

*Finally, there is space in Pasarela Media for two projects framed within contemporary artistic creation and associated in some way with audiovisual through the reinterpretation and reflection of digital. Thus, Gran Amarillo (Big Yellow) by Enrique Radigales transforms a tiny yellow pixel into an enormous sculptural piece inhabited by indigenous plants to investigate into the fissures that exist between analogical and digital. And Velvet-Transcode by Nestor Lizalde, is an audiovisual installation that experiments with the representation possibilities of the new media, in this case, breaking down the famous album, The Velvet Underground & Nico.*

*All these projects form a broad representative range of the new ways in which the audiovisual creation moves as it becomes impregnated with the modes and methods that are now inexorably proposed by digital tools.*

*These productions have a very varied field of action, which draws on different exhibition platforms and formats. Thus, we find landscape adventures carried out with stereoscopic techniques such as Aragón 3D by Sergio de Uña and Viceng Turmo, virtual recreations with a clear emphasis on information such as El Foro Romano de Caesaraugusta en el Siglo II (The Roman Forum of Caesar Augustus in the II Century) by Alfonso Sanchez; digital animations with more artistic proposals such as Nature by Numbers by Cristóbal Vila; and minimalist abstractions with random aesthetics, as in the case of Nuestro alrededor (Our Surroundings) by the artist and musician, Inane.*

*There is also a place for the spectator's intervention in selecting contents, either through pure transmedia and expansive storytelling, like the Plot 28 project by Agustín Serra v.1 and Hernán Ruiz, or through the search for interactivity through play, as proposed by the Artic team in the piece La noche en vela (Awake all night).*

*Pasarela Media is a programme of Zaragoza City of Knowledge Foundation in collaboration with the Aragón Audovisual Exhibition. Its idea is to detect, group together, present and disseminate a series of audiovisual productions carried out by Aragonese artists or artists who live in Aragón, and whose commonality is the use of digital creation tools.*

Por último, en Pasarela Media hay espacio para dos obras enmarcadas en la creación artística contemporánea vinculadas de alguna manera a lo audiovisual a través de la reinterpretación y la reflexión de lo digital. Así, *Gran Amarillo* de Enrique Radigales transforma un diminuto píxel amarillo en una monumental pieza escultórica poblada de plantas vernáculas, para indagar sobre las fisuras existentes entre lo analógico y lo digital. Y *Velvet-Transcode* de Nestor Lizalde es una instalación que experimenta con las posibilidades de representación de los nuevos medios, en este caso de fragmentado el famoso disco *The Velvet Underground & Nico*.

Todas estas obras muestran un amplio abanico representativo de las nuevas formas en que la creación audiovisual se mueve a medida que se impregna de los modos y métodos que las herramientas digitales proponen de manera ya inexorable.

El campo de acción de estas producciones es muy variado y apela a diferentes formatos y plataformas de exhibición. Así, encontramos aventuras paisajísticas realizadas con técnicas estereoscópicas como *Aragón 3D* de Sergio de Uña y Viceng Turmo, recreaciones virtuales con claro acento divulgativo como *El Foro Romano de Caesaraugusta en el Siglo II* de Alfonso Sánchez, animaciones digitales con planteamientos más artísticos como *Nature by Numbers* de Cristóbal Vila, y abstracciones minimalistas de estética aleatoria como el vídeo *Nuestro alrededor* del artista y músico Inane.

También hay hueco para la intervención del espectador en la selección de contenidos, bien a través de un relato expansivo y puramente transmedia, como el proyecto *Plot 28* de Agustín Serra v.1 y Hernán Ruiz, o a través de la búsqueda de la interactividad más lúdica, como propone el equipo Artic en la pieza *La noche en vela*.

Proycta Aragón es un programa de la Fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento en colaboración con la muestra audiovisual Proycta Aragón. Su intención es detectar, agrupar, presentar y difundir un conjunto de producciones audiovisuales realizadas por artistas aragoneses o residentes en Aragón que tienen como nexo común la utilización de herramientas de creación digital.

## PASARELA MEDIA 2012

8 de noviembre, 2013 - 12 de enero, 2014  
2013, November 8 - 2014 January 12

### Comisariado y coordinación

#### Curator and coordination

Mariano Salvador

### Producción

#### Production

Fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento y Sociedad Municipal Zaragoza Cultural S.A.

### Diseño

#### Design

Undo Estudio

### Traducción

#### Translation

Bibiana Erustes y Branwen Val

Etopia Center for Art and Technology

Avenida Ciudad de Soria, 8

50010 Zaragoza

Horario de visitas:

Martes a viernes: 18 - 21h

Sábado: 10-14h

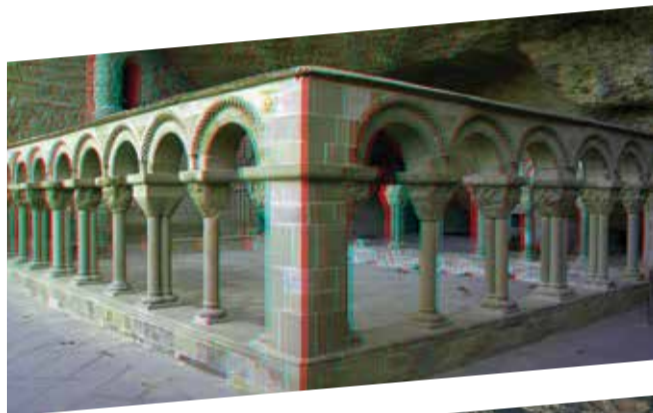
# PASARELA MEDIA 2012

## Aragón 3D

**Sergio de Uña y Vicenç Turmo, 2011, 10'30", documental en 3D / 3D documental**

*Aragón 3D* es un viaje estereoscópico, inmersivo y sensitivo por algunos de los parajes naturales, monumentos y tradiciones más representativas y emblemáticas de la diversidad cultural y patrimonial aragonesa, empleando las últimas tecnologías audiovisuales: cámaras superlentas, estereoscopia 3D, rodaje digital y audio 5.1.

