

ANEXO I

Corpus de noticias

El siguiente corpus contiene las 64 noticias analizadas en el trabajo. Estas han sido divididas por periódicos y en orden cronológico ascendente.

a) **HERALDO DE ARAGÓN**

Verano infantil

Unos 150 niños se acercan a las nuevas tecnologías en la colonia Etopia_Kids

Efe. Zaragoza| Actualizada 12/07/2013 a las 15:14

De esta forma han podido aprender de una manera lúdica programación, diseño de robots y videojuegos, además de cómo hacer cortos de animación y mediciones meteorológicas.



Los niños aprendiendo junto al alcalde Belloch O. DUCH

Un total de 150 niños de entre 6 y 12 años han participado en la primera edición de la colonia tecnológica [Etopia Kids](#) de [Zaragoza](#), en la que **han aprendido a crear sus primeros proyectos en las áreas tecnológicas más punteras.**

La propuesta, dentro de la programación de Etopia-Centro de Arte y Tecnología, **ha sido impulsada por la Fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento y el Ayuntamiento de Zaragoza.**

El alcalde y el vicealcalde de Zaragoza, Juan Alberto Belloch y Fernando Gimeno, han visitado este viernes la colonia en **su último día en el Centro Cívico Delicias.**

El alcalde ha conocido los diversos talleres que se han llevado a cabo y que han permitido a los niños **aprender de una manera lúdica programación, cómo hacer cortos de animación, el diseño de robots o videojuegos** o cómo experimentar con mediciones meteorológicas.

Belloch, quien ha podido disfrutar de los resultados de los talleres, ha resaltado que "los chicos y chicas se lo pasan bien y de paso se acercan al mundo de la tecnología, que es un tema fundamental".

El **proyecto ha contado como creador de contenidos con David Cuartielles**, ingeniero en Telecomunicación de la [Universidad de Zaragoza](#) y cofundador de [Arduino](#), plataforma de electrónica abierta, y con un equipo de doce monitores y formadores.

Por su parte, la Fundación Zaragoza Conocimiento ha destacado en un comunicado que de acuerdo a sus fines sociales, la colonia Etopia_Kids es una iniciativa que se ha diseñado **"sin barreras físicas ni sociales y abierta a la participación equitativa de niños y niñas"**.

En este sentido, la Fundación ha contado con la colaboración de tres ONG's, **Fundación Federico Ozanam, Cáritas y Fundación la Caridad.**

El proyecto había recibido ya **destacadas visitas**, como la de los expertos **Dennis Frenchman** (Massachusetts Institute of Technology) y **François Bar** (University of Southern California), coincidiendo con su presencia en el Seminario Internacional de Etopia celebrado a principios de julio.

Asimismo, la colonia ha despertado un alto interés en el sector de la enseñanza y en representantes de los Servicios de Educación del Ayuntamiento de Zaragoza y el Gobierno de [Aragón](#), quienes han coincidido en que **la novedosa apuesta didáctica de Etopia_Kids es altamente recomendable para su aplicación en las aulas.**

Zaragoza

Arte 2.0 en Etopia

Heraldo.es| Actualizada 27/09/2013 a las 09:58

El seminario 'Arte y Redes: agentes y contenidos' reflexionará este viernes y sábado sobre la relación del arte con las nuevas tecnologías.

El Centro de Arte y Tecnología **Etopia** acogerá este viernes y sábado el [seminario 'Arte y Redes: agentes y contenidos'](#), en el que se tratará la **interrelación entre arte y nuevas tecnologías**. Durante dos días, artistas y tecnólogos compartirán sus experiencias sobre el arte en un mundo 2.0.

La **conferencia de Soledad Gómez** será la primera tras la presentación del seminario, que se realizará este viernes a las 10.00. **Remedios Zafra** y **Juan Martín Prada** serán otros de los conferenciantes que pasarán por Etopia durante estos dos días.

El programa lo completan **tres mesas redondas** en las que participarán tanto personas relacionadas con los **espacios de producción de contenidos como artistas y agentes**.

En Zaragoza

Sonidos, imágenes y tecnología para transformar la ciudad en el segundo Paseo Project

Europa Press. Zaragoza| Actualizada 14/10/2013 a las 15:42

Seis proyectos internacionales optan a ganar la segunda edición del concurso organizado por el espacio Etopia, cuyo resultado se conocerá este martes.



El proyecto ganador de la pasada edición. A.C.C.

Un total de seis proyectos sobre arte y tecnología aspiran a ser el ganador de la segunda edición del concurso '[Paseo Project: nuevos modelos creativos de experimentar la ciudad](#)'. A las 11.00 de este martes, 15 de octubre, en Etopia, el portavoz del jurado de Paseo Project dará a conocer el ganador de esta edición.

Este año ha destacado la gran calidad de los proyectos presentados así como la variedad de sus temas, que **abordan la creatividad, la tecnología y los nuevos medios en contextos urbanos.**

Los proyectos seleccionados como **finalistas son CTC 2.0, de Lorenzo Sanjuan**, que es

una revisión del proyecto CTC (Conceptual Tree Creator), llevándolo a un espacio público. La interacción que propone se lograría a través de mensajes cortos de texto (SMS). **Un mensaje enviado desde el teléfono dibujará un árbol de textos en la fachada del Centro Etopia de arte y tecnología.**

Desde la vitrina, de Juanjo Palacios y Edu Comellas, es una instalación que presenta un sistema de visualización de sonido a partir de un análisis espectrográfico del ambiente sonoro en la ciudad de Zaragoza. El sistema genera una **visualización gráfica en tiempo real del paisaje sonoro de diversos espacios públicos** creando un flujo constante que se representa espectrográficamente en la fachada del edificio Etopia.

El tercer proyecto se denomina **Design Your City, de Imbal Cohen, Julián García y Nitsan Hoorgin**. Este proyecto nace de la idea de dar a la gente la posibilidad de **elegir o proponer las infraestructuras que prefieran para mejorar los lugares en construcción en la ciudades**. Así, se crea un escenario virtual con la proyección de una determinada zona en la ciudad, donde los ciudadanos pueden colocar y dibujar sus propuestas.

Emociones, móviles y sombras

eTopic Insight de Arstic busca dotar al Centro de Arte y Tecnología de **una mirada colectiva que conecta con la parte no verbal de nuestra mente** y nos habla de cómo la experiencia en su interior modifica nuestras emociones.

United Colors of Dissent, de Mahir M. Yavuz y Orkan Telhan, propone **una actuación diseñada para el espacio público a través de la interacción ciudadana**. Los participantes responden colectivamente a una serie de preguntas usando una interface web que se ejecuta en sus móviles.

El último proyecto se denomina **[urbano][crono][photo][graphie], de Juan Carlos Carvajal Bermúdez**, y propicia una escena juguetona en la ciudad, donde **las sombras de los ciudadanos son capturadas y proyectadas durante un instante**.

La fachada de Etopia, en manos de artistas iberoamericanos

Europa Press. Zaragoza| Actualizada 03/11/2013 a las 09:47

Etopia cuenta con una doble fachada-media led de última generación de 20 por 20 metros en sus lados sur y oeste, donde los artistas podrán generar su obra.



Edificio Etopia en Zaragoza ASIER ALCORTA

Artistas internacionales **debatirán y generarán contenido para la fachada-media digital de Etopia**, durante la celebración del taller '**Estrategia y Táctica. Esquinas Fluorescentes**' este **lunes, 4 de noviembre**, en la capital aragonesa.

La iniciativa se incluye en el V Congreso Iberoamericano ['Cultura digital, cultura en red'](#), que se organizará en Zaragoza entre el 20 y el 22 de noviembre.

Este taller reunirá durante toda la semana que viene a **11 artistas iberoamericanos del ámbito de las artes digitales**, procedentes de siete países diferentes, que crearán obras adecuadas para difundir en la fachada media del Centro de Arte y Tecnología Etopia.

'Esquinas Fluorescentes' **acogerá dos presentaciones para todo aquel que quiera conocer los procesos y los protagonistas del proyecto.** La primera será una presentación informal de los trabajos que se estén llevando a cabo por los propios artistas y tendrá lugar el jueves 7 de noviembre a las 19.00 horas. La segunda se constituye como la exhibición formal de las creaciones artísticas del taller, que se organizará el sábado 9 a las 20.00 horas.

Etopia cuenta con una doble fachada-media led de última generación de 20 por 20 metros en sus lados sur y oeste, en la cual está programado se presenten los contenidos propios de Etopia, así como el posibilitar que los creadores del ámbito de las artes digitales trabajen con la propia fachada y generen obra para su difusión a través de la misma.

Orígenes

La lógica de las fachadas-media desde su más temprana construcción ha surgido de la convergencia de sus dos principales orígenes: la práctica arquitectónica, como rama que constantemente ha buscado el auparse a los discursos de éxito, y la mercadotecnia, como principal exponente de tales discursos, basculando hacia uno u otro ámbito en función de variantes como su uso futuro, la ubicación o la temporalidad de lo presentado.

La estrategia (arquitectura) y la táctica (marketing) son la fórmula que ha gobernado en las fachadas media durante las últimas décadas, siendo la praxis artística la que, de forma en momentos casi marginal, ha venido ampliado las capacidades de un ecosistema mucho más vasto que el presentado por estas dos ciencias.

El objetivo de las 'Esquinas Fluorescentes' es desestabilizar medios estables, concebidos siempre bajo la sombra de áreas de conocimiento sólidas y cerradas, por lo tanto opacas.

