

 **PIXELATIONS** + D'F'CL

Presentan

Forward: Laboratorio de nuevos medios



Del 31 de agosto al 2 de septiembre de 2012

SUBSUELO PABELLÓN ARGENTINA

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CÓRDOBA

El 7mo Festival de diseño interdisciplinario se realizará los días 31 agosto, 1 y 2 de septiembre de 2012 en el Auditorio Pabellón Argentina de la Universidad Nacional de Córdoba, Córdoba Capital.

Pixelations se destaca por su carácter interdisciplinario. No solo es un encuentro de diseño gráfico y comunicación visual, también se exponen y conviven el diseño industrial, de indumentaria, ilustración, fotografía, artes gráficas, motion graphics y las expresiones experimentales relacionadas con estas disciplinas y la cultura visual. Los conferencistas invitados son profesionales considerados los actuales paradigmas del diseño, con una firme trayectoria, que con sus propuestas marcan nuevos alcances dentro del mundo de la cultura gráfica.

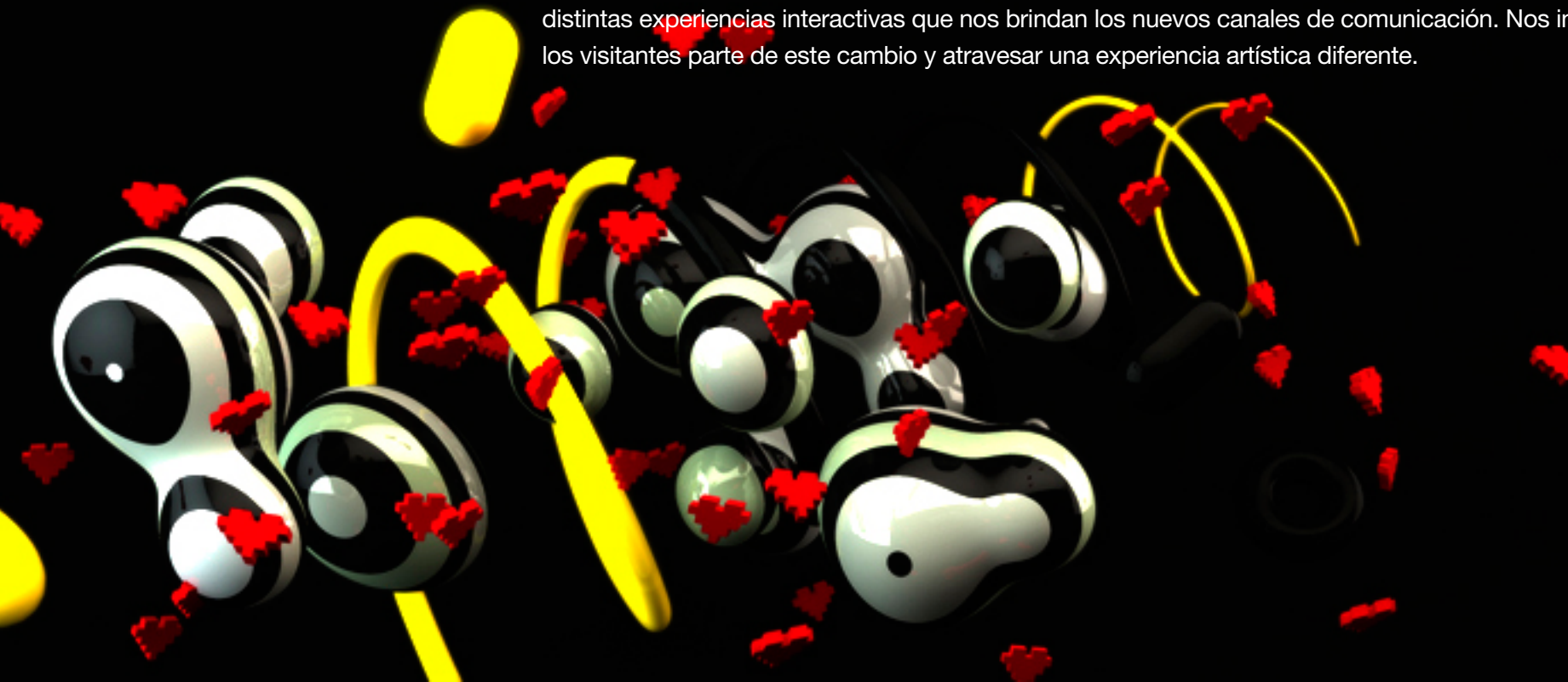
Cada año, entre profesionales, estudios de diseño, artistas, público y quienes nos apoyan, hacemos un encuentro interesante y enriquecedor, por el continuo intercambio de ideas y por la inspiración que se llevan quienes asisten, cualidades que le dieron a **Pixelations** un significativo crecimiento y el actual reconocimiento como uno de los más importantes eventos de diseño interdisciplinario de Argentina y Latinoamérica.