*Aragon 3D is a stereoscopic, immersive and sensitive journey through some of the most representative and emblematic natural beauty spots, monuments and traditions of Aragonese cultural and heritage diversity, using the latest audiovisual technologies: super slow motion cameras, 3D stereoscopy, digital filming and audio 5.1.*



## El Foro Romano de Caesaraugusta en el Siglo II / The Roman Forum of Caesar Augustus in the 2nd Century

**Alfonso Sánchez Calvo, 2010, 3'15", animación digital / digital animation**

Recreación digital que evoca las sensaciones que percibía un viandante que transitase por el Foro Romano de Caesaraugusta en el siglo II. Para su realización se utilizaron técnicas de animación de arquitectura civil y un potente software de modelado orgánico con el fin de obtener composiciones que potenciases la magnificencia del espacio arquitectónico.

*A digital recreation that evokes the impressions perceived by a passer-by on his way through the Roman Forum of Caesar Augustus in the 2nd Century. Civil architecture animation techniques were used, as well as powerful organic modelling software, to obtain compositions that fostered the splendour of the architectonic space.*



## Gran amarillo / Big Yellow

**Enrique Radigales, 2011, instalación y net art / installation and net art**

*Gran Amarillo* se construye en torno a los entresijos y las fisuras existentes entre el mundo físico y su simulación digital. El proyecto propone la colonización por parte de un conjunto de píxeles amarillos de la página web del Centro Cultural que lo acoge y su traducción física a través de una monumental pieza real coronada por plantas.

*Gran Amarillo is constructed around the complexities and fissures that exist between the physical world and its digital simulation. The project proposes the colonisation by a group of yellow pixels on the website of the Cultural Centre that houses it and its physical translation into a gigantic real piece crowned by plants*

## La noche en vela

**2012, ARSTIC, videomapping y proyección interactiva / videomapping and interactive projection**

Proyección interactiva inspirada en el trabajo realizado para el certamen *La noche en vela* celebrado el 8 de septiembre de 2012 en Cambrils, Tarragona. Para la exposición de Pasarela Media, se ha diseñado una aplicación específica que, mediante técnicas de visión por computador, detecta los gestos de distintos usuarios para controlar y generar los efectos en un video-wall.

*Interactive projection within the La noche en vela show held on September 8, 2012, in Cambrils, Tarragona. For Pasarela Media showcase, an interactive application, with computer vision techniques has been designed to detect the gestures of different users to control and generate the contents projected on a video-wall.*



## Nature by Numbers

**Cristóbal Vila, 2010, 3'43", cortometraje de animación 3D (CGI) / animation 3D (CGI) short film**

Animación digital que aborda cómo las propiedades de la geometría y las matemáticas pueden hallarse en la naturaleza a través de la espiral de la concha de un nautilus, la distribución de las pipas de un girasol o las estructuras geométricas en las alas de una libélula.

*Digital animation about how many geometrical and mathematical properties can be found in nature through the spiral of a nautilus shell, the distribution of sunflower seeds or the geometric structures of a dragonfly's wings.*

## Nuestro alrededor / Our Surrounding

**Inane, 2010, 5'15", vídeo / video**

Este vídeo fusiona el suprematismo con algo tan novedoso y amplio como la creación artesanal de software. Para ello, se vale de un software propio inspirado en dicha corriente artística a través de algoritmos y 2D.

*This video fuses together the suprematism with something as new and extensive as the artisanal creation of software. To do this, it was constructed a software inspired by this artistic current through algorithms and 2D.*



## Plot 28

**2008 en progreso, Agustín Serra v.1 y Hernán Ruiz, proyecto transmedia / transmedia project**

*Plot 28* es una plataforma de narrativa *transmedia* habilitada para contar una trama sobre oscuros intereses de la Exposición Internacional Expo Zaragoza 2008, a través de múltiples puertas de entrada: novelas, e-books, documentales, cómics, fotografías, juegos, redes sociales y música; como maneras complementarias de abordar todo su entramado narrativo.

*Plot 28 is a narrative transmedia platform enabled to tell a dark interests of the International Exposition, Expo Zaragoza 2008, through a multiple gateways: novels, e-books, documentaries, comics, photographs, games, social media and music as additional ways of understanding its narrative structure.*

## Velvet-Transcode

**Nestor Lizalde Molinas, 2010, instalación audiovisual / audiovisual installation**

*Velvet-Transcode* es una instalación compuesta por unos dispositivos que permiten al usuario explorar dos bases de audios y vídeos a través de la interacción con unos pulsadores que muestran de manera fragmentada el disco *The Velvet Underground & Nico* (1967). El trabajo experimenta con las posibilidades de representación en los llamados nuevos medios: programación, variabilidad, interactividad, narración espacial y múltiples líneas de tiempo.

*Velvet-Transcode is an installation comprised of devices that enable the user to explore two audio and video bases by interacting with pushbuttons to show the album, The Velvet Underground & Nico (1967), in a fragmented manner. The work experiments with performance possibilities in the so-called new media: programming, variability, interactivity, spatial narration and multiple timelines.*

