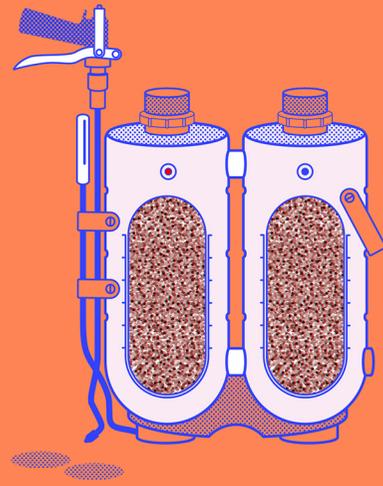


Arenas Movedizas

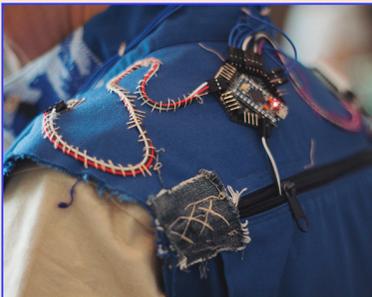
Escuela de Comercio de Gijón y
Antigua Cocina de Laboral Ciudad de la Cultura

18 - 23 de junio

Experimentos en torno a la cultura audiovisual



— 2019 —



Wearables

Creación de interfaces tecnológicas corporales



One Last Beat

Héctor Moneris



CursiLove



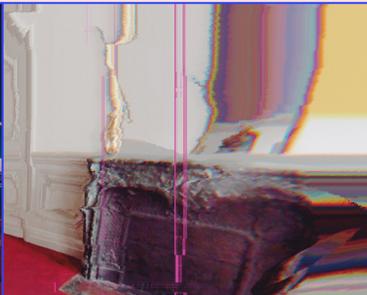
The Scream VR

Sandra Paugam & Charles Ayats



Hana Hana 花華

Mélo die Mousset



Real Virtuality

CosaMentale



Gloomy Eyes

Jorge Tereso & Fernando Maldonado



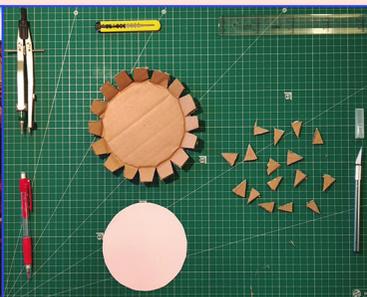
The Train Hamasen

Kuan-Yuan Lai



Your Spiritual Temple Sucks

John Hsu



Así se hizo One Last Beat

Héctor Moneris



Cortometrajes:

Lenguajes cruzados, imágenes mestizas



COMISARIA:



Vamos a por la 17 edición de Arenas Movedizas! ... en la que seguimos interesados en los procesos y técnicas relacionados con la creación audiovisual, entornos digitales y nuevos formatos.

One Last Beat es una original historia interactiva que podremos disfrutar en la Escuela de Comercio, además nos visitará su creador, Héctor Moneris, para contarnos la historia sobre cómo un programador web daltonico creó un cortometraje interactivo con apenas 100€, cartón, un cable USB de 10 metros y la única ayuda de sus padres. Regresan las experiencias de Realidad Virtual con **Hana Hana** 花華 de Mélo die Mousset, una aventura surrealista en la que se nos otorgan extrañas habilidades como la capacidad para replicar manos, creando a partir de ellas estructuras asombrosas; se trata de un proyecto inspirado en el famoso manga One Piece. **O Real Virtuality** de CosaMentale que explora la representación de la realidad a través de la tecnología. También **The Scream VR**, una nueva manera de entender el documental, que se vuelve interactivo, basado en la famosa pintura El Grito de Munch.

Gloomy Eyes, recién estrenada en Sundance, es el primer capítulo de una serie de animación en VR dirigido por los argentinos Jorge Tereso y Fernando Maldonado. Una historia fantástica, protagonizada por un niño zombie en una era apocalíptica en donde el Sol se ha ocultado del caos humano y los hombres tienen que compartir su existencia con zombies.

