

PROGRAMA DE ACTIVIDADES

Las becas de residencia alRaso cuentan también con una programación de actividades, abierta a la participación de todos los interesados, de cursos, talleres y otras actividades, que suponen un intercambio de experiencias y un contacto más directo con profesionales y artistas de reconocido prestigio.

PROGRAMA OFICIAL

Tres talleres de 2 o 3 días, relacionados con el tema de esta edición.

PROGRAMA EN ABIERTO

Inherente a la naturaleza misma de las becas y a la autogestión de los propios becarios, con nuevos invitados y actividades. Entre ellas proponemos desde la coordinación dos actividades que funcionen como una plataforma de unión:

- Un proyecto editorial colaborativo.
- Una radio online 24 horas.
- “De sol a sol”; doce horas de música improvisada coordinadas por Fran Villalobos.

PROGRAMACIÓN OFICIAL

SEMANA 1ª

Curso/Taller: “Mecanografía expandida (KYBDslöjd)”

Impartido por **Raquel Meyers**

KYBDslöjd es un método de mecanografía expandida en modo texto (text-mode) que consiste en la acción de mecanografiar gráficos y animaciones usando solamente caracteres de texto. KYBDslöjd es un proceso de creación que mezcla artesanía (slöjd) y tecnologías de finales de la década de los 70 y principios de los 80 como el Teletexto, PETSCII (ASCII Commodore 64) o máquinas de escribir. Partiendo de la premisa de que las nuevas ideas no requieren de nuevas tecnologías, en este taller, el alumnado de la academia hará uso de tecnologías ‘obsoletas’, situándose en medio de una encrucijada tecnológica desde la que crear ilustraciones y animaciones con la estética de 8 bits, utilizando solamente caracteres de texto (letras, números y otros símbolos). El propósito del taller es encontrar nuevas formas de expresión usando medios como el teletexto y el Commodore 64 que permita establecer un diálogo con la tecnología, donde lo obsoleto o limitado desaparece para convertirse en posibilidades y nuevos modos de expresión.



Sobre Raquel Meyers

Artista multidisciplinar afincada en Bilbao que define su práctica como mecanografía expandida (KYBDslöjd) con caracteres de texto y retículas. Una fábula contemporánea con tecnologías del pasado tejida con el ordenador Commodore 64, el parpadeo de las líneas verticales del teletexto, o alimentada a base de máquinas de fax. Un mundo de criaturas míticas y aventuras oníricas donde reina la calma y la temeridad. Fotograma a fotograma, símbolo a símbolo, propone un descenso al país de las maravillas donde el tiempo se detiene y el caos reina. Su trabajo incluye formatos como la animación, el vídeo, la performance, la ilustración, el bordado, el mosaico y la fotografía.

SEMANA 2ª

Taller “Contra-internet. Posicionamiento crítico ante la estética digital dominante”
Imparte: **Blanca Martínez Gómez** (HJ Darger)

En este taller nos familiarizamos con nuevas formas de ver y producir imágenes. Las vistas satélites y de vigilancia, la vista elevada de Google Street View, el reconocimiento facial, los asépticos volúmenes del acabado 3D, la pixelación de los gifs compartidos en baja resolución. ¿Qué nuevas formas de pensamiento producen estas operaciones mediadas por imágenes? ¿Es acaso un gif o un .mov un archivo .slt para impresión una imagen?. En este mundo de realidades generativas urge encontrar un catálogo de necesidades, grietas y oposiciones al esteticismo y el automatismo en este llamado arte de los nuevos medios. Este taller propone facilitar un marco conceptual y práctico de autores/as y artistas críticos/as contemporáneos/as para repensar una praxis.

El taller se desarrollará en tres partes. Una primera parte teórica en la que se expondrán distintas ontologías y críticas a políticas del software, seguida de un seminario activo en el que los/as participantes tendrán que traer trabajados una serie de textos estéticos o filosóficos. Por último, se comentarán las obras de distintos/as autores/as para dar paso al desarrollo de una obra propia bajo estas premisas. Trabajaremos con distintas aplicaciones móviles, aplicaciones online y programas de edición de vídeo y audio para el bocetado o creación de un discurso mixto.



