NOTA DE PRENSA 22 DE SEPTIEMBRE DE 2015

Falladas las cinco residencias convocadas por la Red Europea de Creación Audiovisual Contemporánea para la producción de obras en otros tantos espacios artísticos de Europa y Canadá

Ganzfeld (EE.UU), Evelina Domnitch y Dmitry Gelfand con Paul Prudence (Bielorrusia, Rusia, Francia), Alan Warburton (Reino Unido), Myriam Bleau (Canadá), Tokuyama Tomonaga con Wladimir Schall (Japón, Francia) desarrollarán sus proyectos en Avatar, DISK/CTM Festival, hTh, LABoral/LEV Festival y Le Lieu Unique, respectivamente

Las residencias se desarrollarán entre entre enero y abril de 2016

LABoral y las nueve instituciones artísticas y culturales que forman parte de la **Red Europea de Creación Audiovisual Contemporánea** -European Network for Contemporary Audiovisual Creation (ENCAC), según su denominación en inglés-, han fallado la primera convocatoria de residencias dirigidas a artistas y desarrolladores internacionales que trabajan en la intersección entre sonido, visuales, música, artes escénicas y cultura digital.

Los artistas Ganzfeld (EE.UU), Evelina Domnitch y Dmitry Gelfand con Paul Prudence (Bielorrusia, Rusia, Francia), Alan Warburton (Reino Unido), Myriam Bleau (Canadá), Tokuyama Tomonaga (Japón) con Wladimir Schall en STULTUS (Francia) desarrollarán sus proyectos durante una residencia artística de dos semanas de duración en Avatar, DISK/CTM Festival, hTh, LABoral/LEV Festival y Le Lieu Unique, respectivamente. Los cinco han sido seleccionados de entre un total de 361 propuestas, presentadas procedentes de 51 países.

El jurado estuvo formado por el Comité Curatorial de ENCAC, integrado por: Martin Honzik (Director de Ars Electronica Festival, Austria), Caroline Gagné (Directora Artística de Avatar, Québec), Remco Schuurbiers (Codirector de DISK/CTM Berlín, Alemania), Nathalie Bachand (Jefa de Desarrollo de Elektra Festival, Canadá), Daniel Romero (Director del Departamento de Artes Digitales de hTh CDN Montpellier, Francia), Lucía García (Directora Gerente de LABoral, GijónEspaña), Anaïs Rolez (Doctora en Historia del Arte Contemporáneo, Catedrática de Media Art y Performance en la Universidad de Nantes y representante de Le Lieu Unique, Francia), Ignacio de la Vega (Codirector de LEV Festival, Gijón España), Justine Beaujouan (Programadora del Mapping Festival, Ginebra Suiza), Damián Romero (Fundador y Director del Mutek.MX Festival, México) y Eduard Prats Molner (Cofundador y Curador de Resonate Festival,

Serbia).
En su fallo, el jurado destacó que la relación final de los cinco artistas ganadores "da muestra de unas extraordinarias aproximaciones al trabajo en el desarrollo de modelos artísticamente innovadores", así como del amplio espectro de enfoques lanzados por performers y actores, artistas visuales, realizadores de cine, coreógrafos y músicos, compositores o artistas de sonido, que mostraron sus visiones personales sobre la creación audiovisual y su potencial en los campos interdisciplinares del sonido, los visuales, la música, las artes escénicas y la cultura digital.

Liderada por LABoral Centro de Arte y Creación Industrial y con el LEV festival como socio estratégico, **ENCAC** está cofinanciada por el programa Europa Creativa de la Unión Europea. Su objetivo es facilitar, promover, inspirar, apoyar y crear nuevas oportunidades y desafíos en las artes audiovisuales, así como de fomentar soluciones innovadoras y sostenibles al servicio de la comunidad creativa, de un amplio espectro de audiencias y del campo audiovisual.

LOS PROYECTOS SELECCIONADOS

Guerrilla Spatialization Unit, de **Ganzfeld**, Estados Unidos.
Se desarrollará durante una residencia en Avatar Québec, en febrero de 2016.

Guerrilla Spatialization Unit propone un dispositivo de performance in situ concebido específicamente para nuestra convocatoria. Continuando con la respectiva práctica artística de los dos artistas, exploran con fuerza y perceptibilidad las nuevas formas de instrumentación y de vocabulario musical en relación con el espacio arquitectónico, la materia, las superficies y los objetos que lo habitan.
El dúo está formado por los artistas Sukandar Kartadinata y Liz Allbee. Uno se interesa más particularmente por las nuevas formas de instrumentos musicales fabricados por medio de interfaces tecnológicos; la otra, compositora electroacústica y artista de performance, por una interactividad que implique instrumentos y objetos como canal entre el lugar y el artista o performer. Los dos son originarios de los Estados Unidos, pero viven y trabajan en Berlín, donde contribuyen activamente a las prácticas actuales de improvisación y de performance sonora.
Su proyecto es una oportunidad para reconocer la improvisación y la performance en arte sonoro como aportación fundamental en las prácticas interdisciplinares de la creación sonora y visual, algo que pretende apoyar la red ENCAC.

FORCE FIELD, de **Evelina Domnitch** y **Dmitry Gelfand** con **Paul Prudence**, Bielorrusia; Rusia, Francia.
Se desarrollará durante CTM Festival Berlin, en enero/febrero 2016.