En la jornada de proyección de cortometrajes exploraremos nuevos territorios surgidos de la continua ruptura de las fronteras de los formatos y los soportes dando lugar a un espacio impreciso, estimulante, libre y siempre sorprendente, donde creadores llegados desde todo tipo de artes experimentan con la hibridación de los lenguajes audiovisuales. Videojuegos, videoarte, cine, artes plásticas, nuevos medios, documental e incluso un recuerdo a la imagen anaglífica, origen del 3D actual, tienen cabida en este programa.

Hablando de nuevos formatos, también habrá propuestas de VR Cinema con dos trabajos Taiwanesees: **The Train Hamasen** y **Your Spiritual Temple Sucks**.

La ilustradora Carmen Vázquez, más conocida como CursiLove, presentará una intervención gráfica, con sorpresa incluida, alojada en la Sala Joven de la Oficina de Juventud.

Y por último un taller dirigido a los jóvenes, **WEARABLES: creación de interfaces tecnológicas corporales**, impartido por **María Castellanos** y **Alberto Valverde**, donde aprenderemos a incorporar tecnología en prendas y accesorios para medir variables, por medio de sensores, que el cuerpo humano no puede percibir.

Todo esto acompañado de la alucinante imagen con la que Pasajero37 ilustra esta nueva edición y que requiere de las míticas gafas 3D de toda la vida, las de un ojo rojo y otro azul, para poder disfrutar plenamente de la propuesta.

Todas las actividades están concentradas en la Escuela de Comercio, sede de la Oficina de Juventud, y la Antigua Cocina de Laboral Ciudad de la Cultura.

Todas las actividades son gratuitas (excepto el taller)

Arenas Movedizas es una iniciativa de la Oficina de Juventud del Ayuntamiento de Gijón y el colectivo FIUM, y cuenta con el apoyo del Principado de Asturias y LABoral Centro de Arte.

Para más información www.arenasmovedizas.org

#ArenasMovedizas #ArenasMovedizasGijón
www.facebook.com/arenasmovedizas

Este programa puede estar sujeto a cambios

ORGANIZAN:

gijón Juventud

GOBIERNO DEL
PRINCIPADO DE ASTURIAS

COLABORAN:

laboral LEU

D.L.: AS 02234-2019 DISEÑO: Pasajero37.com



PROGRAMACIÓN en LA ESCUELA DE COMERCIO

Wearables

Creación de interfaces tecnológicas corporales

Impartido por *María Castellanos* y *Alberto Valverde*
DISCIPLINA: Taller
FECHA: Del 21 al 23 de junio
LOCALIZACIÓN: Escuela de Comercio. Hemeroteca
INSCRIPCIONES: [arenasmovedizas.com](#)

El taller se centra en la incorporación de tecnología en prendas y accesorios con la intención de medir variables, por medio de sensores, que el cuerpo humano no puede percibir.

El objetivo de este taller es mostrar todo el proceso de creación de wearables, desde la conceptualización de la idea, hasta la fabricación con herramientas DIY de código abierto para que los asistentes integren estas herramientas en su propia prenda o accesorio tecnológico.

A lo largo de tres sesiones, *María Castellanos* y *Alberto Valverde* acercarán sus metodologías de trabajo para que los participantes elaboren su propio wearable, incorporando en una prenda de uso cotidiano sensores que medirán variables medioambientales y actuadores que permiten incorporar sistemas de visualización y alerta.

One Last Beat

Héctor Moneris

DISCIPLINA: Historia Interactiva
FECHA: Del 18 al 23 de junio
HORARIO: Martes a jueves 16 a 21h. Viernes y sábado 10 a 14 y 16 a 21h.
Domingo de 10 a 14h.
LOCALIZACIÓN: Escuela de Comercio. Espacio Joven

One Last Beat es una historia interactiva sobre un tipo cualquiera que, tras tener un accidente de tráfico en el que pierde la cabeza, decide intentar dar sentido a su vida dejándose guiar por los impulsos de su corazón. El jugador, deberá ayudar al protagonista a cumplir todos sus sueños, haciendo latir su corazón.