En régimen de artistas en residencia, una serie de creadores latinoamericanos en activo han sido invitados a acudir al Centro de Arte y Tecnología Etopia para conocer de primera mano la fachada media y generar obra para la misma, con la premisa de diverger de la lógica del medio original y de sus capacidades.

Una ruptura de la jerarquías a través de estrategias tecnológicas de código abierto, de una táctica que desestabilice los grandes sistemas generalizadores y generalizantes.

De salida, **la fachada media de Etopia ha sido dotada con un sistema "invitado", un simulador diseñado por el artista zaragozano Néstor Lizalde** y que permitirá a quienes trabajen con la fachada media el poder visionar sus obras tal y como se verían en el exterior del equipamiento, así como el poder gestionar funciones básicas de la propia fachada.

El simulador es el primer movimiento de ficha en un tablero donde el artista juega en la generación de sentido en ámbitos como los que líneas arriba se describen, monopolizados por otras circunscripciones.

Narrativa transmedia, en el I Salón Literario de Etopia-CAT

Europa Press. Zaragoza| Actualizada 07/11/2013 a las 10:52

Entre los protagonistas destacan la directora de cine aragonesa, Paula Ortiz, la escritora y analista, Neus Arqués, el ilustrador, Javier Olivares y el novelista, Fernando Marías, entre otros.



Edificio Etopia en Zaragoza ASIER ALCORTA

El [Centro de Arte y Tecnología \(CAT\) Etopia](#) de Zaragoza acogerá **los próximos días 8, 9 y 10 de noviembre el I Salón de Literatura Transmedia**. Se trata de un **encuentro de autores, editores, librerías y proveedores de dispositivos móviles** que pretende **mostrar al público las distintas maneras de disfrutar de la literatura**, tanto en el ámbito digital como en el analógico.

El Salón ha sido organizado por la [Fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento](#), contando con la coordinación de la Asociación Inspira, han indicado desde la organización.

Entre los protagonistas destacan **la directora de cine aragonesa, Paula Ortiz, la**

escritora y analista, Neus Arqués, el ilustrador, Javier Olivares y el novelista, Fernando Marías, entre otros.

Programa

El Salón de Literatura Transmedia estará **abierto a todo el público** y comenzará con un taller de comunicación aumentativa en el colegio público de educación especial, Ángel Riviere. Ese mismo día, **la directora de cine Paula Ortiz realizará un seminario bajo el título Bodas de sangre: transmedia en la educación.**

En este evento, la directora presentará su próximo proyecto cinematográfico: 'La Novia', una adaptación libre de la obra teatral de Federico García Lorca, en la que desarrolla una estrategia transmedia, y con la que logra una implicación directa con el espectador.

Además, planteará en qué medida pueden utilizarse las diferentes plataformas a través de las cuales se expande la narrativa transmedia como herramienta educativa.

La segunda jornada de este ciclo destacará por su dedicación al público familiar con cuentacuentos digitales por la mañana, y encuentros con autores de relevancia nacional por la tarde; mientras que la última jornada tendrá como protagonista una temática muy original: la nueva cocina narrativa, ingredientes digitales para contar historias.

Es la primera vez que se celebra este Salón Literario, pero ya ha logrado situarse como uno de los grandes citas nacionales con la participación de profesionales como Agustín Fernández Mallo, Eloy Fernández Porta, Manuel Vilas, Begoña Oro, Fernando Marías, David Lozano y la Fundación Sánchez Ruipérez entre otros.

En Etopía

Once artistas dan vida a las 'Esquinas fluorescentes'

Efe. Zaragoza | Actualizada 08/11/2013 a las 20:24

La acción artística que tendrá lugar este sábado se enmarca en el V Congreso Iberoamericano de Cultura, que se celebrará del 20 al 22 de este mes en Zaragoza.



Los 16.884 leds de las fachadas-media permitirán mostrar obras de arte. OLIVER DUCH

Once artistas iberoamericanos del ámbito de las artes digitales **proyectarán este sábado sus particulares 'Esquinas fluorescentes' en la fachada del [Centro de Arte y Tecnología](#) de [Zaragoza](#)**, Etopia, en una actuación que se enmarca en el [V Congreso Iberoamericano de Cultura](#), que se celebrará del 20 al 22 en Zaragoza.

Las posturas políticas o éticas que adoptamos en la red, los ciclos de la vida, el espacio visto desde el punto de vista del cuerpo, las ondas radioeléctricas, la evolución de la pornografía digital, la percepción del mundo a través de los mapas y el agua o los códigos QR son algunos de los conceptos en los que se han inspirado estos artistas para crear sus obras.

Etopia cuenta con **una doble fachada-media de última generación de 400 metros cuadrados en sus lados sur y oeste del edificio**, en la cual este sábado estos artistas, de siete países distintos, presentarán este sábado a las ocho de la tarde sus creaciones, según han informado hoy fuentes de la organización.

Los autores son los argentinos Hernan Bula, Laura Colombo, Mauro Páez, Juan Sorrentino y Yamil Burguener; el peruano Álvaro Pastor; la chilena Brisa MP; el colombiano Alejandro Duque; el mexicano Arcángel Constantini y el dominicano Ignacio Alcántara.

La fachada digital en la que actuarán estos creadores está dotada con un sistema de simulador diseñado por el artista zaragozano Néstor Lizalde.

El objetivo de este proyecto, llamado 'Esquinas fluorescentes', **es el de "desestabilizar los medios estables"**, como puede ser el edificio donde se proyectan las obras, "captar la naturaleza del entorno social y digital y recuperarlas para el espacio interactivo", según estas fuente.

En este proyecto, **participa el colectivo Pucará Bits**, compuesto por los argentinos Hernan Bula, Laura Colombo y Mauro Páez, **quienes se inspiran en el artista ecológico Nicolás García Uriburu para su obra**, un planisferio que deforma su anchura para dar más preponderancia al sur del planeta.

Por su parte, su compatriota **Yamil Burguener se basa para su trabajo en algo más abstracto, como un pixel**, que se va desarrollando y crea códigos QR, que a su vez se multiplican y comienzan a entremezclarse creando "laberintos psicológicos".

En representación de Chile, la artista **Brisa MP incorporará el paisaje del entorno a través de su cuerpo, la tecnología y la arquitectura**, mientras que el colombiano afincado en Suiza **Alejandro Duque propondrá hacer visibles las ondas radioeléctricas** que nos rodean tal y como se presentan en la realidad. Las repercusiones de Internet en el arte y en la vida cotidiana también cobrarán especial relevancia en la exhibición.

Todos los creadores han coincidido en resaltar la positiva experiencia que les ha supuesto la semana que han coincidido en Zaragoza preparando este trabajos, que ha devenido en lo

que llaman "nuestro minicongreso", como antesala al Congreso oficial, que se celebrará del 20 al 22 en Zaragoza.

Muestras y exposiciones

Un fin de semana para disfrutar de la creación artística digital más avanzada y experimental

| Actualizada 15/11/2013 a las 14:09

Ya pueden visitarse las muestras y exposiciones organizadas con motivo de la celebración del Congreso Iberoamericano de Cultura de Zaragoza.



Exposición 'Bosques de luz' en el IAACC Pablo Serrano

El [V Congreso Iberoamericano de Cultura](#) ha desplegado un completo cartel de **actividades previas** que pueden disfrutarse ya en varios de los espacios expositivos de la ciudad. La reflexión sobre la **relación entre la cultura y las nuevas tecnologías** y los horizontes que se abren en el mundo digital para la creación y la sociedad en general centran buena parte de la propuestas.

Varias de ellas pueden verse en el [Centro de Arte y Tecnología Etopia](#), que se viste de largo en esta cita con el mundo iberoamericano y se consolida como un enclave de referencia en la vida cultural de la ciudad.

Actividades

Estas exposiciones permanecerán en su mayor parte hasta finales de año, pero **durante la celebración del congreso se llevarán a cabo charlas y actividades artísticas abiertas**, como las proyecciones del proyecto Pantallas Urbanas sobre las fachadas del centro Etopia, o la 'máster class' de diseño editorial que impartirá Uzyel Karp o los talleres de edición y lectura de Alejandro García Schnetzer, dentro de la exposición 'Había otra vez'.

Zaragoza

Más de 1.300 personas asisten al V Congreso Iberoamericano de la Cultura

Agencias. Zaragoza| Actualizada 20/11/2013 a las 08:18

Es la primera vez que este congreso se celebra fuera de continente americano y va a tener lugar con el lema 'Cultura digital, cultura en red'.



Fachada del centro Etopia en Zaragoza

Más de **1.300 congresistas, 157 expertos en cultura y 15 delegaciones** participan desde este miércoles, día 20, y hasta el viernes, 22 de noviembre, en Zaragoza, en el [V Congreso](#)

Iberoamericano de Cultura, que se va a desarrollar en el CAT-Etopia y el Palacio de Congresos Expo.

Es la primera vez que este congreso se celebra fuera de continente americano y va a tener lugar con el lema '**Cultura digital, cultura en red**'. En total, participarán 10 ministros del ramo.

La inauguración tendrá lugar este miércoles, a las 19.15 horas, en el Palacio de Congresos e irá seguida de la conferencia '**La creatividad personal en el entorno digital, los aparatos tecnológicos y el exceso informativo**', que pronunciará el catedrático de Filosofía Política y Social de la Universidad del País Vasco, Daniel Innerarity.

Asimismo, a las 20.15 horas, la compañía de danza contemporánea LaMov, representará 'Babel', con una coreografía de Francisco Lorenzo e Itzik Galili. El congreso continuará el jueves, 21, con la bienvenida del secretario de **Estado de Cultura, José María Lassalle**, y del director académico del congreso, Javier Celaya, a las 9.00 horas.

