

OFFFMàtica



OTHER MIRRORS

**“I’ll be your mirror, reflect what you are,
in case you don’t know...”** (The Velvet Underground, 1967)

El retrat és una constant al llarg de la història de l’art. Des de l’antiguitat, la imitació i la representació de les qualitats físiques i el caràcter dels nostres semblants han ocupat una bona part de la producció plàstica de totes les cultures humanes. També avui, de la mà de les noves tecnologies, reinventem diàriament la nostra identitat a l’espai virtual; tornem a definir nostre “jo” mitjançant el reflex dels nostres anhels. Ens projectem com aquells que voldríem ser. O, dit d’una altra manera, construïm retrats subjectius de nosaltres mateixos.

OFFFMàtica presenta una selecció d’obres interactives que graviten entorn el concepte del retrat. Des del tractament del píxel fins a la realitat i la seva representació passant per la interpretació i la distorsió, la mostra es pregunta: Com ens retrata la tecnologia? I sobre la base de quins elements de la nostra identitat –imatge, moviment, caràcter– ho fa?

Així, les obres de Kyle McDonald/Zach Lieberman/ Theo Watson/ Daito Manabe, Aram Barthol, Daito Manabe/Motoi Ishibashi, Marnix de Nijs, Set Hunter/Eric Rosenbaum, Joshua Davis i Ignore, s’intercalen a la mostra amb el projecte Overtypé realitzat a Barcelona, i la selecció de projectes online que complementen i reflecteixen el panorama actual del retrat.

Com va escriure Lou Reed a la seva cançó per a The Velvet Underground “I’ll Be Your Mirror”, la tecnologia és un mirall que retrata el que som, sense que ens n’adonem.

OFFFMàtica és una producció conjunta d’OFFF, Sónar i CCCB.

0,16

Aram Barthol (DE)

www.datenform.de

“0,16” és una instal·lació de llum en la qual l'ombra d'un espectador es transforma en píxels. La peça està formada per una paret feta amb petits marcs quadrats recoberts de paper transparent per ambdues cares. Al centre dels marcs hi ha una tercera capa de paper, i un llum il·lumina des de la distància el visitant, l'ombra del qual es descompon en quadrats, presentant així una figura humana pixelada a l'altre costat de la instal·lació. El títol fa referència a la resolució de la pantalla, de 0,16 píxels per polzada.

Aram Bartholl va estudiar arquitectura a la UdK Berlin fins a l'any 2001. Les seves instal·lacions i performances s'han mostrat en nombrosos festivals i exposicions en museus i galeries de tot el món. A la seva obra, Bartholl reflexiona sobre les relacions entre els espais digitals i la vida pública quotidiana, plantejant-se qüestions com “de quina manera es manifesten les dades digitals a la nostra vida diària? Quines coses tornen des del ciberespai a l'espai físic? Com influencien les innovacions tecnològiques les nostres accions diàries?”



Fadeout

Daito Manabe & Motoi Ishibashi (JP)

