip de desenvolupament "FemFum", amb ànim de generar eines fàcilment utilitzables fruit de tot el codi ja desenvolupat.

A partir del 2005 comença a col·laborar amb la Facultat de Belles Arts de la Universitat de Barcelona on sota la coordinació del catedràtic Enric Tormo treballa en la creació de programari específic per dues tesis doctorals: "Tipografia Digital: proposta d'un nou sistema paramètric per al disseny i digitalització d'alfabets "de Daniel Rodríguez Valero i" De l'art d'imprimir o la Bíblia de 42 línies: aportacions d'un estudi crític "de Luz María Rangel Alanís, que ha generat ponències al ATypI de Brighton el 2007 i de Mèxic en 2009.

Des del curs 2008-2009 s'imparteix en el Màster Oficial de la UB, "Tipografia: disciplina i usos", dues assignatures sobre codi aplicat a la tipografia. També és professor del "Mestre Ibèric em Design" que la UB comparteix amb la UPV i "Alquímia dona Cor" a la ciutat de Porto.

Sempre sota la filosofia del coneixement i el programari lliure, les seves últimes experiències juguen amb la tipografia i el tractament de dades en PDF, amb intervencions urbanes de cal·ligrames gegants, projectes en SF.net, lafarga.cat i propostes de recerca com: L·L.cat, @ OnEtsOncleGuill, La Màquina d'Escriure de GoogleMaps o la LinoTweet..

Colectivo Y1m

Lester Barreto, Pedro Coelho, Pedro Dias i Enric Carreras

Y1m és un col·lectiu de dissenyadors el projecte Re-colectors ha estat seleccionat en la mostra Aparadors i Pantalles del centre de aete ACV Vic.

Sandra García Piñero

És una jove fotògrafa el treball ha estat exposat en diverses mostres fotogràfiques i festivals. Actualment és estudiant de comunicació visual a la UPF.

TUTORS

Antoni Abad

Des 2003, megafone.net (anteriorment zexe.net) convida a grups de persones en risc d'exclusió social a expressar les seves experiències i opinions en reunions presencials i mitjançant l'ús de telèfons mòbils. Aquests, que permeten als participants crear registres de so i imatge i publicar immediatament en el web, es converteixen en megàfons digitals que amplifiquen la veu de persones i grups sovint ignorats o desfigurats pels mitjans de comunicació predominants.

S'han desenvolupat onze projectes amb els següents col·lectius: Taxistes a Mèxic DF 2004, joves gitanos a Lleida i Lleó 2005, prostitutes a Madrid 2005, immigrants nicaragüencs a San José de Costa Rica 2006, missatgers amb motocicleta (motoboys) a São Paulo 2007, persones desplaçades i desmobilitzades a Colòmbia i joves dels campaments de refugiats sahrauís prop de Tindouf a Algèria 2009.

Dos d'aquests projectes els van realitzar persones amb mobilitat reduïda a Barcelona 2006 i a Ginebra 2008; un altre va ser portat a terme per persones cegues i amb baixa visió a Barcelona 2010. Els participants van utilitzar telèfons GPS amb càmera integrada per fotografiar els obstacles i barreres arquitectòniques que van trobar dia a dia als carrers, dibuixant en temps real a la web el pla de l'accessibilitat de les seves ciutats.

Roc Parès

Artista i investigador en comunicació interactiva. Doctor en Comunicació Audiovisual, 2001, Departament de Comunicació Audiovisual, Àrea de Comunicació Interactiva, Universitat Pompeu Fabra. Llicenciat en Belles Arts, 1992, Departament d'Escultura, Universitat de Barcelona. Els seus treballs artístics han estat presentats al Centre de Cultura Contemporània de Barcelona (CCCB), al Museu Nacional Centre d'Art Reina Sofia (MNCARS), al Centre Cultural de Belém, a la Tate Gallery, a l'Art Gallery of Ontario (AGO), el National Museum of Photography, Film and Television (NMPFT) i el Brandts Danmark, entre d'altres. Els seus articles de recerca han estat publicats per la British Computer Society, Academic Press i MIT Press, entre d'altres. Professor i investigador del Departament de Comunicació de la UPF, des 1995. Ha estat professor de comunicació interactiva i art electrònic en diferents programes de grau, postgrau, màster i doctorat. Actualment és Director del Màster en Arts Digitals (MAD) i professor de l'Interdisciplinary Master in Cognitive Systems and Interactive Media (CSIM), Universitat Pompeu Fabra.