Después, tendrán lugar diferentes sesiones, que se prolongarán a lo largo de todo el día. El viernes, entre las actividades programadas, se incluye la entrega de los **premios 'Emprende con Cultura'**, por parte de **Su Alteza Real el Príncipe de Asturias**, don Felipe de Borbón, acompañado del ministro de Educación, Cultura y Deporte, José Ignacio Wert.

Belloch destaca que el Congreso tiene vocación de continuidad

El alcalde de Zaragoza, Juan Alberto Belloch, ha destacado que el V Congreso Iberoamericano de Cultura, que acogerá la ciudad desde este miércoles al viernes, "**pretende tener vocación de continuidad en los próximos años**" para lo que ha avanzado que firmará un acuerdo con la Organización de Estado Iberoamericanos (OEI) para que los creadores se instalen en el Centro de Arte y Tecnología (CAT) Etopia.

Belloch ha añadido que la "ambición" es que **Zaragoza esté asociada al nuevo paradigma de la cultura** y "sea un referente iberoamericano" al apuntar que en este Congreso "se abordarán temas clave y radicales" que girarán en torno a la red y la ética.

"No es un congreso más" ha enfatizado Belloch, para subrayar que es un evento de relevancia internacional y probablemente "el más relevante que coge Zaragoza después de la Expo 2008".

Cultura

Belloch asegura que el arte y la tecnología son estratégicos para las ciudades del siglo XXI

Europa Press. Zaragoza | Actualizada 20/11/2013 a las 22:52

El secretario de Estado para Iberoamérica, Jesús Gracia, cree que la gran maravilla de la era digital es la posibilidad de acceder a todo el conocimiento con la mayor facilidad.



Congreso Iberoamericano A PHOTO AGENCY

El alcalde de [Zaragoza](#), **Juan Alberto Belloch**, ha asegurado, en el acto de apertura del V Congreso Iberoamericano de Cultura, que "nos tomamos en serio el paradigma de la nueva cultura digital porque estamos convencidos de que en el futuro el conjunto de acciones del

arte y las tecnologías **son estratégicos** para que una ciudad **exista en el siglo XXI**".

Belloch ha recalcado que "es fundamental" para Zaragoza la celebración de este Congreso porque su contribución es "modesta, pero intensa para que **sea éxito para la ciudad** y la comunidad iberoamericana y en relación con la tecnología".

El alcalde de la capital aragonesa ha confiado en que "no sea un acontecimiento que se lo lleve el viento y **forme parte de la historia** de la cultura digital de Iberoamérica".

Belloch se ha dirigido de este modo a los alrededor de **1.400 participantes** en el V Congreso Iberoamericano de Cultura, que se ha inaugurado esta tarde en el Palacio de Congresos Expo de Zaragoza y que clausurará este viernes, **el Príncipe de Asturias**.

En su intervención, Belloch ha indicado que "están en buenas manos", al relatar que Zaragoza tiene **experiencia intensa** en la organización de congresos y eventos internacionales".

Además ha subrayado que Zaragoza "es especial" ya que reúne "una combinación difícilmente repetible porque tiene una larga historia de 2.000 años con una **modernidad evidente** en arquitectura y movilidad". Así, ha sintetizado que "tenemos capacidad de **convivir la monumentalidad con la vida práctica**" y ha apostillado que "es una lugar excelente para **pensar, crear, emprender y vivir**".

El alcalde ha querido dejar constancia de que "es una ciudad que **siempre ha tenido vocación iberoamericana** desde hace muchas décadas", que se inicia por medio de la Universidad de Zaragoza y que en la actualidad cuenta con el programa **Zaragoza Latina**, que aún a expertos de varios ámbitos.

El segundo escenario que acogerá las sesiones de este V Congreso Iberoamericano de Cultura es el **Centro de Arte y Tecnología (CAT)-Etopia** que ha calificado de "buque insignia del fomento de la nueva cultura". El lema principal y contenido sustancial del congreso '**Cultura digital, cultura en red**' coincide con los propósitos de Etopia, ha enfatizado Belloch para añadir que en el nuevo escenario digital "tenemos que adoptar una postura de apoyo desde la instituciones".

De adorno a motor de la economía

El secretario de Estado para Iberoamérica y de Cooperación, **Jesús Gracia**, ha expuesto que se trata de una gran ocasión para Zaragoza, "mi ciudad", que "siempre ha tenido una visión **abierta al mundo**" para añadir que el tema digital es de **gran actualidad** y además en relación con Iberoamérica y el proceso cultural.

Gracia ha subrayado que "es importante que sea un encuentro sobre la cultura digital porque la gran maravilla de la era digital es que no tenemos que salir de casa y **a todo el saber del mundo** se puede acceder desde tu ciudad, un mundo que permite llevar experiencias e iniciativas **más allá de los estrechos límites** de lo que nos da tiempo en una vida".

Tras aseverar que "aquí están los líderes mundiales en esta cultura digital" ha confiado en que la cultura "pase de ser un mero adorno a ser **motor de la economía** de todos nuestros países".

Internet en todos los procesos creativos

El secretario de Estado de Cultura del Gobierno de España, **José María Lasalle**, ha augurado que este evento "será un **punto de inflexión** en el desarrollo de las políticas culturales para una mejor aplicación de la Carta de Cultura Iberoamericana".

Ha destacado los avances en cultura en Iberoamérica para que se reivindique como un espacio común "en el aliento de sentirnos parte de un proyecto **de todos y para todos**".

En alusión al lema del Congreso ha apuntado que "pretende hacernos conscientes de que Internet está **en todos los procesos de la cadena creativa** y supone nuevas oportunidades para redefinir las acciones".

Lasalle ha argumentado que "todos los ámbitos de la cultura están **en primera fila** de este cambio de paradigma, aunque se ponen en cuestión los modelos de negocio y, en definitiva, de **intervención de los estados**", por lo que ha enfatizado que "garantizar el acceso a la cultura común **debe primar** en los poderes públicos".

A su parecer, "ahora hay que estar más alerta para **no dejar escapar oportunidades** que se presentan y aceptar este proceso de reflexión siempre críticos".

Puesto que el paso del modelo de producción y creación clásico **a lo digital** "es el mayor desafío al que se enfrenta la cultura iberoamericana", ha incidido en que "se debe garantizar el acceso y la protección a la creación intelectual para que se creen herramientas que ofrezcan **mayor valor añadido**".

El secretario de Estado de Cultura ha considerado que "hay que elaborar una **estrategia común** que defina el estándar legal al que acogerse las **industrias iberoamericanas** para que los acuerdos **preserven el patrimonio como bien público** e impidan la explotación en exclusiva". Además, se ha decantado por disponer de instrumentos y medidas que difundan los contenidos para que "la vanguardia cultural pueda ser conocida y disfrutada **por todo el mundo**".

Ha concluido diciendo que "la finalidad es **reforzar lazos** entre las distintas industrias culturales".

Acuerdan promover la movilidad de artistas entre Iberomérica y Zaragoza

Efe. Zaragoza| Actualizada 21/11/2013 a las 14:38

El acuerdo se plasma en dos convenios, el primero de los cuales permitirá que cuatro artistas y/o gestores culturales de la ciudad reciban becas para viajar a Iberoamérica.

La **Organización de Estados Iberoamericanos (OEI)** y el **Ayuntamiento de Zaragoza** han firmado este jueves un acuerdo de colaboración para **propiciar y facilitar la movilidad de artistas** y gestores culturales entre la capital aragonesa e Iberoamérica durante los próximos dos años.

Esta iniciativa supone la inclusión de Zaragoza como ciudad de **origen y destino dentro del Programa Iberoamericano de Movilidad de Artistas** y Gestores Culturales de la OEI y, por tanto, su fortalecimiento como ciudad española de referencia en materia de creatividad tecnológica e innovación cultural.

El acuerdo ha sido firmado hoy por el alcalde de Zaragoza, **Juan Alberto Belloch**, y el presidente de la OEI, Álvaro Marchesi, en el marco de celebración del **V Congreso Iberoamericano de Cultura**.

El acuerdo se plasma en dos convenios, el primero de los cuales permitirá que cuatro artistas y/o gestores culturales de la ciudad reciban becas para viajar a **Iberoamérica y participar allí en una residencia artística** y, a la inversa, que cuatro artistas y/o gestores iberoamericanos puedan viajar a Zaragoza e integrarse por un tiempo en la residencia del Centro de Arte y Tecnología Etopia.

Este programa de intercambio está previsto inicialmente **para los dos próximos años 2014 y 2015** y la convocatoria para la selección para los primeros participantes podría realizarse el próximo mes de febrero.

Actividades

Impresión 3D en Etopía

Europa Press. Zaragoza | Actualizada 07/02/2014 a las 08:56

Etopía acogerá este viernes de 18.30 a 21.00, la X edición de Viernes Abierto.

[Etopía Centro de Arte y Tecnología](#) acogerá este viernes, 7 de febrero, **desde las 18.30 y hasta las 21.00, la X edición de Viernes Abierto**, que pretende mostrar en esta ocasión la artesanía digital de **dos proyectos zaragozanos ligados a la impresión 3D**.

La jornada contará con la presentación de los dos proyectos de **artesanía digital** de reciente creación, **Tresencaja** y **Reimwood**, y, posteriormente, se organizará un **networking**.