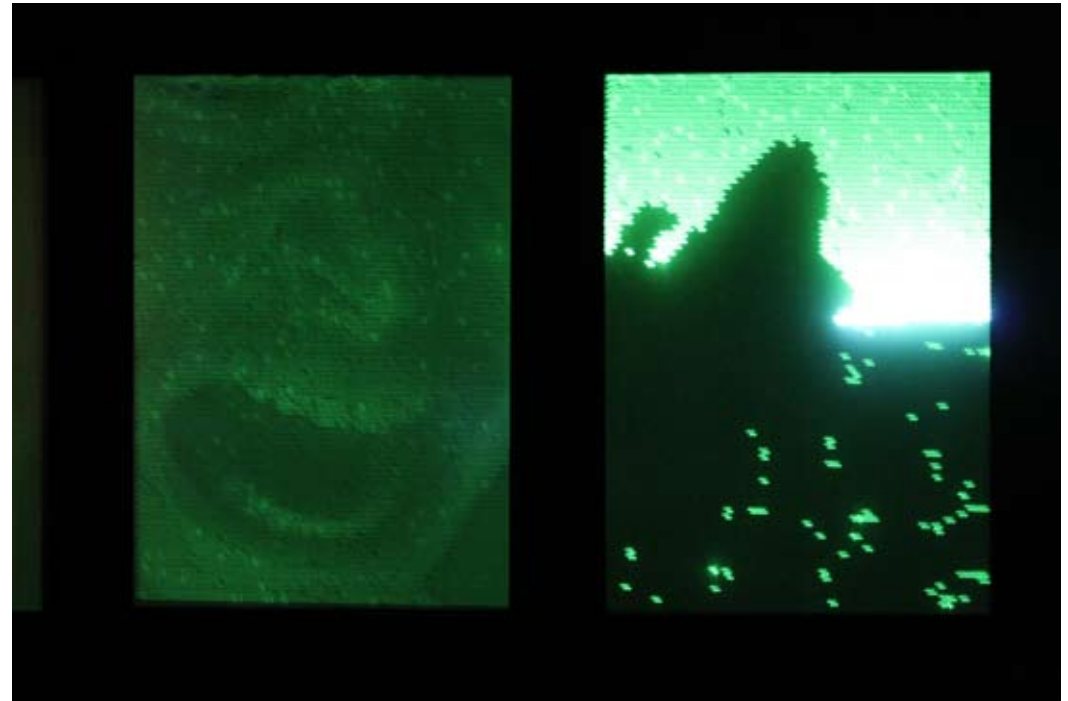
<http://www.motoi.ws>

<http://www.daito.ws>

Una imatge capturada per una càmera infraroja es dibuixa mitjançant irradiació de làser sobre una pantalla fosforescent. El làser "pinta" la imatge exposant la pantalla punt a punt, produint en cada moviment una petita àrea de llússor que roman només durant un període de temps, abans de tornar al seu estat original. Partint d'aquest simple principi és possible crear una representació amb gran detall de tonalitats, gradacions i contrastos, donant lloc a una imatge tan realista com efímera.

Amb una obra que relaciona diferents camps com l'art, el disseny i la investigació, **Daito Manabe** s'ha apropiat a diferents mitjans existents amb l'objectiu de redefinir-los des de diverses perspectives. En comptes d'utilitzar la tecnologia per aconseguir una il·lusió de realitat d'"alta resolució", les seves peces intenten redescobrir la bellesa d'allò transitori a través d'una observació acurada i una exploració de les propietats essencials del cos, l'ordinador i els llenguatges de programació.

Motoi Ishibashi va estudiar enginyeria de control de sistemes al Tokyo Institute of Technology, i enginyeria mecànica i de processat d'imatge a la International Academy of Media Arts and Science de Gifu, al Japó. En l'actualitat, Ishibashi investiga nous mètodes artístics en l'entorn visual, a més de treballar en el disseny de solucions per a la producció artística i espais públics interactius. És el fundador de DGN Co. i del laboratori geek 4nchor5 la6 (codirigit per Daito Manabe des de 2008).



Points

Daito Manabe & Motoi Ishibashi (JP)

<http://www.motoi.ws>

<http://www.daito.ws>

“Points” és una obra que traça la imatge de l’audiència mitjançant un sistema compost per una càmera i una pistola d’aire comprimit. El programa calcula els contorns del visitant a partir de les dades de profunditat obtingudes per la càmera, i els converteix en una seqüència d’objectius per a la pistola. El sistema fa ús del cèlebre problema matemàtic d’optimització combinatoria conegut com el “problema del viatjant” per calcular les trajectòries òptimes dels dos servomotors d’alta resolució que controlen la pistola d’aire comprimit.

Amb una obra que relaciona diferents camps com l’art, el disseny i la investigació, **Daito Manabe** s’ha apropiat a diferents mitjans existents amb l’objectiu de redefinir-los des de diverses perspectives. En comptes d’utilitzar la tecnologia per aconseguir una il·lusió de realitat d’“alta resolució”, les seves peces intenten redescobrir la bellesa d’allò transitori a través d’una observació acurada i una exploració de les propietats essencials del cos, l’ordinador i els llenguatges de programació.

Motoi Ishibashi va estudiar enginyeria de control de sistemes al Tokyo Institute of Technology, i enginyeria mecànica i de processat d’imatge a la International Academy of Media Arts and Science de Gifu, al Japó. En l’actualitat, Ishibashi investiga nous mètodes artístics en l’entorn visual, a més de treballar en el disseny de solucions per a la producció artística i espais públics interactius. És el fundador de DGN Co. i del laboratori geek 4nchor5 la6 (codirigit per Daito Manabe des de 2008).



