

ARTELEKU TAILERRA/TALLER
MAI/16/MAY MARCEL-LI ANTÚNEZ ROCA
MAI/20/MAY

SISTE MATUR GIA

PERFORMANCE INTERAKTIBORANTZ
HACIA UNA PERFORMANCE INTERACTIVA



ARTELEKU
MAI/16-20

TAILERRA

MARCEL-LÍ ANTÚNEZ ROCA

KOLABORAZIOA: ORIOL IBAÑEZ FAUKER / JAVIER CHAVARRI

SISTEMATURGIA

PERFORMANCE INTERAKTIBORANTZ

XX. mendearen amaieran, konputazioa lanabes bikaina bihurtu da konplexutasuna kudeatzeko aldera. Konputazioaren itzalpean medio anitz sortu eta indartu dira, besteak beste bideo-jokoak, Internet edo arte interaktiboak. Arte interaktiboek espazio berri bat dakarte obren erreproduktzioa. Erabiltzaile edo elkarreragileak, bere interakzioaren bitartez, obraren erreproduktzioan esku hartzen du eta aldatu egiten du.

Tailerrean arte interaktiboak aztertuko dira, horietan erabili ohi diren lengoia erak eta produkzio metodologiak landuz. **Marcel.lí Antúnez Roca** eskarmentu handia du esparru honetan –robotak, instalazio interaktiboak eta performance mekatronikoak erabiltzen eta egiten aritua baita aspaldian-, eta, beraz, halako praktiken adibide teoriko egokia da bere lana. Marcel-lík Sistematurgia neologismora biltzen du bere praktika. Sistematurgiarekin sistema konputazionalen dramaturgia eman nahi du aditzera.

Sistematurgiak, hortaz, narratiba interaktiboen alderdi tekniko eta artistikoetan sakontzen du. Kudeaketa konplexua, talde-lana, diziplinen artekotasuna eta zeharkakotasuna, interfazearen funtzioa eta erabiltzaile/elkarreragilearen eginkizuna dira narrazio mota honen ezaugarri batzuk, eta merkatuan izaten duen leku lauso eta iheskorra definitzen dute.

Tailer honen helburua da talde interdiziplinar bat abian jartzea, ekainetik irailera bitartean performance interaktibo berritzaile bat egiteko. Marcel.lí Antúnez Roca esperientzia hau egiteko behar dituen lanabesak emango dizkio taldeari, lanabes teorikoak eta praktikokoak. Ohikoak dituen bi lankide izango ditu lantegi honetan: **Oriol Ibañez**, hardware eta eszena digitalean aditua, eta **Javier Chavarrí**, POL bitartekoaren azken bertsioaren programatzailea; hauxe da, hain zuzen ere, Marcel-lík bere obra interaktiboetarako 2002az geroztik erabiltzen duen software kudeatzailea.

Bi zati izango ditu tailerrak: lehena, batez ere teorikoa izango da. Artistak, bere eskarmentutik abiatuta, *Sistematurgiaren* hainbat ezaugarri eta alderdi landuko ditu: interfazeak, interaktibitate motak, kontaketa interaktiboa eta abar. Bigarrena, berriz, praktikoa izango da: partaideek performance interaktiboko adibide txiki bat produzituko dute.

IZEN-EMATEA

Izena emateko epea: Apirilak 29.

Tailerraren ordutegia: maiatzak 16: aurkezpena 12:00; tailerra: 16:00-20:00. Maiatzak 17-20: 10:00-14:00 / 16:00-20:00

Bidali zure datu pertsonalak, CVa eta motibazio eskutitza → arteleku@gipuzkoa.net helbidera.

ARTELEKU
16-20/MAY

TALLER

MARCEL-LÍ ANTÚNEZ ROCA

COLABORACIÓN: ORIOL IBAÑEZ FAUKER / JAVIER CHAVARRI

SISTEMATURGIA

HACIA UNA PERFORMANCE INTERACTIVA

A finales del siglo XX la computación se convertirá en una herramienta excelente para gestionar la complejidad. Gracias a ella aparecerán multitud de medios, entre ellos los videojuegos, Internet o las Artes Interactivas. Las Artes Interactivas proponen un nuevo espacio en la reproducción de la obra. El usuario o interactor interviene con su interacción en la reproducción de la obra, modificándola.

El taller versa sobre las Artes Interactivas, sobre sus formas de lenguaje y metodologías de producción. La dilatada experiencia de **Marcel.lí Antúnez Roca** en este campo, que incluye robots, instalaciones interactivas y performances mecánicas, sirve de ejemplo teórico de este tipo de práctica. Una práctica que Marcel.lí engloba bajo el neologismo Sistematurgia que significa literalmente dramaturgia de los sistemas computacionales. La Sistematurgia ahonda en los aspectos técnicos y artísticos de las narrativas interactivas. La gestión compleja, el trabajo en colectivo, la transversalidad de disciplinas, la función de la interfaz y el papel del usuario/interactor son sólo algunos de los aspectos que configuran este tipo de narración, y determinan su escurridiza posición en el mercado.