En el contexto de la 7ma edición del Festival Internacional de Diseño Pixelations, DFCL, estará a cargo de la coordinación de Forward:, espacio destinado a las nuevas tecnologías aplicadas al arte y al diseño.

En **DFCL** somos un grupo de diseñadores, productores y profesionales de la tecnología, que combinamos en nuestros trabajos inspiración, música, humor y creatividad, enfocados en crear y optimizar estrategias de comunicación, construcción y promoción de marca. Nuestro campo de producción abarca un amplio espectro desde las nuevas tecnologías hasta áreas más consolidadas como la industria gráfica y musical, web, TV o videojuegos. Desde el principio nos caracterizamos por la exploración y creación de nuevos conceptos gráficos, ofreciendo al cliente nuestros conocimientos como potenciador de las ideas.

Este espacio que se inaugura en **Pixelations** tiene como objetivo generar un encuentro con la obra de jóvenes artistas y diseñadores que llevan adelante distintos proyectos donde la búsqueda tecnológica va de la mano de la creatividad y la producción artística. Estamos convencidos de que sus trabajos forman parte de un movimiento a nivel global, donde la variedad de los recursos permite indagar en los cambios en la percepción a partir de las distintas experiencias interactivas que nos brindan los nuevos canales de comunicación. Nos interesa hacer llegar a los visitantes parte de este cambio y atravesar una experiencia artística diferente.



Forward:

Laboratorio de nuevos medios

Proyectos



Haiku

_ART.IS

¿Qué hay acerca de lo no deseado, de las cosas que se rompen y no se pueden cambiar?

En una era en la que las cosas se suceden rápidamente y el caudal de información crece cada vez más, donde las cosas se descartan por otras nuevas a más velocidad, datos, teléfonos móviles, computadoras, todo crece y se reproduce a un ritmo deslumbrante.

Utilizando el Haiku como elemento visual, así como también las imágenes de flores y de la naturaleza, la idea detrás es captar la relación entre el silencio, la contemplación y el sonido. La imagen a través de un proceso se rompe, a la vez que el sonido rompe el silencio y vuelve a su estado original, cuando el silencio regresa.

Art.is // Es el seudónimo que utiliza Esteban Rodolfo para producir imágenes y sonidos. Él es VJ, artista multimedia y músico. Actualmente se dedica a producir instalaciones utilizando herramientas de programación y software de producción musical. En Argentina participó en distintos festivales como TRImarchi, Creamfields y Panorámica, compartiendo cabina como encargado de las visuales con músicos como Marc Houle, Magda, Carl Cox y Sven Vath. Actualmente divide su tiempo entre su estudio de diseño y nuevas tecnologías y su vocación como artista de nuevos medios.

www.hopi-lab.tumblr.com

Proyecto Sinestesia (Música a color)

_GUILLERMO DEFFIS / ROGER DELAHAYE / MARIA DOLORES VIOLETA LAFOLLA / FEDERICO PETROZZINO / COORDINA: ROX VÁZQUEZ

¿Alguna vez un sonido te recordó una forma, un color o un sabor?

El término sinestesia proviene de la fusión de dos palabras del griego cuyos significados son *junto* y *sensación*. Es una condición dada en muy pocas personas que consiste en mezclar sensaciones percibidas por órganos sensoriales distintos. Es así como la persona sinestésica tiene la capacidad de escuchar un color, observar la música, o percibir sensaciones gustativas al tocar un objeto con una textura determinada. Comúnmente cuando éstos describen su experiencia, hablan de formas visuales en “una pantalla” situada a cierta distancia delante de la cara.