El principal valor de **One Last Beat** reside en su atrevimiento, al mezclar elementos torpemente realizados a mano, humor, conceptos relacionados con la muerte y la realización personal, y alta tecnología web. Además, todo ha sido realizado por su autor (Héctor Moneris), incluyendo la grabación en video, la programación y la música. Contó únicamente con la inestimable ayuda de sus padres y un presupuesto inferior a 100€. El rodaje tuvo lugar íntegramente en las afueras de Alcoy (Alicante – España) de manera totalmente clandestina.



CursiLove

DISCIPLINA: Intervención Gráfica
FECHA: Del 18 al 23 de junio
HORARIO: Lunes a Jueves de 16 a 21h. Viernes y sábado de 10 a 14 y 16 a 21h.
Domingo de 10 a 14h.
LOCALIZACIÓN: Escuela de Comercio. Espacio Joven

Las Arenas Movedizas se cueban de nuevo en la Oficina de Juventud para dar vida a otro de sus muros. Así, la ilustradora asturiana *Cármen Vázquez*, más conocida como **CursiLove**, desplegará su imaginario de personajes que reivindican su manera de estar en el mundo. La trayectoria de **CursiLove** discurre por distintas disciplinas que se entremezclan, pasando por la ilustración, el diseño, las artes plásticas, escénicas y visuales.

En sus proyectos hay una lucha constante entre la estética y la búsqueda de conceptos y recursos que se esconden en lo cotidiano, a favor de la funcionalidad.

The Scream VR

Sandra Paugam & Charles Ayats

DISCIPLINA: Experiencia de Realidad Virtual
FECHA: Del 20 al 23 de junio
HORARIO: Jueves de 16 a 21 h. Viernes a sábado de 10 a 14h. y 16 a 21h.
Domingo de 10 a 14h.
LOCALIZACIÓN: Escuela de Comercio. Sala de Exposiciones

El grito de **Edvard Munch** es omnipresente. La famosa cara distorsionada por el terror ha disparado nuestra imaginación tanto que se ha convertido en el símbolo universal del temor. ¿Estás listo para desatar los secretos del «grito» más famoso de la historia del arte?

Solo en un museo vacío, te encuentras cara a cara con la pintura. ¿Te atreves a tocarlo? Cuidado: los demonios y los fantasmas brotarán del lienzo y te arrastrarán a las profundidades de la mente torturada del artista. Basado en la pintura, **The Scream VR** lleva al usuario lejos para explorar las obsesiones y el trabajo del pintor.

Esta experiencia interactiva y sensorial de realidad virtual se desarrolla en tres capítulos, presentando una interpretación única de la obra maestra expresionista.

Gloomy Eyes

Jorge Tereso & Fernando Maldonado.

DISCIPLINA: Experiencia de Realidad Virtual
FECHA: Del 20 al 23 de junio
HORARIO: Jueves de 16 a 21 h. Viernes a sábado de 10 a 14h. y 16 a 21h.
Domingo de 10 a 14h.
LOCALIZACIÓN: Escuela de Comercio. Sala de Exposiciones

Gloomy Eyes es una serie animada de realidad virtual de tres capítulos, cuya primera entrega se estrenó en el **Festival de Sundance** el pasado mes de enero dentro de la sección **New Frontier**.

Está dirigida por los argentinos *Jorge Tereso* y *Fernando Maldonado* y narrada (en inglés) por el actor **Colin Farrell**. El primer episodio trata de una era apocalíptica en donde el Sol se ha ocultado del caos humano y los hombres tienen que compartir su existencia con zombies. En este mundo, la hija del cruel líder humano pierde a su perrito, y un niño zombie con enormes ojos brillantes lo rescata y se lo devuelve. Mientras tanto los humanos intentan darle caza.

Your Spiritual Temple Sucks

John Hsu

DISCIPLINA: VR Cinema
FECHA: Del 20 al 23 de junio
HORARIO: Jueves de 16 a 21 h. Viernes a sábado de 10 a 14h. y 16 a 21h.
Domingo de 10 a 14h.
LOCALIZACIÓN: Escuela de Comercio. Sala de Exposiciones

El Sr. Chang llega al "Templo espiritual", un lugar que representa su destino. Para resolver su crisis conyugal y sus problemas financieros convoca a su guía y mentor, el "Dios del Trueno", que intenta restablecer el orden en su vida... aunque con resultados imprevisibles.

