

RESIDENCES
LYON
MEXICO
2016-2017

Grame
CENTRE NATIONAL DE CRÉATION
MUSICALE

NET - SOUNDS

CONVOCATORIA | MAYO 2016

CREACIONES SONORAS Y VISUALES EN INTERNET
RESIDENCIA DE INTERCAMBIO MÉXICO - FRANCIA



École nationale
supérieure
des beaux-arts
de Lyon

Ecole
supérieure
d'art
et design



UNIVERSITÉ
JEAN MONNET
SAINT-ÉTIENNE

INSTITUT
FRANÇAIS

Liberté • Égalité • Fraternité
AMBASSADE DE FRANCE AU MEXIQUE
INSTITUT FRANÇAIS D'AMÉRIQUE LATINE / ITAL

Francia
México

CULTURA
SECRETARÍA DE CULTURA



INBA

FONOTECA NACIONAL

LABORATORIO

ARTEALAMEDA



CENART

CMMAS 10 años

GRAME/CNCM (LYON)

EN COLABORACIÓN CON: ENSBA (LYON), RANDON (LAB)/ESADSE (SAINT ETIENNE), CIEREC (SAINT-ETIENNE) PARA EL JURADO Y EL MONITOREO DE LOS PROYECTOS.

TALLER DE NETSOUNDS | 2 - 4 MAYO 2016

INTRODUCTION TO DIGITAL AUDIO PROCESSING WITH FAUST
IMPARTIDO POR GRAME, ORGANIZADO POR CMMAS MORELIA

MINI-TALLER | 6 MAYO 2016

CONSTRUCCIÓN DE APLICACIONES DE FAUST PARA ANDROID
SALA MURRAY SCHAFER DE LA FONOTECA NACIONAL

CONFERENCIA | 7 MAYO 2016

GRAME CENTRE NATIONAL DE CRÉATION MUSICALE
CON SEDE EN LABORATORIO ARTE ALAMEDA

CONTEXTO

En el campo de las instalaciones, Grame, Centro Nacional de música nueva en Lyon, apoya producciones donde las dimensiones sonoras (y/o musicales) y visuales son, cada una en su respectivo campo, constitutivas del diseño y la implementación del proyecto. Las nuevas tecnologías proveen las puertas de acceso para que dichos cruces tengan lugar, a la vez que se impulsan formas específicas.

“Internet Art” es una de esas formas de arte que han emergido desde la década de los noventa, estrechamente relacionada con piezas interactivas diseñadas con y para el Internet.

Hasta ahora, la creación sonora en internet había encontrado muchas dificultades técnicas en su implementación, siendo frecuentemente una débil parte del arte. Con el desarrollo de nuevas tecnologías, como el Audio Web API, Asm.js y Faust (Laboratorio de investigación Grame) se abren nuevas perspectivas, aún cuando las tecnologías de audio Web están bajo constante desarrollo. Hoy en día es posible, utilizando la tecnología de Faust, crear aplicaciones de audio que corran directamente en la Web sin ninguna instalación. La plataforma FaustPlayGround por ejemplo, provee una interface gráfica para crear aplicaciones de audio en tiempo real combinando gráficamente módulos de procesamiento de audio de alta fidelidad. Usando FaustPlayGround u otras herramientas relacionadas con Faust, el artista será capaz de desarrollar en tiempo real el audio de su trabajo.

Otros ambientes desarrollados por Grame, por ejemplo “Inscore”, permiten la generación de partituras en tiempo real, estos serán propuestos a los artistas quienes recibirán asistencia en esta área, en el contexto de la residencia de Net-Sounds.

Faust PlayGround ofrece también una funcionalidad “export” para los Smartphones con sistema Android. En el contexto de Net-Sounds, la creación en línea podrá articularse con otras formas más tangibles, sugerir o realizar alternancias con materiales específicos o experimentaciones multiformes.

Gracias a estas nuevas posibilidades de audio para la Web es que el arte en internet puede devenir en **NET SOUNDS**.