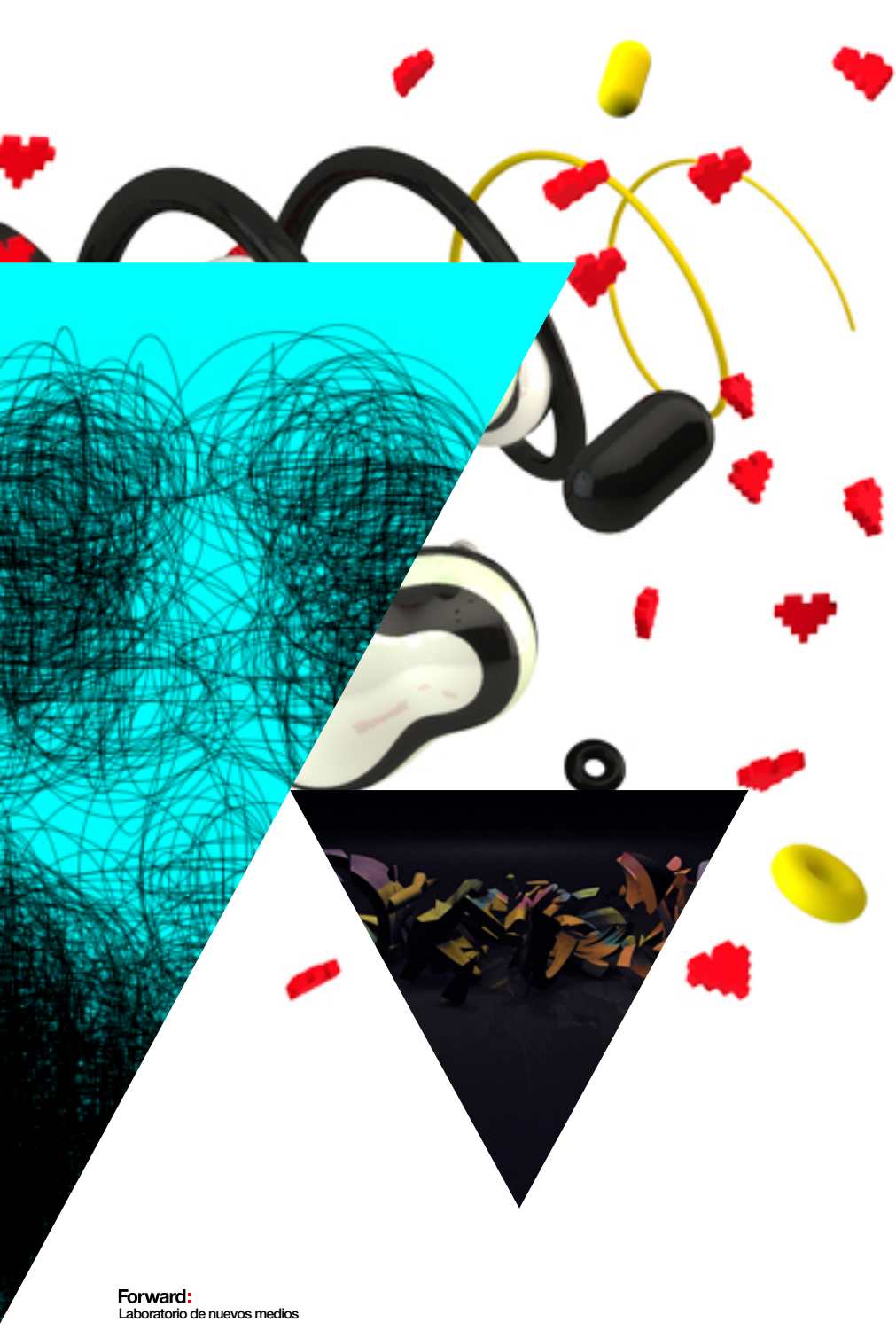
A través del uso de nuevas tecnologías, buscamos acercarte a una experiencia sinestésica del tipo auditivo-visual. Utilizando una cámara, una notebook, un desarrollo de programación y un proyector, se propone que el participante arme una secuencia de colores a gusto, para luego poder “escucharla” y verla transformada en nuevas imágenes disparadas a partir de su creación.