Cortometrajes:

Lenguajes cruzados, imágenes mestizas

FECHA: Sábado 22 de junio
HORARIO: 19 h.
LOCALIZACIÓN: Escuela de Comercio. Salón de actos

La continua ruptura de las fronteras de los formatos y los soportes ha creado un territorio impreciso, estimulante, libre y siempre sorprendente, donde creadores llegados desde todo tipo de artes experimentan con la hibridación de los lenguajes audiovisuales.

Videojuegos, videoarte, cine, artes plásticas, nuevos medios, documental e incluso un recuerdo a la imagen anaglífica, origen del 3D actual, tienen cabida en este programa donde ampliamos el recorrido por este espacio de heterodoxia.

Selección de cortometrajes realizada en colaboración con *Jorge Rivero*.

Swatted

Ismaël Joffroy Chandoutis (Francia, 2018) 21 min.

Los jugadores online describen sus luchas contra el "swatting - aplastamiento": un fenómeno de acoso cibernético que amenaza sus vidas y se cierra sobre ellos cada vez que juegan. Estos acontecimientos toman forma a través de los videos de Youtube y las retransmisiones online de los propios videojuegos.

The Plastic Garden

Ip Yuki - Yiu (China 2013) 11 min.

Evocando imágenes y recuerdos de la era atómica, **The Plastic Garden** invoca el fantasma de un futuro olvidado, la sombra fatalidad de una guerra nuclear total que mantuvo al mundo como rehén hace medio siglo.

Al piratear y apropiarse del popular videojuego *Call Of Duty: Black Ops* (2010), **The Plastic Garden** revisa la visión oscura e el simbolismo del drama nuclear que parece, por un lado, remotamente arcaico, pero inquietantemente cercano y familiar por el otro. Las escenas restauradas, desprovistas de tirosos sangrientos, son igual o más letales y violentas que en el juego original. **The Plastic Garden** revela un futuro olvidado, que se sintió como una pesadilla sin fin, y que se desvaneció; o bien un deseo de muerte colectiva que viene a definir la esencia trágica de la realidad socio-política moderna.

Ugly

Nikita Diakur (Alemania, 2017) 17 min.

Un gato feo lucha por coexistir en un mundo fragmentado y roto, y eventualmente encuentra un alma gemela en un jefe místico. Inspirado en la historia de internet "Ugly the Cat".

Kids

Michael Frei (Suiza, 2019) 9 min.

Un corto animado que explora las dinámicas grupales. ¿Cómo nos definimos cuando todos somos iguales?



Dadaloop

Francesca Fini (Italia, 2015) 15 min.

Dadaloop es un conjunto de imágenes dadaístas en las que la comida se convierte en un sueño (o pesadilla) y el reflejo de las dietas esquizofrénicas en el marco claustrofóbico de un autorretrato. La película presenta una serie de trompe l'oeil surrealista en un paisaje artificial en 3D, donde un lenguaje híbrido reúne video clips originales, protagonizados por la propia artista, y animaciones realizadas con un collage de imágenes recortadas de obras de arte famosas relacionadas con el tema de la comida.

Uyuyuil

Santiago Caicedo De Roux (Colombia, 2011) 7 min.

Dos personajes van caminando por un bosque, cuando de pronto una ráfaga de viento los separa. Uno sube a jugar al cielo, y el otro desciende a un mundo subterráneo. Así comienzan sus aventuras que harán que se vuelvan a unir.