Sobre Blanca Martínez Gómez (HJ Darger)

Crítica cultural y agitadora en redes. Colabora habitualmente en medios como El País, Tentaciones, Vice, El Salto o El Confidencial. Cofundadora del colectivo Visual404 un espacio lúdico sobre imagen. Ha participado en talleres, ponencias y exposiciones en relación con la cultura posmedia y digital, así como diversas exposiciones en relación a la imagen mutante del Gif. Colaboradora en diversos proyectos dedicados a la revisión y actualización de formatos, como el programa de cultura urbana para youtube El Bloque, el colectivo Arte y feminismo, que desarrolla una labor para disminuir la brecha de género en Wikipedia. Master en estudios comparados de Arte literatura y Pensamiento en la Universidad Pompeu

Fabra y actualmente doctoranda en BAU con una tesis sobre nuevas estéticas y ontologías de objetos digitales.

SEMANA 3ª

Taller “El paisaje como espectáculo. Extractivismo y colonización en el paisaje digital.”

Imparte: **María Alcaide**

En este workshop nos centraremos, principalmente, en la dimensión social del paisaje a través de diferentes casos de estudio. Desde una perspectiva multidisciplinar y abierta, se pretende incitar a los asistentes a debatir problemáticas que nos afectan en la actualidad, partiendo de ejemplos relacionados con el mundo de las artes visuales, la arquitectura o las ciencias sociales.

Nuestro objetivo principal es estimular el pensamiento crítico proponiendo un análisis colectivo de los fenómenos constructores del paisaje, dirigiendo nuestra atención a procesos que tienen que ver con la transformación de las ciudades, así como con la alteración de los flujos productivos y los cambios a nivel social que estos puedan desencadenar.

Además, se procurará que los alumnos se familiaricen con términos como *gentrificación*, *turistificación* o *disneyización*, conceptos de especial relevancia si queremos comprender los mecanismos de acumulación de capital simbólico que se están produciendo hoy día en nuestras ciudades y sus consecuencias. En esa línea, intentaremos visibilizar los impactos de los procesos de gentrificación sobre la memoria local desde la acción artística y cultural.

De esta manera, el taller se estructura en tres partes:

1. Minería y espectáculo. Extractivismo, colonización e instrumentalización de la cultura.

Comenzaremos con una introducción teórica acerca de la construcción del paisaje en las ciudades y los cambios que han tenido lugar en las últimas décadas como producto de un sistema basado en lógicas extractivistas y colonialistas. Tomaremos conciencia del papel del arte y la cultura en esta situación, relacionándolo con la digitalización del trabajo y por consiguiente, la precarización de los trabajadores. Debataremos sobre si empresas multinacionales como Airbnb, Amazon o Just- Eat cambian nuestro paisaje y conoceremos alternativas más creativas y justas.

2. Análisis del suelo.

Para fomentar la participación y el compromiso de los asistentes se propondrá una actividad práctica relacionada con el contenido teórico del taller que tendrá lugar en los alrededores de donde se realice el taller. Planteamos el uso de nuevas tecnologías como una vía ineludible de acercamiento al medio, por lo que será necesario que los asistentes estén provistos de teléfonos móviles con acceso a internet y batería suficiente para realizar la actividad. A través de dinámicas colaborativas instaremos a los participantes a crear debate y a dialogar con el entorno de una manera lúdica. Apropiándonos de la idea de deriva situacionista, jugaremos a mapear el terreno para ser conscientes de aquello que nos rodea.

3. The show must go on.

La parte final del taller se desarrollará de vuelta en el aula. Se hará una puesta en común del ejercicio y una propuesta de trabajo a largo plazo con la finalidad de que el taller pueda constituir un estímulo para la investigación individual de los participantes.