Rox Vazquez // Diseñadora gráfica autodidacta, ilustradora, 3D generalista, motionographer, storyboarder y concept artist. Incursionó en las artes estudiando dibujo, pintura y piano desde los 10 años. Desde el 2005 trabaja en el mundo de la postproducción para publicidad, el diseño gráfico, y el diseño para videojuegos. Desde el 2011 participa en varios proyectos de videomapping, como la apertura del Bicentenario de Paraguay y “Paradojas sobre el muro”, en el cementerio de Recoleta para la Noche en Vela, entre otros. Paralelamente desarrolla sus estudios musicales en batería y guitarra y cursa en la escuela de música CAEMSA.

Roger Delahaye // Multiinstrumentista, compositor, productor y DJ. Durante los 90's lideró la banda de shoegaze y dream-pop GIRADIOSSES. A partir del 2003 inicia OLGA junto a Flor Zavadviker, proyecto de pop electrónico y folktronic. Simultáneamente, trabaja con dos proyectos de corte electrónico y experimental: POLTAMENTO, su alter ego computarizado, ambient y abstracto, y TELESCUELA TÉCNICA, junto a Hernán Baldi, donde explotan las posibilidades sonoras de instrumentos electrónicos y electromecánicos contruidos por ellos, y su interacción con el lenguaje de la improvisación, el kraut rock y el minimal-tech. Como productor, trabajó en el disco debut de Julieta Sabanes “eStar de Camisón”, entre otros proyectos.

Federico Petrozzino // Músico, compositor, cantante, multiinstrumentista y productor. Desde 2004 cultiva distintos estilos musicales, ya sea en un escenario o en un estudio de grabación. Estudió Producción musical en La Universidad Católica Argentina y también en el Centro de Altos Estudios CAEMSA. En California, aprendió técnicas instrumentales y vocales en espacios no convencionales, también conoció a Scott McDowell ingeniero y productor del Studio C de Hyde Street Studios en San Francisco, donde asistió en grabaciones de reconocidas bandas de diferentes estilos. Actualmente se encuentra desarrollando su proyecto llamado Fede Petro & The Monkeyness y trabajando como cesionista, produciendo, componiendo, grabando y tocando en vivo.



Efecto Rummenigge

DFCL

Y al final.... es aire.

Por más sólida que se vea una roca, el acero, tus huesos, todo está compuesto de lo mismo: energía, humor etéreo e intangible que percibimos materia densa, firme y estable. *Efecto Rummenigge* propone la autodestrucción del yo. Experimentar entre lo real y lo irreal, lograr un resultado azaroso, interpretado por nosotros mismos. Regresar a lo constitutivo y rearmarlo como algo nuevo, jugar con nuestras formas. Es una experiencia con inicio y sin fin, en donde el espectador podrá sumergirse y mediante lo virtual reiventarse hasta el infinito.

Utilizando una cámara y una pantalla a modo de espejo, la pieza analizará la imagen para encontrar aquellas luces y sombras significativas en la percepción de la forma humana y las desarmará en unidades constructivas. Estas unidades luego serán redibujadas y reinterpretadas por el software para cambiar su forma y su color, generando un conjunto visual nuevo, un universo virtual completamente diferente del original, un juego de formas aleatorias en las que el espectador se podrá reconocer y encontrar: un “yo” desarmado y vuelto a armar, un espejo que nos cambia y nos transforma en algo más.

DFCL // Somos el estudio a cargo del área de nuevos medios en esta edición de Pixelations, un grupo de jóvenes abocados a la investigación y producción de nuevos lenguajes y formas de comunicación. En esta oportunidad, se presentará parte de nuestro equipo, conformado parcialmente por Piero Enrico Bona, desarrollador en nuevos medios y diseñador de videojuegos, autodidacta y entusiasta de la tecnología, cabezadura e ingeniero frustrado, junto a Ariel Ireneo Chavez y Germán Geninatti, ambos diseñadores gráficos, charanguistas frustrados, amantes de los gatos y amigos.