Photobooth

Ignore (ES)

www.ignorethisweb.com

www.offfatelier.com

“Photobooth” és una versió una mica diferent de les clàssiques cabines de fotografies instantànies: l'usuari és fotografiat per un sistema que no pretén ser funcional sinó aconseguir una implicació emocional del visitant.

“Photobooth” està realitzada per Ignore, els alumnes d'**OFFF Atelier**, un projecte pedagògic d'OFFF que va néixer amb l'objectiu d'oferir una primera experiència professional intensa i veraç a les noves generacions de creadors. Un experiment multidisciplinari en què participen joves de diferents camps, com el disseny gràfic, el new media i el vídeo.

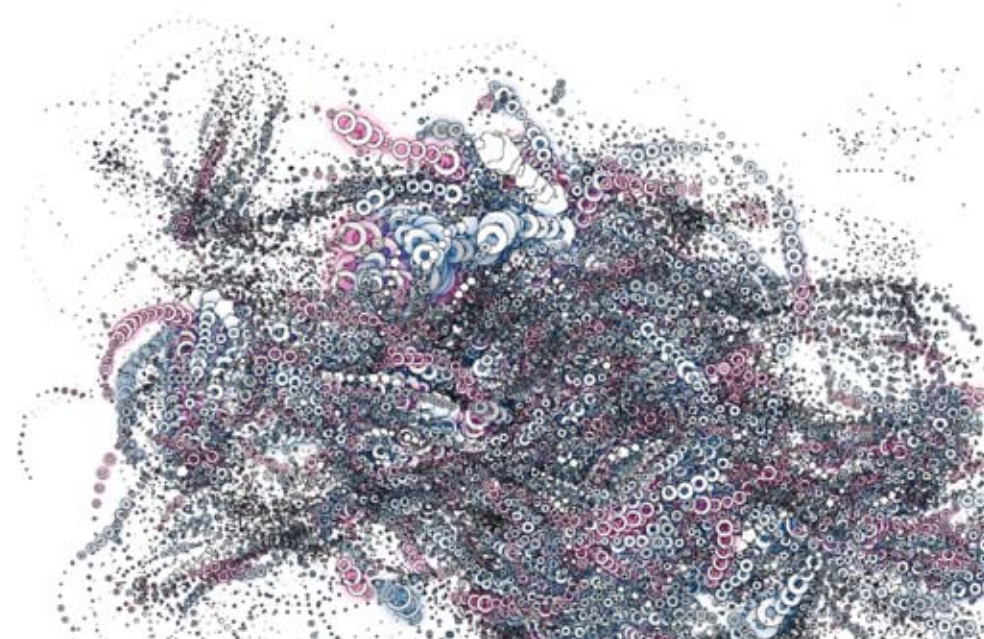


The Yelling Room

Joshua Davis (US)

www.joshuadavis.com

Joshua Davis és artista, dissenyador i programador novaïorquès àmpliament reconegut (treballa amb eines creades per ell mateix), considerat com una icona de modernitat i rebut sempre amb molta expectació en les anteriors edicions d'OFFF, certamen del que és còmplice habitual. Per a aquesta primera edició d'OFFFMàtica ha preparat una peça per encàrrec exprés del festival: una instal·lació que permet al públic generar diferents retrats a partir dels seus propis crits.



The Janus Machine

Kyle McDonald, Zach Lieberman, Theo Watson & Daito Manabe (US-UK-JP)

kylemcdonald.net

theowatson.com

thesystemis.com

www.daito.ws

Assegut en una cadira davant de l'escàner, l'espectador rep un bany de llum i el sistema escaneja el seu perfil en 3D en format vídeo. Aquest sistema captura el rostre del visitant i ho mostra mitjançant punts ordenats per coordenades que dibuixen en una pantalla en tres dimensions, permetent rotar la imatge final. The Janus Machine (que fa referència al déu romà de la dualitat) planteja una perspectiva lúdica de les relacions amb altres persones a partir de la llum i convida a explorar aquestes semblances.

Kyle McDonald treballa amb sons i codis, explorant conceptes com la traducció, la contextualització i la similitud. Amb un bagatge ric tant en filosofia com en informàtica, McDonald s'esforça per fusionar processos i estructures complexes amb presentacions lúdiques i accessibles que sovint destil·len una estètica casolana i pròpia de una llibreria de codi obert.