Tresencaja es una [plataforma zaragozana de diseño](#), formada por arquitectos, con venta directa de productos y encargos personalizados realizados con impresión 3D. Asimismo, imparten formación **especializada en Rhinoceros y en diseño 3D** orientado a la fabricación digital, tanto para maquinaria de corte por control numérico (CNC), como para impresoras 3D.

Reimwood es un proyecto surgido para **fabricar juegos de mesa completamente nuevos**, realizados en madera a través de **impresión 3D**, y basados en el diseño, la sostenibilidad y la calidad artesanal.

Se trata de una actividad gratuita, abierta al público y de carácter quincenal, donde cualquiera puede proponer hablar de su último desarrollo, resolver dudas o compartir conocimientos en el campo de la artesanía digital, el hardware libre, o la impresión 3D.

La esencia de estas tardes abiertas es compartir conocimientos. Son encuentros donde dar rienda suelta a la formación abierta relacionada con las nuevas tecnologías en los que cualquiera podrá exponer su último proyecto "MAKER" si lo solicita. Por ejemplo, un proyecto con hardware libre, o con dispositivos como el ordenador asequible Raspberry Pi, una mejora en una impresora 3D, una obra de arte interactiva, entre otros.

La startup FX Ingeniería Inversa centrará el Viernes Abierto de Etopía en el trabajo previo a la impresión 3D

Europa Press. Zaragoza | Actualizada 20/02/2014 a las 21:41

El sábado, 22 de febrero, desde las 9.30 hasta las 18.00 horas.

Etopía Centro de Arte y Tecnología acogerá este viernes, 21 de febrero, desde las 18.30 y hasta las 21.00 horas la XI edición de Viernes Abierto, que pretende mostrar, en esta ocasión, la artesanía digital de la empresa startup zaragozana **FX Ingeniería Inversa**, de reciente creación y gran potencial, ligada a la impresión 3D.

La jornada contará con la presentación de FX Ingeniería Inversa sobre '**Escaneado Industrial e Ingeniería Inversa: el trabajo previo a la Impresión 3D**' y, posteriormente, se organizará un encuentro para el trabajo y el debate en común.

El responsable de la presentación de FX Ingeniería Inversa, Félix Puértolas, abordará varios aspectos como qué es la Ingeniería tradicional; la Ingeniería Inversa, y el encaje del proceso en la filosofía del software abierto.

También se informará sobre el **escaneado 3D como herramienta** y no como fin; la realidad y requerimientos a la hora de abordar el Escaneado 3D como ruido, sombras, discontinuidades y triangulación.

Entre los ejemplos de escaneado 3D se podrá conocer la web www.fx.hol.es; además de debatirse sobre ficheros y tipos de formatos empleados, entre los que figura '.cnc' para mecanizado con arranque de viruta y '.stl' para Impresión 3D.

Viernes abierto

La iniciativa Viernes Abierto se trata de una actividad gratuita, abierta al público y de carácter quincenal, donde cualquiera puede proponer hablar de su último desarrollo, resolver dudas o compartir conocimientos en el campo de la **artesanía digital, el hardware libre, o la impresión 3D.**

La esencia de estas tardes abiertas es compartir conocimientos. Son encuentros donde dar rienda suelta a la formación abierta relacionada con las nuevas tecnologías en los que cualquiera podrá exponer su último **proyecto 'MAKER'** si lo solicita.

Por ejemplo, un proyecto con hardware libre, o con dispositivos como el ordenador asequible Raspberry Pi, una mejora en una impresora 3D, una obra de arte interactiva, entre otros.

Startup Open Space Zaragoza 2014

Este es el primer evento con este tipo de organización (Open Space) que se organiza en **Etopía Centro de Arte y Tecnología.** Se trata de una jornada en la que, antes de comenzar, se proponen las sesiones por los propios asistentes, tras lo cual se votan las propuestas y se conforma la agenda y los horarios.

Esta Open Space, organizada por Cachirulo Valley, estará **dedicada a las "startup" o empresas de reciente creación,** generalmente asociadas a la innovación y nuevas tecnologías.

El sábado, 22 de febrero, desde las 9.30 hasta las 18.00 horas, los asistentes podrán debatir, compartir, aportar e intercambiar experiencias sobre emprendimiento.

Arte

Cómo diseñar vídeo interactivo en tiempo real

P. Z. D. Zaragoza | Actualizada 30/03/2014 a las 17:26

El artista zaragozano Néstor Lizalde mostró en Etopía nuevas herramientas para el diseño audiovisual.



Néstor Lizalde

El artista 'new media' [Néstor Lizalde](#) desarrolla su trabajo en el mundo del arte audiovisual con [Pure Data](#), un sistema de programación gráfico en código abierto que emplea en sus instalaciones interactivas y dispositivos audiovisuales.

Este entorno se comunica también con 'hardware' libre como [Arduino](#). Es la herramienta con la que suele trabajar para crear sus proyectos en circuitos artísticos.

Uno de los objetivos del artista zaragozano es dar a conocer las claves de un arte que mezcla imágenes, audio y vídeo en tiempo real, "trasladar estas herramientas a gente ligada al sector del audiovisual", explica Lizalde.

Abierto el plazo de becas para artistas y gestores culturales de Iberoamérica

Europa Press. Zaragoza| Actualizada 26/05/2014 a las 09:35

El Ayuntamiento lanza la convocatoria que concluirá el próximo 24 de junio.

El Ayuntamiento de Zaragoza, a través de la Sociedad Municipal Zaragoza Cultural, ha convocado **cuatro becas para participar en un nuevo programa de movilidad de artistas y gestores culturales en Iberoamérica.**

La oferta, cuyo plazo de presentación de solicitudes se inicia este lunes, 26 de mayo, y concluye el 24 de junio, forma parte de uno de los acuerdos recogidos en el convenio de colaboración firmado el pasado mes de noviembre entre el Ayuntamiento de Zaragoza y la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI), y **que cuenta con el apoyo de los ministerios, secretarías e institutos de cultura de los países iberoamericanos participantes en el Programa Iberoamericano de Movilidad de la OEI.**

El programa beneficiará a artistas y gestores culturales de cualquier disciplina que desempeñen su labor en la ciudad de Zaragoza y **en cualquiera de los países iberoamericanos participantes**, así como a las instituciones de partida y acogida de los beneficiarios de las movilidades.

En principio, **el periodo máximo de estancia en destino será de siete días**, aunque este período podrá extenderse de conformidad con los países de acogida.

Estructura

El programa de becas recoge que **cuatro artistas y gestores culturales de la ciudad de Zaragoza (dos en 2014 y dos en 2015) tendrán la oportunidad de realizar una pasantía en instituciones y organizaciones de alguno de los países iberoamericanos participantes en el proyecto.**

Asimismo, se contempla que cuatro artistas y gestores culturales procedentes de los países iberoamericanos (dos en 2014 y dos en 2015) **tendrán la oportunidad de realizar una pasantía en instituciones y organizaciones del ámbito de la cultura en la ciudad de Zaragoza** (en el Centro de Arte y Tecnología Etopia).

La convocatoria está abierta a proyectos, iniciativas o redes que se vinculen a los sectores de archivos, artes visuales, danza, literatura, música, teatro y circo, bibliotecas, televisión y radio, cinematografía, emprendimientos culturales, legislación cultural, patrimonio, artes populares, fotografía museología, turismo cultural, creatividad e innovación, redes culturales digitales, artes escénicas y educación artística.

La OEI y el Ayuntamiento de Zaragoza, **financiarán los traslados internacionales, el alojamiento y la estancia de los artistas o gestores culturales de Zaragoza** y de los procedentes de los países iberoamericanos, para la consecución de los objetivos formativos y de cooperación planteados.

Zaragoza, puente entre Europa e Iberoamérica

La iniciativa se enmarca además en los esfuerzos que el Ayuntamiento de Zaragoza está **realizando para generar nuevos espacios de reflexión e intercambio de experiencias** ante los desafíos de la revolución 2.0 en el mundo de la cultura.

En esa línea, **uno de los objetivos específicos es promover la movilidad de artistas, gestores, profesionales de la cultura y fortalecer el esfuerzo de organizaciones e instituciones** que se encuentren tanto en la región Iberoamericana como en la ciudad de Zaragoza, mediante la programación de estancias y pasantías para el intercambio de experiencias y conocimientos para su desarrollo profesional.

Igualmente, **la iniciativa busca favorecer la creación y desarrollo de redes de colaboración y cooperación cultural,** una instancia fundamental para el trabajo en común y la circulación de ideas, experiencias y conocimientos en el espacio Iberoamericano.

En este sentido, **el convenio de colaboración supondrá el primer paso hacia la configuración del Centro de Arte y Tecnología Etopia** y de su residencia en particular

como sede de un Campus Iberoamericano de cultura, creatividad, innovación y nuevas tecnologías.

La materialización de esta iniciativa de colaboración supone la inclusión de Zaragoza como nueva ciudad de origen y destino dentro del Programa Iberoamericano de Movilidad de Artistas y Gestores Culturales de la OEI y, por tanto, **su fortalecimiento como ciudad española de referencia en materia de creatividad tecnológica e innovación cultural** y polo de atracción de creadores, gestores y emprendedores culturales.

Ciencia

¿Quién quiere luchar contra mi robot?

Actualizada 26/06/2014 a las 14:39

Europa Press. Zaragoza

Los niños de la colonia tecnológica de 'Etopía' lucharán con sus propias creaciones tecnológicas.



Imagen de uno de los robots desarrollados por los niños Etopía Kids

La segunda edición de la colonia urbana tecnológica de verano 'Etopía Kids' ha comenzado esta semana con el **objetivo de formar a 301 alumnos que pasarán por sus talleres y aulas,** de los cuales 203 son niños y 98 niñas.