Instalación que propone una reflexión sobre la interactividad como herramienta de comunicación. Lo estético, artístico y comunicacional en el mismo plano articulado por una interacción lúdica interviniendo el espacio. El arte y la comunicación, la univocidad vs. multiplicidad de sentidos del mensaje. *El medio es el mensaje ¿o es al revés? El mensaje es el medio y en el medio estamos nosotros.*



www.andruxen.com.ar
www.yamilburguener.com.ar
www.jumelab.com.ar



Blowjob

LEANDRO GARBER

Blowjob es una instalación que consta de dieciséis videos en loop proyectados sobre una pared de superficie irregular y dos canales de audio. El contenido de los videos fue creado a partir de fragmentos de material pornográfico descargado de Internet ralentizado e intervenido mediante reencuadres simultáneos. El resultado plástico está conformado por los ojos de la modelo en movimiento practicando sexo oral en un tamaño aproximado de 1 x 0.25m. Los videos son desplegados en el espacio en forma de grilla de 4 x 4 y los mismos aparecen y desaparecen en el tiempo. Sobre la pared de la proyección hay montadas placas del tamaño de los videos de diferentes espesores, generando de esta manera una superficie no plana y que dialoga con la impronta maquina de la organización sonora y espaciotemporal de la pieza.

Leandro Garber // Nacido en Morón el 28 de Febrero de 1987, comenzó sus estudios de piano a la edad de 9 años en el Conservatorio de Música de San Martín. En el 2004, se graduó con honores de la secundaria ORT obteniendo el título de Bachillerato Técnico con Orientación en Informática. Habiendo estudiado dos años Ciencias de la Computación en la UBA, comenzó la Lic. en Artes Electrónicas en la UNTREF. Actualmente se encuentra en el último tramo de esta carrera. En diciembre de 2009 obtuvo una beca de investigación y fue miembro del Centro de Experimentación en Artes Electrónicas de esa universidad hasta el 2011. En diciembre de 2010 presentó la obra *Yo Cubo* junto a Darío Lazo en el contexto de *Hay Máquina*, la tercera muestra de Arte Electrónico en el museo de la facultad. Como músico graba y produce sus propias composiciones y se presenta frecuentemente en recitales en vivo utilizando instrumentos acústicos y electrónicos.



Agujero negro que estás en los cielos

_MANO LEYRADO

Allá lejos en el espacio se encuentran los asteroides, galaxias, entes orbitales. En su centro el agujero negro, su ausencia de ser lo aqueja, y destruyendo crea, la paradoja de la existencia. Realiza objetos de morfologías y comportamientos únicos en sí mismos, y en conjunto con los demás, construyen sistemas, con nuevas características producto de la unión. Secuencias repetidas desde el micro al macro en una constante de eternidad.

Mano Leyrado // Es el producto de Juan y María más la combinación del contexto histórico, geográfico, una innata curiosidad, inquietudes filosóficas y artísticas, educación, y la relación con los elementos que son parte de su vida. Nace en 1987 y durante los primeros años se realiza en el aprendizaje mediante el juego de la imaginación. Ya en 1995 realiza sus primeros diseños (collages para portadas de cassetes) y en el 2003 comienza a pintar graffitis. A partir del 2004 aprende a utilizar de manera autodidacta programas de diseño, y apenas egresado del Colegio Comercial Pellegrini empieza a trabajar en una productora de TV familiar. Entre 2007 y 2008 trabaja en Estado Lateral Media Lab, forma “Beat de kids” y visita el rancho “Sucre870”. Hacia 2009 junto a dos socios arma una productora de arte llamada Kosako y realiza sus primeras exhibiciones. Durante el 2011 trabaja en la agencia Remolino y forma parte del proyecto “Gama”. 2012, año en que crea “La fábrica de asteroides”, lo encuentra trabajando de manera freelance y avanzando con los proyectos personales.

www.manomade.org

**www.
pixelations.
com.ar/
forward**

**info@
pixelations.
com.ar**

Nuestro objetivo es crecer en cada nueva edición, generando nuevos proyectos vinculados al arte, al diseño y a la tecnología y las formas en que éstos modifican nuestra relación con el entorno. Incorporando las novedades y los avances tecnológicos, indagando y promoviendo el trabajo de los protagonistas de esta nueva tendencia.