En resumen, se abordará el concepto de paisaje desde una perspectiva abierta a diferentes campos de estudio con la peculiaridad de que nos centraremos en problemáticas sociales que nos afectan en nuestra cotidianidad. Siempre desde un ángulo práctico, se propiciarán las condiciones para que podamos compartir experiencias y dialogar desde el respeto, fomentando una actitud crítica.



Sobre María Alcaide

MARÍA ALCAIDE (Aracena, 1992) es graduada en Bellas Artes por la Universidad de Sevilla, cursó la Licence en Arts Plastiques en la Université Paris VIII y tiene un Máster de Investigación en Arte y Diseño por Eina-UAB en Barcelona.

Investiga las relaciones estéticas y de poder que se dan en su entorno, dando visibilidad a objetos y personas que en su naturaleza son precarios, materializándolo a través de medios como la instalación o la performance. Su metodología se acerca a la antropología pues parte del extrañamiento para llegar a la solución plástica, pero lejos de tomar una posición de observadora, introduce su cuerpo como eje central de su trabajo.

Ha participado en diversas exposiciones en el CICUS (Sevilla), el festival LOOP Barcelona junto a Espai Colona, BlueProject Foundation (Barcelona) o en la galería Blanca Soto (Madrid) con la colaboración del Palacio de Velázquez. También ha disfrutado de varias becas de residencia en Berlín (Agora Collective) o Barcelona (La Escocesa) y ha figurado como artista invitada en la X Edición de Artifariti. Este año ha sido seleccionada en IniciarTE, ha recibido el premio de creación de la Sala d'Art Jove de Barcelona y la beca de producción Bilbaoarte.

Su trabajo ha sido presentado en entornos académicos de investigación como l'École des Hautes Études en Sciences Sociales (París) o la Fundación Tapies (Barcelona)

PROGRAMA EN ABIERTO

Iniciativas que van surgiendo durante el desarrollo de la beca, propiciadas por los propios becarios. De momento podemos adelantar:

Semana 1

- Mesa redonda inaugural: *Repensar la creación contemporánea en los márgenes del mundo digital*. Intervienen: Derek Van den Bulcke, Francisco Cráneo, Jara Doncel.
- Masterclass: *Síntesis modular*. Interviene: Van17ino6. Explicación y desarrollo de su proceso creativo con síntesis y sonido modular.
- *Algoritmo (sesión 1) Campo de experimentación sonora*.
- Taller: La búsqueda del Santo Grial. Impartido por Sophie Albert (Université Paris-Sorbonne)

Semana 2

- Mesa redonda: *La historia de dos librerías a través de sus mascotas*. Participan: Lucía Chapi y sus gatos, y Mariam Ubú y sus perros.
- *Algoritmo (sesión 2) Campo de experimentación sonora*.

Semana 3

- *De sol a sol*; doce horas de improvisación musical de la mano de Fran Villalobos.
- *Algoritmo (sesión 3) Campo de experimentación sonora*.
- Taller: *Cartonería y máscaras de papel maché como green screen*, impartido por el artista mexicano Juan Bautista Climent

Semana 4

- Coloquio: *Contra el algoritmo*. con el catedrático de filosofía española Juan Francisco Casanova.
- *Algoritmo (sesión 4) Campo de experimentación sonora*

ACTIVIDADES PERMANENTES

- **Cine Club El Cisne** (ciclos de cine de arte y ensayo).
- Recorridos paisajísticos
- Talleres con niños
- Conciertos
- **Ruta final de exposiciones**. Recorrido guiado por las distintos estudios, instalaciones y exposiciones producidas por el grupo de becarios de alRaso 2019; actividad con la que se cierra la beca.

EQUIPO COORDINADOR de alRaso2019:

Macarena Sánchez Ordoñez
Bartolomé Antonio Cazorla Arévalo
Víctor Borrego Nadal