Theo Watson és artista, dissenyador i experimentador amb un treball que sorgeix de la curiositat inherent a l'acte de dissenyar experiències vives que conviden el públic a participar i jugar. L'obra de Watson va des de la creació de noves eines d'expressió artística fins a sistemes de música experimental o entorns interactius immersius. Watson treballa amb Zachary Lieberman i Arturo Castro a openFrameworks, una llibreria "open source" per al desenvolupament de codi creatiu en C++.

Zach Lieberman és un artista amb un objectiu simple: sorprendre. La seva obra utilitza la tecnologia de manera creativa per trencar la fràgil barrera que separa el visible de l'invisible. Incrementar la capacitat comunicativa del cos humà és una de les constants del treball de Lieberman.

Amb una obra que relaciona diferents camps com l'art, el disseny i la investigació, **Daito Manabe** s'ha apropiat a diferents mitjans existents amb l'objectiu de redefinir-los des de diverses perspectives. En comptes d'utilitzar la tecnologia per aconseguir una il·lusió de realitat d'"alta resolució", les seves peces intenten redescobrir la bellesa d'allò transitori a través d'una observació acurada i una exploració de les propietats essencials del cos, l'ordinador i els llenguatges de programació.



Mirror Piece

Marnix de Nijs (NL)

www.marnixdenijs.nl

Aquesta instal·lació escaneja els trets facials i les característiques de la persona que es mira al mirall i les compara amb molts altres retrats inclosos en una base de dades que inclou individus que s'han fet famosos pel seu caràcter polèmic i fins i tot en alguns casos pels seus comportaments criminals. Una vegada establerta la semblança, una veu computeritzada anuncia públicament el nom de la persona amb la qual s'identifica cada espectador, apel·lant al creixent ús de tecnologia biomètrica a l'espai públic que, segons de Nijs, hauríem de contemplar amb cert escepticisme.

Marnix de Nijs és un artista holandès amb un treball que explora els xocs dinàmics entre cos, màquina i tecnologia a la societat contemporània. Moltes de les seves peces són màquines d'experiència interactiva que juguen amb la percepció de la imatge i el so. El seu treball s'ha exhibit en nombroses galeries i museus tant a Holanda com internacionalment. Ha col·laborat amb Edwin van der Heide, Time's Up, Nederlands Instituut voor Mediakunst, V2_ Institute for the Unstable Media, ZKM, Technische Universität Darmstadt i recentment amb la Tsinghua University.



Stillness Clock, Motion Clock

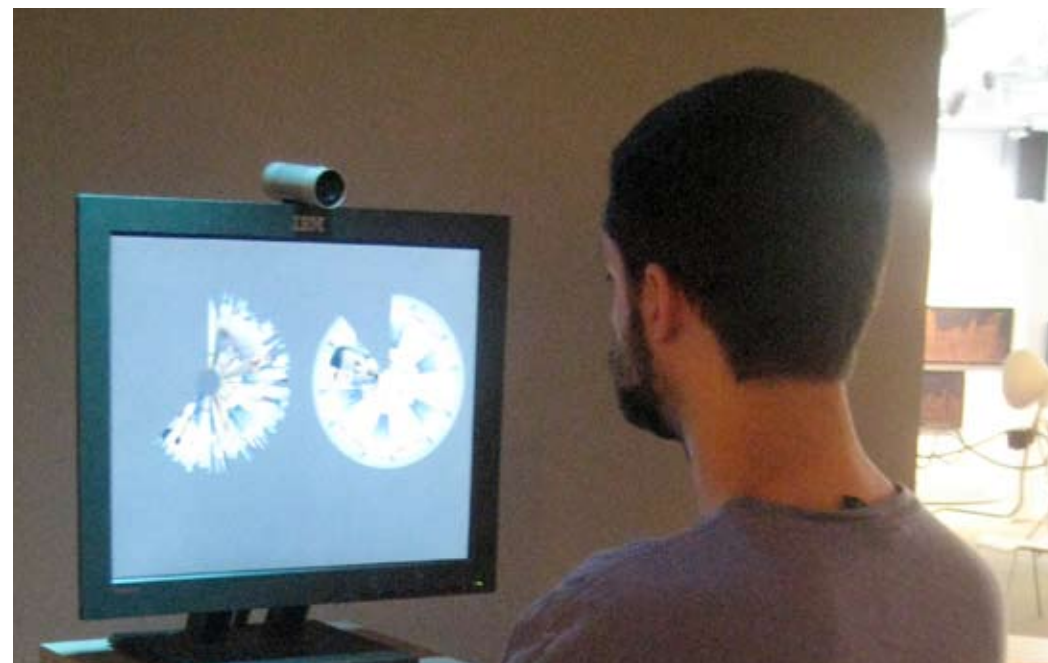
Seth Hunter & Eric Rosenbaum (US)