Trabajando durante más de diez años en la interfaz del arte y la ciencia,

Evelina Domnitch (Bielorrusia) y Dmitry Gelfand (Rusia) desarrollarán desde Ámsterdam *FORCE FIELD*, en colaboración con el artista computacional Paul Prudence, el físico acústico Alexander Miltsen y el laboratorio de hidrodinámica de la Ecole Polytechnique de París.
FORCE FIELD usa la sonolevitación para hacer levitar acústicamente una gota de agua que, con el incremento de la presión sónica, resuena y se transforma en unas variadas formas oscilantes a partir de un esferoide. Capturando la tridimensionalidad del sonido y la esquiva fisicalidad del agua, las vibraciones de la gota se plasman en sonido y en unas imágenes computacionales que se presentan en forma de proyección hemisférica en vivo y entorno sonoro multicanal. Ahondando en profundidades por lo general inaccesibles del espacio interior y exterior y valiéndose de unas prácticas artísticas y científicas estrechamente entrelazadas, la pieza ahonda en la tradición investigadora de las vanguardias en el arte fenomenológico.

Liberating the Digital Crowd, de Alan Warburton, Reino Unido.
Se desarrollará durante una residencia en hTh CDN Montpellier, en marzo/abril de 2016.

El proyecto de Alan Warburton plantea una exploración dentro del contexto artístico de la intersección del entretenimiento y la ciencia usando un software CGI "simulador de multitudes" de última generación, accionado por una forma elemental de inteligencia artificial, junto a datos de captura de movimiento (MoCap), creando con todo ello un movimiento y comportamiento complejos en grandes muchedumbres virtuales. Se trata de una tecnología de uso habitual en las grandes producciones de Hollywood para llenar de gente ciudades, estadios o campos de batalla, y también por investigadores, arquitectos, científicos e ingenieros que trabajan en campos como la cartografía de crisis, el urbanismo o la gestión de eventos. La propuesta de Alan comporta la exploración de este software de simulación para (en sus propias palabras) "liberar a la muchedumbre digital" permitiéndole así vivir y explorar parámetros más experimentales. A partir de aquí Alan aborda la construcción de unas esculturas conductuales que evocan la abstracción de la danza contemporánea a una escala gigantesca, haciendo a la multitud interactuar con un entorno digital prediseñado.
Liberating the Digital Crowd cumple por completo los objetivos fijados para la residencia en hTh de ampliar los límites del acto escénico en relación con el arte digital y las nuevas tecnologías: danza contemporánea multimedia, óperas electrónicas audiovisuales, performances con luz, vídeo y sonido, representaciones escénicas dirigidas por inteligencia artificial, teatro robótico, representaciones basadas en la manipulación de datos… Además, hth se mostraba abierta a todo aquel arte escénico que fuera capaz de reflexionar —explícita o poéticamente— sobre las nuevas tecnologías de hoy, y hasta de corromper, parodiar, insultar o malemplear el hecho tecnológico.

autopsy.glass, de **Myriam Bleau**, Canadá

Se desarrollará durante una residencia en LABoral en abril de 2016 y se mostrará en el L.E.V Festival 2016.

Según el jurado, el trabajo de Myriam Bleau reúne talento, innovación y experimentación, en una búsqueda de nuevas estrategias para la creación de una performance audiovisual que integre imagen, luz y sonido a partir de la manipulación de objetos cotidianos.
Su propuesta plantea trabajar de manera artesanal a partir de elementos cotidianos, en este caso la fragilidad del cristal de unas copas de vino, para sonorizar y visualizar la tensión que precede a la destrucción y la rotura, ofreciendo interpretación poética del potencial simbólico y la energía que se esconde en los objetos cotidianos.
Autopsy.glass esboza un nuevo concepto de performance, un directo audiovisual con un alto componente performático cargado de azar, caos, riesgo y tensión, que elimina barreras entre instalación, interface e instrumento para generar paisajes audiovisuales en tiempo real.
La pieza hace cercano y cálido el lenguaje digital, en la frontera entre lo nuevo y lo viejo, lo contemporáneo y lo arcaico, lo mecánico y lo digital.

f( ) y ***SULTUS***, de **Tokuyama Tomonaga** (y **Wladimir Schall** para *STULTUS)*, Japón, Francia
Se desarrollará durante una residencia en Le Lieu Unique en enero de 2016.

La ambición de la instalación ***f ()*** es convertir el espacio expositivo en una pieza artística interactiva sonora y lumínica, posibilitando la percepción del espacio por medio del sonido. Tomonaga Tokuyama es un programador consumado, con una sólida formación técnica plenamente demostrada en sus trabajos. previos La *f ()* alude a function [función] y field [campo]: en este proyecto el artista se propone visibilizar los efectos de la interacción del espectador con la programación informática, y crear un paisaje propio; una llamada a cambiar el comportamiento del espectador.
La colaboración entre Tomonaga Tokuyama y el compositor electroacústico Wladimir Schall (en la segunda pieza, ***STULTUS***) ha sido considerada muy prometedora por el jurado al mezclar la programación y la música concreta en un espacio físico (como campo de cálculo).

ENCAC
[EUROPEAN NETWORK FOR CONTEMPORARY AV CREATION]

Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union