megafone.net

Artista multimèdia, els seus projectes han estat exposats al Museu d'Art Contemporani de Barcelona, 2003; PS1., Long Island City, Nova York, 2003; Hamburger Bahnhof, Berlín, 2002; Mitjana Lounge / New Museum of Contemporary Art, Nova York, 2001; artista convidat a Le Fresnoy, França, 2000; Museu d'Art Modern de Buenos Aires, 1999; 2a Biennial Iberoamericana de Lima, 1999; ZKM'net_condition, Karlsruhe, 1999; Dapertutto / Biennial de Venècia, 1999; Espai Un / Centre d'Art Reina Sofia, Madrid, 1997.

El 2006 rep el Premi Nacional d'Arts Visuals de la Generalitat de Catalunya i el Golden Nica Digital Communities del Prix Ars Electronica de Linz. El 2009 rep el premi Innovae de la Fundació Espanyola de Ciència i Tecnologia FECYT.

www.dtic.upf.edu/~rpares/principal_EN.html

Roc Parès Burguès (Mèxic, 1968. Viu i treballa a Catalunya des de 1983).

Artista i investigador en comunicació interactiva. Doctor en Comunicació Audiovisual, 2001.

 sndrv.nl

SNDRV és l'etiqueta del treball de l'artista, amb seu a Amsterdam, Sander Veehof (NL, 1973) que va estudiar ciències de la computació a la Universitat VU d'Amsterdam i es va graduar en l'Acadèmia Rietveld d'Art el 2009..

Sander Veehof

La seva pràctica artística manté l'equilibri a la frontera de aquests àmbits, la investigació dels últims avanços tecnològics per a crear projectes dins d'un context cultural, de vegades invertint les tendències del nostre temps. Alentir l'experiència, fent coses il·lògiques o poc pràctiques, qüestionant la interpretació de l'inconscient respecte a la "millora" tecnològica. El seu treball se centra en els nous models d'interacció i comunicació, pel que no és una sorpresa que els telèfons mòbils actuals més importants siguin la seva fascinació. El creixement massiu del iPhone connectant una audiència geogràfica accessible a l'instant i sense fronteres ofereix noves possibilitats. Els recents esdeveniments en el camp de la realitat augmentada mòbil (l'addició d'una capa virtual a la realitat) li van permetre exposar al museu MoMA de Nova York, creant una obra d'art unidimensional i actualment explorar noves formes per obrir l'espai virtual al públic perquè qualsevol pugui contribuir. Com a artista independent, dotat d'una intuïció i coneixements tècnics, es mou Veehof en tot l'espectre dels nous mitjans (artístics) de producció, des del pensament conceptual a la realització tècnica, o la innovació en invencions de màrqueting.

PROGRAMADORS

 artefacte.org

Treballa amb sistemes GNU/Linux des de fa més de deu anys, adquirint experiència al món del programari lliure. Està especialment interessat en tot allò que té a veure amb la transformació digital i l'anàlisi de la imatge i el so..

Actualment realitza estudis de Doctorat en Visió per Computador i Intel·ligència Artificial en el Centre de Visió per Computador de la Universitat Autònoma de Barcelona i coordina del node de programari d'Hangar.

LLuís Gòmez i Bigordà

Programador. Ha desenvolupat nombroses llibreries de programari per al llenguatge visual Pure-Data (per a aplicacions VJ-videojòkey-, instal·lacions, mitja-dansa, visió per computador, streaming, locative media, etc.).

Forma part dels col·lectius R3 i T4 visual-Riots com VJ, així com del grup de desenvolupadors de la plataforma lliure de streaming GISS.TV (emissió de continguts àudio-vídeo a la xarxa en directe i en temps real).