<http://www.perspectum.com>
<http://web.media.mit.edu/~ericr>

Aquesta obra explora la percepció del temps –tant en moviment com en repòs– utilitzant la tècnica del slit-scanning (una cosa així com captar el moviment a través de fotografies). L'obra es compon de dos rellotges de vídeo: el de l'esquerra respon al moviment de l'espectador, i deixa un rastre dentat de la seva activitat amb el pas del temps; el de la dreta s'activa només quan no hi ha moviment, mentre la imatge del visitant emergeix lentament. Comparant ambdós rellotges sorgeix una pregunta: transcorre el temps més lentament quan et mous, o quan romans immòbil?

Seth Hunter és un estudiant del Fluid Interfaces group del MIT Media Lab. El seu bagatge inclou art, tecnologia i disseny, i entre els seus principals interessos destaca el desenvolupament de noves interfícies per a la participació social.

Eric Rosenbaum té experiència en neurologia, música i tecnologia de l'educació. En l'actualitat estudia al Lifelong Kindergarten group del MIT Media Lab, on la seva tasca se centra en l'aprenentatge reflectiu i les noves interfícies aplicades a la investigació expressiva.



Varias obras

**Brosmind, Flan*, Joel Lozano,
Hanako Mimiko, HappyMiaow,
Luis NCT, y Enric Sant (ES)**
www.overtypenet

Overtypenet és un projecte d'investigació dirigit per Flan* (flan.cat) enfocat en l'estudi de l'expressió del traç i la combinació entre el dibuix i la tecnologia.

Una part important del projecte és la creació d'eines digitals adaptades i dissenyades expressament per a artistes, dissenyadors, il·lustradors i tipògrafs, buscant noves experiències i formes de creació digital. Per poder difondre aquest concepte i enriquir la investigació neix Overtypenet Studio Tour, un recorregut pels principals estudis per crear una obra col·laborativa i mostrar les possibilitats del projecte.

En aquest cas, Overtypenet Studio Tour: BCN Vol 1.0 reuneix en aquest treball col·lectiu 9 artistes residents a Barcelona: Brosmind (Juan i Alejandro Mingarro), Flan*, Joel Lozano, Hanako Mimiko, HappyMiaow, Luis NCT, i Enric Sant. Cadascun d'ells ha realitzat un autoretrat amb eines digitals creades específicament per a ells.

Més informació:
overtypenet.net
flan.cat



Projectes online

VV.AA.

OFFFMàtica proposa també una selecció de webs i projectes online que destaquen per les seves aplicacions i treballs relacionats amb el món del retrat. Alguns d'ells permeten la interacció de l'espectador a través de webcams, d'altres deformen i permeten manipular rostres ja creats prèviament, i d'altres juguen amb la tipografia en relació a la gestualitat humana.

Monoface

<http://mono-1.com/monoface/main.html>

Helvetica Face

<http://livetype.in/face>

Source Laboratory - Multi Dimensional Mirror

<http://source-laboratory.net/exp/multi-dimensional-mirror>

Source Laboratory - Cubic Mirror

<http://source-laboratory.net/exp/cubic-mirror>

Source Laboratory - Pliable Mirror

<http://source-laboratory.net/exp/pliable-mirror>

Face Your Pockets

<http://www.faceyourpockets.com>

Morphases

<http://www.morphases.com/editor>

Sembiki - Megacam

<http://sembiki.com/megacam>

3 Frames

<http://3fram.es/>

Mr. Doob - Blender 01

<http://mrdoob.com/lab/actionscript/webcam/blender/01>

Mr. Doob - Overexpo

<http://mrdoob.com/lab/actionscript/webcam/overexpo/02>

Sillywebcam - Matrix

<http://www.sillywebcam.com/games/?game=matrix>

Sillywebcam - 3D Pixelated

<http://www.sillywebcam.com/games/?game=3d-pixelated-webcam>

Sillywebcam - ASCII

<http://www.sillywebcam.com/games/?game=ASCII>

Sillywebcam - Halftone

http://www.sillywebcam.com/effects/?effect=halftone_webcam_effect