Gracias por la difusión

Datos de Contacto

Mail

Ariel Ireneo Chavez

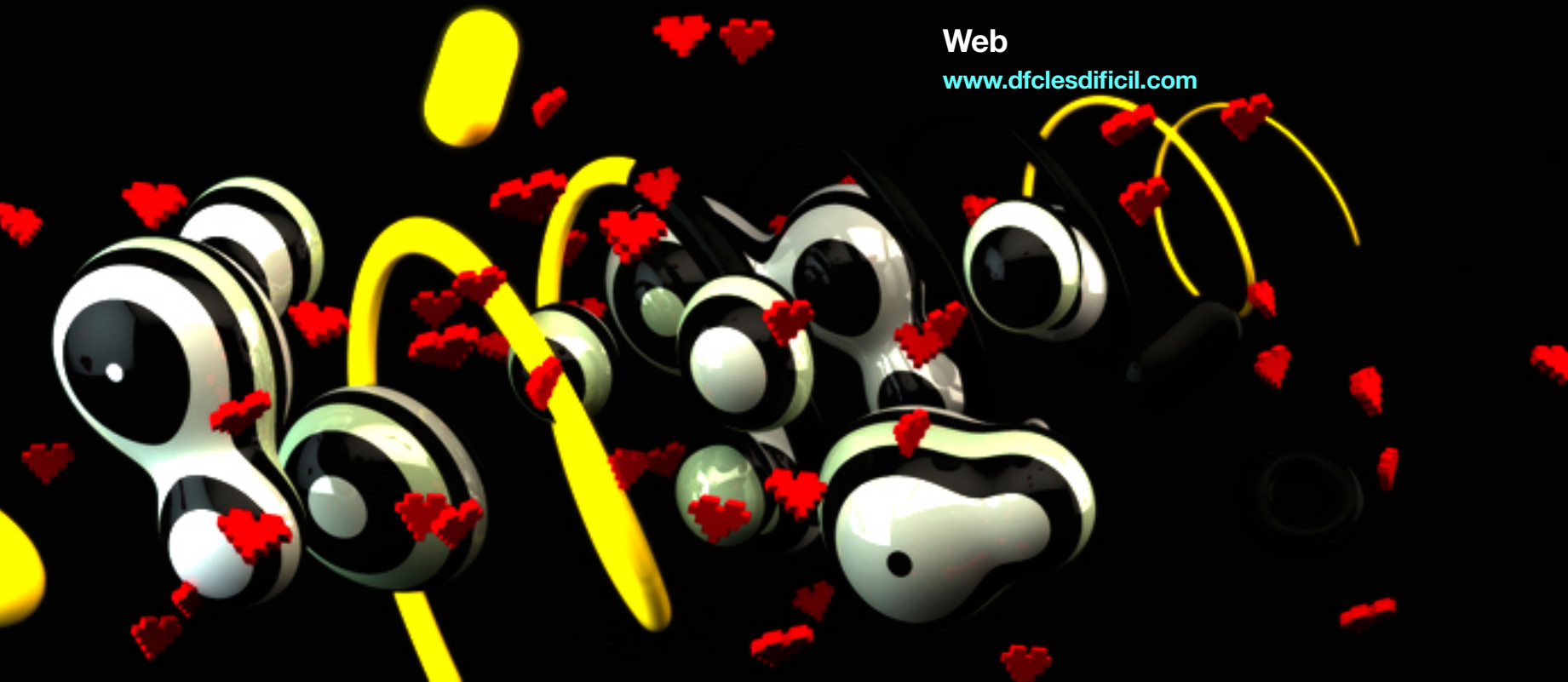
ariel@dfclesdificil.com

Luisa Tomatti

luisa@dfclesdificil.com

Web

www.dfclesdificil.com