Durante una semana de este verano -bien esta última de junio o bien una de las dos

primeras de julio-, **los alumnos reciben una intensa y divertida formación práctica** en los más variados ámbitos de la tecnología; aspectos divulgativos que, en ocasiones, sólo están al alcance de unos pocos.

Así, el juego y **la experimentación son los métodos fundamentales de aprendizaje** en esta colonia que aborda la enseñanza de materias tan variadas como Iniciación a la electrónica básica, realización de videojuegos, impresión 3D, creación de películas de animación o el diseño y fabricación de su propio robot.

Cada día, la formación se centra en un aspecto tecnológico diferente. Así, esta semana los alumnos del itinerario B -más mayores y con cierta base de conocimientos- comienzan el viernes las **competiciones entre los robots que ellos mismos han creado y programado.**

Desde las 9.00 -con servicio para los más madrugadores si es necesario desde las 8.30 - y hasta las 14.00 , los alumnos asisten a clase, que se imparten en Etopía Centro de Arte y Tecnología, supervisados por un monitor para cada cinco alumnos, lo que garantiza una atención personalizada para que los chavales y chavalas **saquen el mayor partido a la experiencia y realicen sus proyectos.**

Dos itinerarios

Los 20 monitores tienen perfil universitario o de ciclos superiores formativos en ramas técnicas y artísticas. Poseen formación y experiencia como monitores de tiempo libre y campamentos. En esta edición, **Etopia Kids ha propuesto dos itinerarios formativos, establecidos según el nivel de conocimiento del alumno.**

El itinerario A se centra en la "**introducción a las tecnologías creativas:** animación, videojuegos e impresión 3D" destinado primordialmente a los alumnos de tercero y cuarto de Primaria.

Se plantea ofrecer a los chavales una visión global de las tecnologías abiertas, vanguardistas y creativas, basado en el juego como método de aprendizaje. El itinerario está dividido en talleres diarios que abarcan desde la programación a la animación con Stop Motion, pasando por los videojuegos con Scratch, la creación de figuras en impresión 3D y **la diversión interactuando con las cortinas digitales de agua del Digital Water**

Pavillion.

El itinerario B engloba aspectos sobre "**la robótica es para ti: diseña y fabrica tu propio robot**" destinado a chicos y chicas de edades entre 5º de Primaria y 2º de ESO.

Plataforma motorizada

Los participantes crearán su propio robot a partir de una plataforma motorizada. Aprenderán a programar su robot, **crearán nuevas piezas a partir de una impresora 3D**, y competirán con los otros participantes.

Los primeros tres días del taller han estado dedicados a aprender como mover el robot, conectarle sensores o construir nuevas piezas. El cuarto día los participantes **han preparado sus robots para competir con el resto** y el último día celebran una serie de competiciones para ver qué robot es mejor.

Las competiciones se centran en **diferentes aspectos de la robótica educativa**: velocidad, rescate de objetos en laberintos, coreografía y diseño.

Esta actividad ha sido ideada para que todos **los participantes tengan la oportunidad de aprender aspectos básicos de la electrónica**, diseño, programación y mecánica.

El robot es un prototipo diseñado en exclusiva para los participantes en Etopia_Kids 2014 por David Cuartielles y Arduino Verkstad. Además, Etopía tiene previsto **programar en el futuro distintas actividades** para que los chavales puedan seguir implementando y desarrollando funcionalidades en sus robots.

Etopía ha alojado este mes a 74 artistas de seis proyectos

Europa Press. Zaragoza | Actualizada 27/06/2014 a las 16:44

Del 13 al 22 de junio, 23 músicos procedentes de ocho países se alojaron en este espacio.

La residencia de Etopía Centro de Arte y Tecnología del Ayuntamiento de Zaragoza ha cubierto todas sus plazas este mes de junio al albergar a 74 artistas que llegan a trabajar en seis proyectos diferentes.

En total se ha dado alojamiento a 74 artistas: los músicos de la orquesta Musethica, los artistas participantes en el festival de presentación de Magma, el ganador de Paseo Project 2013, los directores de los ocho festivales de danza en la calle que participan en Trayectos, artistas que realizan **el curso de verano '¡Dibujantes al tren!' y el equipo de rodaje del largometraje 'La novia' de Paula Ortiz.**

Desde el 13 al 22 de junio, **23 músicos, procedentes de ocho países y participantes en el II Festival Internacional de música de cámara de Musethica**, se han alojado en Etopía, donde han realizado una serie de ensayos intensivos abiertos al público con el principal objetivo de lograr acercar la música clásica a aquellos que no la conocen o bien no pueden acceder a conciertos. Su estancia incluyó la celebración del único recital gratuito abierto a todo el público.

Seis músicos participantes en el festival de presentación de Magma se han alojado en la residencia del Centro de Arte y Tecnología, donde han impartido charlas, conciertos y exhibición de proyectos en **una jornada de música y tecnología denominada 'Magma_000'**. Se desarrolló como muestra de un festival que organizará de forma continuada workshops, residencias creativas y actuaciones sobre música y tecnología.

Uno de los dos responsables del proyecto 'Epublic', que resultó ganador de Paseo Project 2013, está realizando en Etopía las primeras pruebas para el desarrollo de su trabajo. **El artista turco Orkan Telhan, socio en Epublic de Mahir M. Yavuz y residentes en Nueva York**, ha llegado a Zaragoza con la intención de preparar su proyecto.

Epublic, antes denominado United Colors of Dissent, reclama la participación de la ciudadanía a través de la tecnología. Apela a **la interacción ciudadana a través de diferentes plataformas móviles** que posibilitan la respuesta a una serie de preguntas de diferente índole, que se visualizan, entre otros soportes, en la doble fachada LED de Etopía.

Los **directores de los ocho festivales de danza** en la calle "más importantes de España" se alojarán a finales de este mes en Etopía con motivo del Festival Danza Trayectos, que realizará una de sus sesiones en el Centro de Arte y Tecnología. Trayectos, que cumple su undécima edición, pone en relación la danza contemporánea con la ciudad y sus habitantes y se celebrará del 27 al 29 de junio. En Trayectos 2014, cabe destacar **la presencia de Jorge García, bailarín de Zaragoza**, que desde hace varios años desarrolla su carrera artística como solista "en una de las mejores y reconocidas compañías de Europa", el Basel Ballet.

Además, actuarán compañías internacionales -como Sara Martinet de Francia o Pájaro Mosca de México-, nacionales -del Circuito de la Red Acieloabierto (Proyecto Titoyaya (Valencia), Sharon Fridman (Madrid), Lali Ayguadé & Nicolás Ricchini (Bcn), Lasala (P. Vasco), Daniel Doña (Madrid) entre otras- y compañías locales -D'click; Circle of Trust; LaMov, Ingrid Magriñá yTarde o Temprano Danza-.

El equipo técnico de rodaje del largometraje 'La novia', de la directora zaragozana Paula Ortiz, también encontrará acomodo en la residencia de Etopía durante la grabación de la película en la capital aragonesa.

Los principales responsables del equipo realizarán unas masterclass sobre la realización de la película y, además, **grabarán un audiovisual de pequeño formato sobre su**

experiencia en Etopia y su residencia.

Miembros del equipo de vestuario y atrezzo ya estuvieron preparando su trabajo para el rodaje utilizando **las instalaciones del Centro de Arte y Tecnología** antes de desplazarse a Huesca.

Por último, catorce artistas que participan en **el curso de verano '¡Dibujantes al tren!'** se alojarán también la residencia de Etopía. Se trata de la sexta edición de 'De vuelta con el cuaderno', organizada por la Escuela de Arte de Zaragoza.

Es un curso de tres jornadas en las que **80 estudiantes y profesionales, procedentes de toda España y de Portugal**, de Bellas Artes, Arquitectura, Cine, Artes Plásticas y Diseño, Ciencias de la Comunicación, Historia del Arte y público en general compartan su interés por los viajes, el tren, el dibujo, el arte, la plástica y, sobre todo, la expresión como comunicación visual y literaria.

Zaragoza

La fachada digital de Etopía reflejará los resultados de una encuesta sobre Zaragoza

Heraldo.es| Actualizada 09/10/2014 a las 10:10

Se trata de una performance que se realizará en dos sesiones consecutivas de 15 minutos.

La fachada digital de Etopía Centro de Arte y Tecnología reflejará los resultados de una encuesta ciudadana realizada a tiempo real sobre Zaragoza y los zaragozanos, dentro del proyecto United Colors of Dissent, ganador del concurso Paseo Project 2013.

United Colors of Dissent es una performance basada en datos en tiempo real que se llevará

a cabo el 10 de octubre a las 21:00 horas en dos sesiones consecutivas de 15 minutos.

La iniciativa pretende captar el perfil socio-cultural de las diferentes comunidades que viven en Zaragoza y construir una visualización colectiva que puede mostrar la diversidad de experiencias en la ciudad en relación con las realidades sociales, culturales, políticos y económicos de nuestro tiempo.

Los participantes de Zaragoza responderán colectivamente a 30 preguntas en su idioma preferido, utilizando una interfaz de votación, que se ejecuta en sus teléfonos móviles.

Zaragoza

El festival Radical dB presenta en Etopia las tendencias musicales más actuales

Europa Press. Zaragoza | Actualizada 20/11/2014 a las 09:34

Comienza este jueves a las 19.30 hasta el domingo día 23, en el Centro de Arte y Tecnología-Etopia de Zaragoza.