The Train Hamasen

Kuan-Yuan Lai

DISCIPLINA: VR Cinema
FECHA: Del 20 al 23 de junio
HORARIO: Jueves de 16 a 21 h. Viernes a sábado de 10 a 14h. y 16 a 21h.
Domingo de 10 a 14h.
LOCALIZACIÓN: Escuela de Comercio. Sala de Exposiciones

Personas de diferentes culturas y generaciones conviven en un mundo de ensueño, 'Hamasen', que en el pasado fue el área más próspera de Kaohsiung (Taiwan). En esta utopía de recuerdos, la intriga en una mesa de ajedrez se difumina y se mezcla con la armonía del mercado tradicional. Un tren caído del cielo los reunirá a todos para un viaje a través del tiempo y el espacio.

Real Virtuality

CosaMentale

DISCIPLINA: Experiencia de Realidad Virtual
FECHA: Del 20 al 23 de junio
HORARIO: Jueves de 16 a 21 h. Viernes a sábado de 10 a 14h. y 16 a 21h.
Domingo de 10 a 14h.
LOCALIZACIÓN: Escuela de Comercio. Sala de Exposiciones

Real Virtuality es una instalación que se vale de la realidad virtual para explorar las nuevas formas de representación de la realidad que nacen del uso de las nuevas tecnologías, y los retos que estas supondrán en el futuro.

Real Virtuality es el resultado de una colaboración entre el colectivo CosaMentale y Anthony Revolat, diseñador de sonido.

Focalizados en proyectos que de desarrollan en tiempo real, el colectivo **CosaMentale** busca crear nuevas experiencias explorando los potenciales estéticos e inmersivos de lo virtual.

Así se hizo One Last Beat

Héctor Moneris

DISCIPLINA: Charla
FECHA: Viernes 21 de junio
HORARIO: 19 h.
LOCALIZACIÓN: Escuela de Comercio. Salón de actos

Héctor Moneris es un programador creativo, con nociones básicas de diseño, cinematografía, música y animación. Empezó su carrera como cofundador del estudio Medios y Proyectos (2006), donde trabajó para clientes como Red Bull, Electronic Arts, Heineken y Starbucks.

Los trabajos más personales de Héctor, giran entorno a la ilustración, los monstruos, las marionetas, la comedia, lo absurdo y la tecnología.

Tras iniciar una nueva etapa como freelance en 2018, lanzó su primer proyecto personal: **One Last Beat**. Un cortometraje interactivo que explora el propósito de la vida de un modo divertido y atrevido. Héctor realizó todos los elementos que componen el proyecto, incluyendo el atrezzo artesanal, la banda sonora, la animación, la programación, e incluso interpretó a varios personajes.

El 'Making of' de **One Last Beat** es una historia en sí mismo.

Una historia sobre cómo un programador web daltonico, creó un cortometraje interactivo con apenas 100€, cartón, un cable USB de 10 metros y la única ayuda de sus padres.



PROGRAMACIÓN en LA ANTIGUA COCINA DE LABORAL

Hana Hana 花華

Mélie Mousset

DISCIPLINA: Experiencia de Realidad Virtual
FECHA: Del 20 al 23 de junio
HORARIO: Jueves a sábado de 11:30 a 14:30h. y de 16:30 a 20:30h. Domingo de 11:30 a 14:30 h.
LOCALIZACIÓN: Antigua Cocina de Laboral Ciudad de la Cultura

Hana Hana 花華 es una experiencia artística de realidad virtual realizada por la artista suiza *Mélie Mousset*, que sumerge a los participantes en un viaje desgarrador y emocionante a las profundidades de sus mentes, cuerpos y sentidos.

Una aventura surrealista en la que se nos otorgan extrañas habilidades como la capacidad para replicar manos, creando a partir de ellas estructuras asombrosas; se trata de un proyecto inspirado en el famoso manga *One Piece* en el que el personaje Nico Robin tiene el poder de hacer brotar y reproducir infinitamente las partes de su propio cuerpo.

La tecnología VR nos permite experimentar por nosotros mismos qué se siente al tener estas habilidades extraordinarias: la emoción, el temor, el miedo...

Este surrealista y extraño proyecto es una consecuencia de la continua exploración artística de Mousset en el espacio liminal entre la tecnología y el yo.

Animáte a formar parte de este viaje artístico, en el que la comunidad de jugadores crea colectivamente un nuevo metaverso hecho a mano!