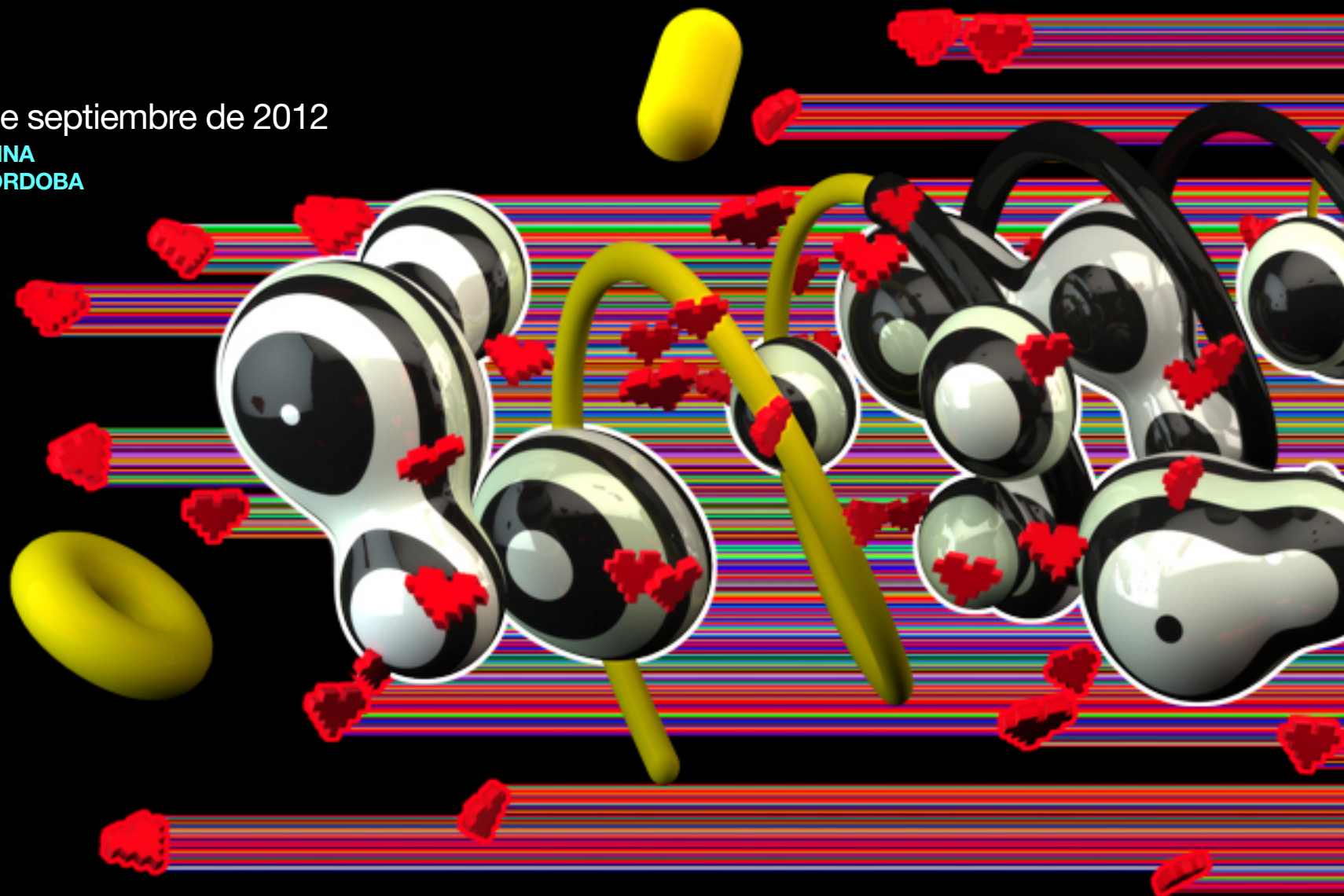
Fwd:

Laboratorio de nuevos medios

Del 31 de agosto al 2 de septiembre de 2012

SUBSUELO PABELLÓN ARGENTINA
UNIVERSIDAD NACIONAL DE CÓRDOBA

Acceso Libre



 **PIXELATIONS** + D'FCL