"LO SENSIBLE DEBAJO DE LOS DATOS"

La NET hace emerger un nuevo "estado" del Mundo donde la articulación con el área de lo sensible y la experiencia es problemático. La "cuantificación" de lo humano como un eje privilegiado de investigación, incluso único, parece imponerse por sí mismo: cada uno, en la ilusión de una mejor comprensión y conocimiento de sí, "puede contemplarse vivo, lo que es probablemente el modo más seguro de olvidarse en vivir" (Michael Foessel, "Un Mundo de datos", en Libération, 2 de Mayo 2015). Se crea así una relación totalizante del Mundo en una visión basada sobre una cuantificación generalizada, alimentada por la captura creciente de hechos y de gestos. A final de cuentas resulta también una visión muy determinista del comportamiento humano. Por el contrario, "aprender a percibir lo sensible debajo de los datos" permitiría constituir/formar una visión "aumentada" de lo real: una forma de "sensificación" de los datos puramente abstractos.

Un trabajo artístico en la Web es una suerte de interpelación de un Mundo virtual que nos rodea, usando este mismo recurso en sus interacciones y potenciales, tanto visuales como sonoras, multiplicando las situaciones experimentales y sensitivas. Las posibilidades en producción de aplicaciones sonoras en la Web, particularmente el lenguaje Faust, ofrecen hoy en día nuevas oportunidades de creación.

MODALIDADES

Jurado compuesto de directores artísticos y científicos de Grame y del Laboratorio Arte Alameda, asociados con responsables artísticos del CMMAS en Morelia, el ENSBA de Lyon, ESADSE de Saint Etienne, así como del Cierec de Saint Etienne y del Lux-Scène Nationale de Valencia.

CRITERIOS DE SELECCIÓN

- >> Artistas de origen mexicano y/o francés de hasta 36 años cumplidos antes del 1 de abril del 2016
- >> Hablantes de inglés
- >> Competencias: Además del carácter relacional entre arquitecturas visuales y sonoras, aspectos como los abajo mencionados serán considerados para la selección de los proyectos:
- >> La dimensión colaborativa y el involucramiento del público en la implementación de los nuevos usos.
- >> La articulación entre el flujo continuo en línea y su interacción (evento)
- >> Buena/amplia experiencia en el desarrollo Web con conocimientos de JavaScript, CSS y de herramientas Web en general.

DOCUMENTOS PARA LA CANDIDATURA:

Un dossier en inglés con los siguientes datos:

- >> Una presentación artística del proyecto
- >> Un presupuesto para la realización de la obra
- >> Las fichas técnicas para su creación (fases de desarrollo y presentación)
- >> Biografía y referencias del artista, haciendo mención de experiencias previas en la Web, con elementos iconográficos y de video.
- >> Enlaces a videos y website

DISPOSITIVOS DE ACOMPAÑAMIENTO Y RECURSOS

- >> Un artista francés y uno mexicano serán seleccionados para el ciclo 2016/17
Cada uno será invitado a una residencia escrita y de producción; el artista mexicano la realizará en Grame (en cooperación con ENSBA y ESADSE) y el artista francés en Laboratorio Alameda con una duración de 3 semanas, durante las cuales se deberá finalizar el trabajo y realizar la presentación de la obra. Una residencia remota de 2 a 3 semanas entre el artista y un asistente técnico musical de Grame puede acompañar la residencia *in situ*.
- >> Los gastos de transportación (un boleto redondo) para una persona entre México y Francia, y los gastos de alojamiento serán costeados por los organizadores.
- >> Cada artista mexicano y francés recibirá una comisión/monto/pago de \$1500 euros por parte de los organizadores. Esta cantidad deberá permitirle al artista la realización de la obra, el pago de materiales y eventuales gastos por servicios externos.

SITIO EN INTERNET DE NET SOUNDS/ FAUSTPLAYGROUND

Este sitio permitirá albergar la realización sonora y el estado de progreso de los proyectos creativos. Constituirá una herramienta permanente a lo largo del proyecto.

CALENDARIO:

MAYO 2016 >> Publicación de la convocatoria

2 - 4 MAYO 2016 >> Taller Grame en CMMAS sobre herramientas de audio en la Web

30 JUNIO 2016 >> Cierre de entrega para las candidaturas

JULIO 2016 >> Selección del Jurado (entre Lyon y México)

FINALES DE JULIO 2016 >> Publicación de los resultados

OCTUBRE 2016 - JUNIO 2017 >> Las residencias y el desarrollo de las obras

PRIMER SEMESTRE 2017 >> Presentación de las obras en Lyon y en México

Recepción de documentos en el correo **netsoundscall@gmail.com**