En els últims sis anys és responsable del node de Programari Lliure de l'Àrea Tecnològica d'Hangar, desenvolupant projectes en àrees com la interacció audiovisual, les aplicacions per a dispositius mòbils i els projectes en línia.

Arturo Castro

Arturo Castro, enginyer informàtic i artista, treballa en el desenvolupament d'instal·lacions interactives, entorns virtuals a banda de diferents projectes. Actualment viu a Barcelona.

És un dels instal·ladors de l'eina de programació creativa openFrameworks, juntament amb Theo Watson i Zach Lieberman. Recentment ha desenvolupat el port per a Android d'openFrameworks. Entre d'altres projectes, Arturo ha col·laborat des de 2009 amb l'empresa Reactable Systems en el desenvolupament de la versió comercial de Reactable.

arturocastro.net

[arturo \[at\] openframeworks cc](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

REZ

Creant una fructífera unió entre ciències i humanitats, Joan Llabata (Rez) cursa els estudis d'Enginyeria Informàtica de Sistemes a la Universitat Politècnica de València, la mateixa institució en què estudiarà posteriorment Belles Arts, i acaba ampliant la seva formació acadèmica multifacètica a través de cursos en 'Direcció de Curtmetratges' i 'Programació en PureData per a plataformes multimèdia'.

Joan Llabata desenvolupa exhaustivament la tendència dels nous artistes de creació digital a integrar en un mateix procés mitjançant diversos, i conjugar àudio, vídeo digital, cinema i programació al mateix nivell per formar un nou tipus d'obra.

Les seves instal·lacions i escultures visuals són exposades en exposicions com Observatori 2002 i la clausura d'Arc 2001, ha editat mensualment articles sobre actualitat social i artística en el minizine cultural A Little Beat (València).

Després de quatre anys sent part del col·lectiu pioner de videojockeys 'Xarxa Ribbon', el 2005 al costat del col·lectiu Softless crea una nova formació, anomenada Delacrew que reivindica el poder del directe audiovisual. Com a part de la seva investigació sobre plataformes obertes de programació i unit a les seves conviccions pel que fa a les llicències GPL i Creative Commons i la llibertat en l'espai digital, desenvolupa el 2005 el programari EVE, una patch / aplicació desenvolupada en PureData orientada a la barreja en directe de vídeo per vj 's.

El 2006 i 2007 els seus curtmetratges 'Mitjana Vida' i 'Remove' són premiats a la categoria 'Millor Direcció' i finalista al festival internacional 'Diba Barcelona' i "Third Screen Film Festival" de Hollywood respectivament.

Entre 2005 i 2007 imparteix tallers i xerrades sobre EVE, Pure Data i Software lliure en diversos centres de producció com UCCA Beijing, CAFFE Beijing, Hangar a Barcelona, Institut Europeu de Disseny a Madrid, La Farinera a Barcelona, Endanza Lloc de Creació a Sevilla i Galeria NIU de Barcelona.

A més d'assessorar en matèria de "veejing" festivals com 'Electra 2004' i 'Decibel' organitzats per l'Institut Valencià d'Art Modern [IVAM] i el col·lectiu Belio respectivament.

A inicis de 2008 es trasllada a Pequín per iniciar CORE Labs, un centre de producció artística new media, en el paper de codirector del centre i com a director del laboratori de desenvolupament on desenvoluparà projectes centrats en realitat augmentada i sistemes d'interacció.

Seguint una tendència de relacionar mitjans d'expressió visuals i conceptes científics el 2011 escriu i dirigeix el seu tercer curtmetratge, Overflowed, una història de ciència ficció rodada a la ciutat de Pekin.

El 2011 després de la fusió dels estudis Core Labs i GHP es trasllada a Xangai on combina la direcció en desenvolupament d'interactius i experiències immersives amb la seva faceta de director cinematogràfic.

<http://www.corelabs.cn/>

Joan Llabata Rez és director i creador al costat de Marula de CORE Labs un nou centre d'art producció de nous mitjans de Beijing.

Core Labs és una plataforma artística dissenyada per a la producció, investigació, experimentació i difusió de la cultura digital i audiovisual. Format per artistes que també contribueixen a la creació contemporània a través de la seva pròpia activitat.