El **festival Radical dB**, dedicado a las tendencias más actuales de la música y de la experimentación sonora, se celebrará desde las 19.30 horas de este jueves, **20 de noviembre**, y hasta el próximo domingo, día 23, en el **Centro de Arte y Tecnología-Etopia de Zaragoza**.

Talleres, mesas redondas, charlas y conciertos de los grupos más destacados del **'live coding'** (código audio generado en directo por el artista-programador) del panorama internacional se sucederán en este festival.

Las actividades del Radical dB son gratuitas y están abiertas a todo el público.

En el festival actuarán dos de las bandas más reconocidas en este ámbito como son **Benoît and the Mandelbrots** (Alemania) y el dúo formado por **Shawn Lawson y Ryan Ross Smith** (Estados Unidos).

Los dos grupos generan un vídeo en directo que acompaña a la música hecha de texturas complejas y **ritmos abstractos**, en el caso de la banda alemana, y de un sonido más **minimalista**, en el caso de los norteamericanos.

Benoît and the Mandelbrots mantendrán un encuentro con el público antes de iniciar el concierto para explicar **cómo funciona y en qué consiste** esta nueva tendencia musical.

Además, durante el festival actuará también la **saxofonista Xelo Giner**, que explora los sonidos de ese instrumento que comunican con el universo electrónico de la música contemporánea.

Trino Zurita también dará a conocer las facetas más escondidas y atrevidas del violonchelo. Junto a las actuaciones musical, el **festival Radical dB** ha organizado charlas, espectáculos multimedia de danza, vídeo y música electrónica, charlas y mesas redondas.

Concurso Pionero

Asimismo, se celebrará un **concurso internacional dirigido a artistas y grupos** (con una categoría local para los nacidos en Aragón) que trabajen en el campo de arte sonoro realizando actuaciones en directo. Este concurso es el primero de este tipo que se convoca en Europa.

Radical dB, por tanto, llenará Etopia estos cuatro días de **propuestas arriesgadas, originales**, innovadoras en el ámbito musical y tecnológico

Nuevas formas de narrativa digital, en Etopia

Heraldo.es. Zaragoza| 25/11/2014 a las 06:00

Las III Jornadas Transmedia muestran varios proyectos digitales producidos en España.



El [Centro de Arte y Tecnología Etopia](#) acoge este miércoles las **III Jornadas Profesionales de Narrativa Transmedia**, una nueva cita que dará a conocer diversas propuestas culturales creadas en el ámbito de la narrativa digital.

En esta ocasión, se exhiben varios proyectos transmedia producidos en España de la mano de sus autores, profesionales de los sectores de la comunicación, el audiovisual, la música y la interpretación.

Las jornadas comienzan a las 17.00 con un recorrido de la mano de **Belén Santa-Olalla** por la plataforma de creación de contenidos transmedia **Conducttr**, propiedad de la famosa empresa de comunicación **Transmedia Storyteller Ltd.** de Londres que liderada por **Robert Pratten**.

Conducttr es una herramienta que permite diseñar y llevar a cabo narrativas transmedia, desarrollada por **Transmedia Storyteller LTD**, agencia de comunicación internacional que lidera **Robert Pratten**. La plataforma permite crear historias interactivas y juegos en las redes sociales, correo electrónico, mensajería de texto, Internet, móviles y mucho más, con o sin codificación.

Posteriormente, tendrá lugar la actividad '**Meet the Creator**', donde los responsables de distintos proyectos transmedia producidos en España darán a conocer sus trabajos en el campo de la comunicación y la narrativa digital.

Roger Casas-Alatriste presentará su '**SocialManía**' un documental que muestra los nuevos hábitos en las relaciones y en la comunicación entre las personas a partir del uso de las redes sociales. Para ello ha recabado la mayor cantidad de voces, así como expertos en disciplinas como comunicación, sociología y psicología.

'**El día D a la hora D**', de **Javi J. Palo**, es un proyecto transmedia que tiene como objetivo final rodar una película, estrenando previamente una webserie, un libro, una obra de teatro, un cómic, un videojuego y un disco. Todo ello financiado a través del crowdfunding, micromecenazgo, patrocinios, inversiones privadas, eventos y trueque.

Alejandro Barros presentará '**Proyecto Unai**', una miniserie multifuturista distópica de bajo presupuesto; y **Paco Trinidad** explicará en qué consiste Speaket, una plataforma de creación y difusión de contenidos audiovisuales y multimedia que plantea un nuevo modelo de negocio para los contenidos digitales.

Por último, '19 Reinos', un proyecto liderado por **Belén Santa-Olalla** y **Robert Pratten** de **Transmedia Storytelling LTD**, y el equipo transmedia de CANAL+ encabezado por **Berni Melero**. Se trata de un juego online inmersivo que Canal+ preparó para la 4ª temporada de '**Juego de Tronos**'. Cerrará la sesión una rueda de preguntas moderadas por el realizador audiovisual y programador cultural **Andreu Meixide**.

Las jornadas profesionales de narrativa transmedia vieron la luz en **2012** para reflexionar y traer a la ciudad nuevas formas de narrativa digital. En esta última edición, las jornadas se quieren consolidar como evento que sirva como escaparate a los proyectos transmedia más

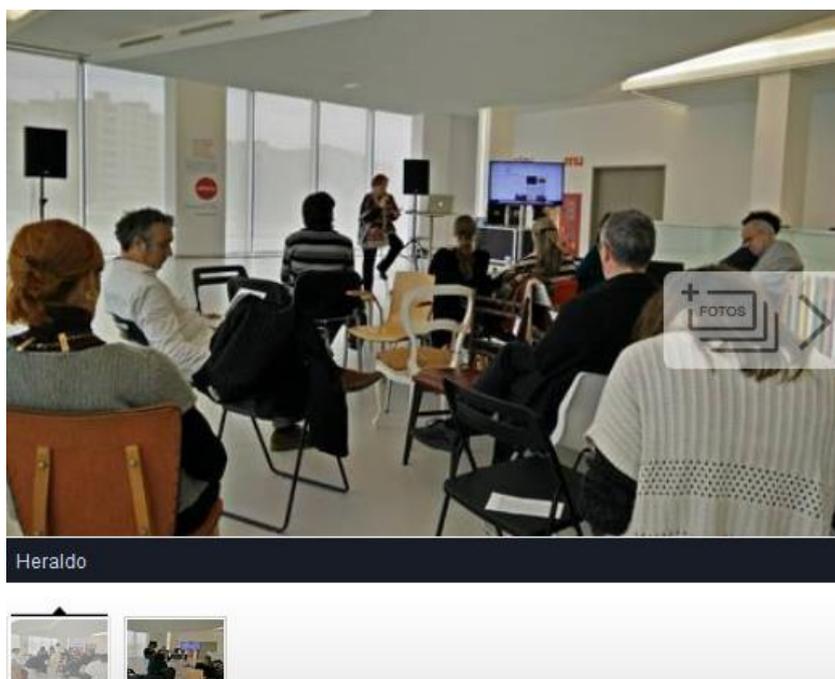
innovadores y como estudios de caso donde poder conocer los aciertos y los errores de los autores, que han decidido abrir camino en narrativas digitales innovadoras.

Centro de Arte y Tecnología

Un salón para disfrutar de la literatura con los cinco sentidos

P. Z. D. Zaragoza | Actualizada 13/12/2014 a las 22:54

Etopia acoge este sábado en Zaragoza el II Salón de Literatura Transmedia.



Desde que abrió sus puertas, [Etopia](#), más que un centro es un **Epicentro de Arte y Tecnología**. Una de sus apuestas más decididas es la de divulgar en qué consiste eso de la **narrativa transmedia**, una nueva forma de presentar relatos e historias de forma fragmentada y, a la vez, interrelacionada a través de diversos medios y plataformas de comunicación en las que el usuario participa de manera activa.

El mundo literario no es ajeno a esta nueva narrativa y, desde hace varias décadas, ha buscado establecer nuevos lazos entre lectores y escritores. El [II Salón de](#)

[Literatura Transmedia](#) que se celebra durante este sábado en **Etopia** ha dado un paseo por la literatura transmedia desde 1959 a 2014 de la mano de la escritora [Luisa Miñana](#).

La autora ha subrayado que "**los literatos no sabemos programar**. Y en el caso de los programadores, cuando no cuentan con una colaboración de carácter literario, el resultado suele ser superficial. En la actualidad, por fin se empieza a integrar bien con sentido literario las imágenes y los textos construyendo historias con fundamento".

[Plot 28](#) es una iniciativa transmedia de la que también se ha hablado este sábado en **Etopia**. El profesor e investigador en 'new media' **Javier Hernández** está al frente de este proyecto junto a **Agustín Serra**, productor y director del documental '**Parcela 28**', y **Marcos Chamorro**, experto en márketing transmedia.

La realidad supera a la ficción

Plot 28 es un “universo ficticio de ficción” que comprende, entre otros elementos, “la expansión literaria a través de una novela navegable; 'Bitácora a la deriva', un libro de relatos; y un diario de los personajes”, según ha explicado **Javier Hernández**. En Plot 28 los personajes no son lo que parecen y no parecen lo que son. Hernández ha incidido en que “una de las cosas que caracterizan la literatura electrónica es el juego., la gamificación”.

Plot 28 vio la luz en enero de 2013, pero el germen de la historia comenzó en 2008, en los albores de la **Exposición Internacional de Zaragoza Expo 2008**. Entre el equipo de **Plot 28** figuran diseñadores, programadores, guionistas y responsables de redes sociales. En 2015, la iniciativa prepara el salto a la edición analógica con la publicación de un libro que, a su vez, servirá para interactuar con dispositivos digitales.