El objetivo de este taller es poner en marcha un grupo de trabajo interdisciplinario, que llevará a cabo, de junio a septiembre, la producción de una nueva performance interactiva. Marcel.lí Antúnez Roca proveerá al grupo las herramientas necesarias, tanto desde el punto de vista teórico como práctico para llevar a cabo esta experiencia. Para ello le ayudarán dos de sus colaboradores habituales, **Oriol Ibañez**, especialista en hardware y escena digital, y **Javier Chavarrí**, programador de la última versión de POL, software gestor que utiliza Marcel.lí desde 2002 para sus obras interactivas.

El taller se divide en dos etapas. La primera con un marcado carácter teórico, donde el artista analiza, desde su experiencia, aspectos relacionados con la *Sistematurgia*, tales como las interfaces, formas de interactividad, el relato interactivo, etc. Y otra de carácter práctico donde los participantes trabajarán en la producción de un pequeño ejemplo de performance interactiva.

INSCRIPCIÓN

Plazo de inscripción: 29 abril.

Horario del taller: 16 mayo: presentación 12:00; taller: 16:00-20:00. 17-20 mayo: 10:00-14:00 / 16:00-20:00

Envía tus datos personales, CV y una carta de motivación a → arteleku@gipuzkoa.net

INFORMAZIO OROKORRA

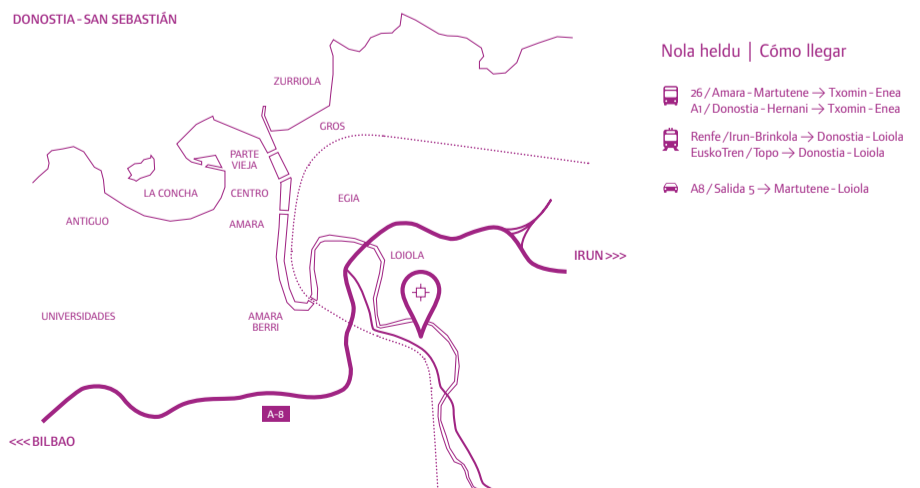
Arteleku - Gipuzkoako Foru Aldundia, arte garaikide zentro bat da, jardute artistiko kultural esperimentalak bultzatzen dituena. Proiektzioa izango duten eta gure ingurunean era sozial, publiko eta komunitarioan errotu diren proposamen mota oro sortu eta sustatzeko xedez, artea bultzatzeko leku bat da.

→ www.arteleku.net en zentroak programatutako ekitaldien inguruko eta Artelekurekin elkarlanean aritzen diren proiektuek sortutako dokumentazioa dago eskuragarri.

INFORMACIÓN GENERAL

Arteleku - Diputación Foral de Gipuzkoa es un centro de arte contemporáneo que impulsa prácticas artísticas culturales experimentales. Un lugar de apoyo al arte desde la perspectiva de generar e impulsar toda clase de propuestas que permitan una proyección externa, y, a su vez, se adscriban en un modo social, público y comunitario.

En → www.arteleku.net está accesible toda la información en torno a las actividades programadas por el centro, así como la documentación generada mediante la colaboración con diferentes proyectos.



Nola heldu | Cómo llegar

26 / Amara - Martutene → Txomin - Enea
Ai / Donostia - Hernani → Txomin - Enea

Renfe / Irun - Brinkola → Donostia - Loiola
EuskoTren / Topo → Donostia - Loiola

A8 / Salida 5 → Martutene - Loiola

Informazioa - administrazioa | Información - administración

Dokumentazio Zentroa | Centro de Documentación

Astelehenetik ostiralera | de lunes a viernes
Ordutegia | Horario: 8:00 - 19:00
T 00 34 943 453 662 | F 00 34 943 462 256
arteleku@gipuzkoa.net

Astelehenetik ostiralera | de lunes a viernes
Ordutegia | Horario: 10:00 - 14:00 / 15:00 - 19:00
T 00 34 943 444 667 | F 00 34 943 462 256
garrillaga@gipuzkoa.net



Kristobaldegi, 14. Loiola. 20014 Donostia - San Sebastián

T 00 34 943 453 662 | F 00 34 943 462 256 | arteleku@gipuzkoa.net | www.arteleku.net