Vermú transmedia

La hora del vermú literario ha estado reservada para un invitado muy especial: el escritor [Sergio del Molino](#) un “viejojen” que no entiende muy bien “qué supone esto del transmedia” y que sin embargo mantiene una constante retroalimentación con sus lectores a través de la redes sociales.

El autor ha mantenido un encuentro con el club de lectura 'on line' en torno a su novela '**Lo que a nadie le importa**'. **Del Molino** ha señalado que su forma de escribir “es muy afín a este tipo de lectura acompañada. Mi literatura está llena de referencias y este club de lectura le da una vida al libro fuera del libro muy interesante”.

Un café teatro de literatura aragonesa (17.00), la versión aragonesa de la '[Silent Reading Party](#)', (18.00) y la presentación del libro '**Cultos paganos**', de **Ezequiel Martínez** (19.00) completan las actividades del **II Salón de Literatura Transmedia**.

Tecnología

Etopia Gameboss organiza un encuentro para aficionados y profesionales de los videojuegos

Europa Press. Zaragoza | Actualizada 06/02/2015 a las 21:02

En el evento se podrá disfrutar de videojuegos creados en Zaragoza

Etopia Gameboss celebra este sábado, **7 de febrero**, desde las 10.00 horas un encuentro diseñado para que disfruten los aficionados y profesionales de los videojuegos. La entrada es gratuita previa inscripción.

Durante la jornada se instalará una zona reservada para jugar y competir en un ambiente gamer, además profesionales nacionales de videojuegos impartirán charlas, mientras que jugadores profesionales se enfrentarán en el **Hearthstone y League of Legends**. Las charlas abordarán asuntos como el desarrollo de videojuegos y aplicaciones. El responsable de Nett formación, Javier Polo, hablará la forma de adaptar la creatividad digital al mundo interactivo y las nuevas plataformas. En representación de Retalika Games, Edu Verz, contará su **experiencia creando**

videojuegos independientes y Alejandro Mur, de MechanicalBoss, expondrá lo que ha aprendido al diseñar y programar un juego en tan solo 7 días.

El encuentro Gameboss de Etopia contará con un zona de ocio, pensada para pasar un buen rato rodeado de todo lo que un gamer necesita. También se podrá disfrutar de videojuegos creados en Zaragoza y quienes consigan las **puntuaciones más altas** se llevarán premios.

Se podrá probar la realidad virtual con **Oculus, Rift y Leap Motion** y se instalarán stands con robots Arduino, impresión 3D y otros gadgets. Por la tarde, a partir de las 19.00 horas, el Auditorio se convertirá en un estadio para asistir a las mejores sesiones de e-Sports: Rubo de Stone Templars contará sus trucos en las Arenas de Hearthstone y se celebrará un showmatch de League of Legends, jugada por gamers profesionales.

Proyectos

La compleja realidad cambiante del norte de África

Desirée Orús | Actualizada 19/02/2015 a las 21:25

Etopia muestra el trabajo de doce videocreadores.



Una de las proyecciones innovadoras de Etopia. Guillermo Mestre

'Entre Nosotros' es **una exposición que cuestiona planteamientos como la identidad cultural, la migración, los parabienes (si los hay) de la globalización y el papel de la tecnología como vehículo de cambio social.** Integra el **trabajo de doce videocreadores nacidos en el norte de África y en Oriente Medio.** Los autores analizan en imágenes procesos históricos recientes como la primavera árabe, el exilio o las fronteras. La exposición se inicia con el video '**Evolution of Man**' de Ahmed Mater (Abha, Arabia Saudí, 1979), de 2010. Este artista propone una crítica reflexión acerca de cómo la riqueza puede cambiar un país. El descubrimiento de petróleo en **Arabia Saudí** en 1938 dio lugar a una dependencia económica con repercusiones de alcance global. La aparente radiografía de un hombre que sujeta en su mano una pistola apuntando a la sien, se va convirtiendo progresivamente en un surtidor de gasolina.

El tintineo nervioso y exasperante de un bolígrafo al sacar y esconder la mina, fundamenta la metáfora visual de Younes Baba-Ali (Oujda, Marruecos, 1986). En **Tic Nerveux** (2010) el movimiento de las tres manos se escucha machaconamente emulando el ritmo al que

está sometido el hombre actual. El hipnotismo es todavía más subyugante en la obra de Mounir Fatmi (Tánger, Marruecos, 1970) quien combina en la instalación en suelo ‘**Technologia**’ (2010), la antigua caligrafía circular árabe con la investigación óptica de rotorelieves de **Marcel Duchamp**. En 2012, esta instalación fue presentada en una exposición en **Toulouse**. La posibilidad de que el espectador pudiera pisar los versículos coránicos suscitó protestas por parte de grupos musulmanes. Como reacción a estos acontecimientos, el artista realizó ‘**History is not Mine**’ (2013), una reflexión sobre quién escribe la historia y a quién pertenece.

El tema de la migración y el acomodo a una nueva identidad está presente en el trabajo de Mireille Astore (Beirut, Líbano, 1961) que al estallar la guerra civil emigra a Australia. ‘**Not From Here**’ (2003), es una intervención sobre una fotografía digitalizada de principios del siglo XX en la que un grupo de jóvenes van mutando su rostro hasta parecerse. **Los levantamientos sociales de la primavera árabe tienen su reflejo en varias de las obras**. Lara Baladi (Beirut, 1969) plantea en ‘**Alone, Together... In medias res**’, (2012) una narración visual a través de una recopilación de documentos, vídeos, artículos, extractos de metraje histórico o fotografías, sobre los acontecimientos en **Plaza Tahrir** y su repercusión posterior. En el caso de Omar Mahfoudi (Tanger, 1981) se suceden visiones de quema de fotografías de dictadores, como una alegoría para reescribir la historia en su video ‘**Spring Burned**’ (2012). Y de premonitoria se puede calificar el video ‘**Schize**’ (2010), de Nicene Kossentini (Sfax, Túnez, 1976). Describe la opresión y la necesidad de liberación en una pantalla blanca en la que sólo se percibe el movimiento de brazos, piernas o cabello. Pero la historia también se escribe en primera persona. Nadia Kaabi-Linke (Túnez, 1978) plasma las vicisitudes para entrar en Reino Unido en ‘**No**’ (2012). Una omnipresente boca lanza preguntas que son contestadas a modo de letanía por un coro tunecino en una irónica iglesia anglicana.

El poder económico se convierte en una pelea de ejecutivos armados con fluorescentes en ‘**The Consumption of War**’ (2011). Su autor Adel Abidin (Bagdad, Irak, 1973) ficciona la escalada consumista y la pérdida del pensamiento individual. Una globalización que adquiere sentido en la propuesta ‘**Tokyo Tonight**’ (2003) de Ziad Antar (Sidón, Líbano, 1978). Una palabra "Tokio" pronunciada por pastores del Líbano, rompe la cotidianidad y conecta con perplejidad dos sociedades diametralmente opuestas. La percepción imantada en sentimiento trasciende en la proyección ‘**Whiff**’ (2010) de los autores turcos Yasemin

Baydar (1972) y Birol Demir (1967) que firman **mentalkLINIK**. Su lluvia constante de papeles de colores alude a instantes lúdicos suspendidos en el tiempo que cuestionan la realidad. Una exposición que aborda realidades complejas, para momentos complejos.

Exposiciones

Etopia teje el futuro con bufandas de lana de tricotosas hechas en impresoras 3D

E. Pérez Beriain | Actualizada 17/04/2015 a las 22:37

El proyecto forma parte de ‘Doers’, una exposición sobre el fenómeno del ‘hazlo tú mismo’, que está abierta hasta julio.



Un grupo de estudiantes del colegio Agustín Gericó, de Zaragoza, observa una de las tricotosas instaladas en Etopia. José Miguel Marco

Más de 50 metros de bufandas de lana de distintos colores reciben a los visitantes que llegan a **Etopia, el Centro de Arte y Tecnología de Zaragoza**, atraídos por la **exposición ‘Doers’** sobre el mundo ‘maker’, **la fiebre del ‘hazlo tú mismo’, que cada vez tiene más seguidores**. Y, tirando del hilo, aparecen las máquinas capaces de tejer estas creaciones textiles: **cinco tricotosas construidas a partir de una cortadora láser y una impresora en 3D** que cualquiera, con la tecnología necesaria, podría clonar en su propia casa.

Esta obra, titulada **‘Circular Knitic’**, fue diseñada especialmente para la muestra por los artistas **Mar Canet y Varbara Guljajeva**, que concibieron este proyecto para unir arte y diseño a través de la tecnología. Desde que presentaron su trabajo, en diciembre del año pasado, estos tejidos (de color rojo, verde, negro, blanco y marrón) van aumentando de tamaño, de forma lenta pero constante, a la vista del público. Y todavía tienen por delante casi cinco meses para inundar de lana el hall de Etopia.

Juan Pradas, gestor de proyectos de **Milla Digital**, reconoció ayer que con este prototipo "nos lanzamos a la piscina". "Fue –dijo– una apuesta arriesgada, que funcionó". Y que resume la filosofía de **‘Doers’**: **"Transmitir que más allá de lo que puede ser la tercera revolución industrial, esto tiene una importancia tal que, incluso, llega a cambiar ya nuestra propia vida"**.

El reflejo de esa cultura **‘maker’**, de la que hace apenas una década ni se hablaba, **con las cortadoras láser o las impresoras en 3D, ha llegado a la calle "y ahora está al alcance de todos**, con fuertes implicaciones en el ámbito de la manufactura industrial y en aplicaciones didácticas, tecnologías médicas, educación, arte y creatividad".

‘Doers’ arrancó con cuatro obras, que se exhiben en Etopia. Además de las tricotadas digitales, las estrellas de la exposición, se puede ver **una silla imprimible** (que consta de 85 partes y se podría llegar a fabricar en 10 días, o menos, por 25 euros), otra con piezas de aluminio y un banco diseñado y fabricado por alumnos de un taller que se hizo en diciembre.

La siguiente fase del proyecto comenzará en un mes, con la apertura de una exposición dedicada a la historia del movimiento ‘maker’, "con información de los últimos diez años". Esta nueva muestra **sustituirá a la que se puede visitar todavía durante esta semana, ‘Entre nosotros’, una selección de vídeos de artistas contemporáneos.**

Moda y tecnología

En mayo se desarrollará un taller, que impartirá la artista y tecnóloga **Kate Hartman**, que girará en torno al sugerente título de **‘tecnología vestible’**. Consistirá, según explicó

Pradas, en "añadir a tu ropa algún dispositivo, placa de 'hardware' o sensor, con tantos usos como imagines, desde monitorizar tu ritmo cardiaco a encender la nevera de tu casa o poner en marcha tu móvil".

Los proyectos que se gestan en Etopia no dejan de sorprender. Hasta julio, cuando está previsto que finalice el proyecto 'Doers', **se sucederán los talleres y charlas de especialistas llegados de distintos rincones del mundo sobre el uso de estas herramientas en la creación.** El caso de las tricotosas ejemplifica el objetivo con el que se puso en marcha el proyecto cultural impulsado desde Etopia: "**Se podría hablar de un producto elaborado con las agujas de toda la vida. Sería el nuevo ganchillo digital**". Las ventajas de este fenómeno, en general, serían "que están al alcance de todos y son cada vez más fáciles y asequibles". Tal y como valoró, los 'Doers', son "simplemente gente que hace cosas, en el sentido de que sugieren ideas, hacen proyectos y les dan vida".

Informática

Zaragoza promociona el lenguaje de programación Scratch en su Día Mundial

Efe. Zaragoza | Actualizada 21/05/2015 a las 11:47

El scratch es un programa de software que ayuda a los niños a trabajar y pensar de forma creativa.

El Centro de Arte y Tecnología Etopia de Zaragoza ha organizado para el próximo sábado una serie de actividades dirigidas a todos los públicos que tienen como objetivo dar a conocer el scratch, **un lenguaje de programación muy intuitivo y sencillo**, con motivo de su Día Mundial.

El scratch es un proyecto gratuito y de software abierto del grupo Lifelong Kindergarten del Laboratorio de Medios del MIT (Instituto Tecnológico de Massachusetts) que **resulta especialmente sencillo para los niños y les ayuda a pensar de forma creativa y a**

trabajar en colaboración, informa el Ayuntamiento de Zaragoza en una nota de prensa.

De 10.00 a 14.00 y de 16.00 a 20.00, en colaboración con la startup local Crom Developer, se impartirá **una sesión de introducción del nuevo lenguaje Scratch Jr.** para los más pequeños, una demostración de diferentes experiencias que unen Scratch y Robótica Educativa y tres talleres de la Colonia Etopia Kids Family en los que se trabajará con Scratch y la placa de hardware libre Arduino (S4A).

La muestra sobre Scratch y Robótica Educativa tendrá lugar de 12.30 a 13.00 en el vestíbulo de Etopia y está orientada a público familiar, ya que contará con diferentes sorpresas y juegos.

La entrada a los actos del Scratch Day es libre, pero los interesados en participar en los talleres deben inscribirse previamente en la página web www.scratchdayzaragoza.cromdeveloper.com/pagina-de-registro

Los niños a partir de 8 años que deseen participar deben llevar su propio portátil con el programa Scratch 2.0 instalado.

Los talleres de Scratch Jr, diseñados para menores de 8 años acompañados por, al menos, un adulto, también **necesitan que cada participante aporte su propia tablet con la aplicación Scratch Jr instalada.**

Para los talleres Scratch for Arduino de Etopia Kids Family, abiertos a chavales de 9 a 14 años, también deben llevar los participantes su propio ordenador portátil con el programa S4A instalado.

Zaragoza

Las obras creadas durante la I Academia de Fachada Media se visionarán en Etopia este sábado

Ep. Zaragoza| Actualizada 27/06/2015 a las 10:56

Las piezas concebidas para este dispositivo son de creadores locales



Los tres volúmenes que conforman Etopia H.A.

Los proyectos creados en la I Academia de Fachada Media se difundirán este sábado, 27 de junio, en **una sesión de visionado que comenzará a las 22.00, en el exterior de Etopia Centro de Arte y Tecnología, en la Avenida de la Autonomía, 7 de Zaragoza.**

Durante tres intensas semanas de trabajo, artistas y creadores han recibido un programa formativo becado que le ha dotado de los conocimientos necesarios para el uso de la fachada media del centro, así como acompañarles en la concepción y realización de una obra artística para esta superficie.

La I Academia de Fachada Media ha sido tutorizada y comisariada por el coordinador técnico del proyecto, Javier Galán, han informado desde el Ayuntamiento de Zaragoza en una nota de prensa.

Las piezas concebidas para este dispositivo son de creadores locales como el colectivo zaragozano especializado en arte de nuevas tecnologías Opn Studio, compuesto por Jano Montañés y Susana Ballesteros; la fotógrafa Vicky Méndiz; el gestor cultural Manu Anadón o los videoartistas Marta L. Lázaro y Gabriel Serrano (Vj Septum).

Desde Valencia han participado y generado obras para la Fachada Media los artistas visuales Patri Aragón y David Cantarero. Lou Cobos, cordobesa afincada en Zaragoza, ha trabajado combinando diseño e ilustración. Completan el grupo de participantes el arquitecto y artista visual de Madrid Juancho Arregui y el artista plástico bilbaíno Vicente Vázquez.

Como colofón a la I Academia de Fachada Media, tras el visionado de sus resultados, que tendrá lugar en la pasarela que comunica Etopia y la Estación Intermodal Delicias a las 22.00, se celebrará **una fiesta de despedida en Terraluna Terraza**, situada en el parque del Castillo Palomar, a partir de las 23.30 horas, en la que se podrá disfrutar de sesiones de videojocking y proyecciones de los trabajos y pruebas generados durante estas tres semanas.

I Academia de Fachada Etopia

Del 8 al 27 de junio, Etopia Centro de Arte y Tecnología acoge la primera edición de Academia de Fachada Media, donde los nueve artistas y colectivos seleccionados han combinado sesiones técnicas orientadas a la comprensión de las especificidades del dispositivo, con el estudio y análisis de las principales obras concebidas para pantallas urbanas desde la segunda mitad del siglo XX. Estas sesiones formativas se han completado con el trabajo individual de diseño y producción de sus propias propuestas para la Fachada Media de Etopia, que serán emitidas por primera vez la noche de este sábado.

Los trabajos ideados para este dispositivo en la I Academia de Fachada Media formarán

parte de la programación del exterior del centro durante los próximos meses.

No es la primera vez que se proyectan trabajos de este tipo, ya que también tuvieron difusión los creados en el marco de las Jornadas Encuentrazos por estudiantes de la Escuela de Arte y de la Escuela Superior de Diseño de Aragón, y con las creaciones de los artistas iberoamericanos que formaron parte de la convocatoria Esquinas Fluorescentes.

En la fachada media se vienen desarrollando proyectos de gran interés artístico y tecnológico, y es objetivo de Etopia que esta tendencia se prolongue para ofrecer oportunidades a artistas de cualquier parte del mundo que les permita mostrar sus obras y proyectos.

Grandes dimensiones

Con esta finalidad, durante el mes de mayo se ha abierto la convocatoria nacional para participar en la I Academia de Fachada Media. El número de candidaturas recibidas ha superado las expectativas de los organizadores, lo que demuestra un gran interés por explorar las posibilidades de este equipamiento privilegiado para la experimentación visual en el contexto urbano por parte de creadores de diferentes perfiles artísticos y técnicos.

La fachada media de Etopia Centro de Arte y Tecnología es un soporte visual de última generación, basado en la tecnología de iluminación led. Sus dimensiones son de 20 por 20 metros, comprendiendo las caras oeste y sur del edificio situado en la avenida de la Autonomía número 7, de Zaragoza.

b) **EL PERIÓDICO DE ARAGÓN**

COLONIA TECNOLÓGICA

Unos 150 niños se acercan a las nuevas tecnologías en la colonia Etopia_Kids

EFE 12/07/2013

Un total de 150 niños de entre 6 y 12 años han participado en la primera edición de la colonia tecnológica Etopia_Kids de Zaragoza, en la que han aprendido a crear sus primeros proyectos en las áreas tecnológicas más punteras.

La propuesta, dentro de la programación de Etopia-Centro de Arte y Tecnología, ha sido impulsada por la Fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento y el Ayuntamiento de Zaragoza.

El alcalde y el vicealcalde de Zaragoza, Juan Alberto Belloch y Fernando Gimeno, han visitado hoy la colonia en su último día en el Centro Cívico Delicias (Zaragoza).

El alcalde ha conocido los diversos talleres que se han llevado a cabo y que han permitido a los niños aprender de una manera lúdica programación, cómo hacer cortos de animación, el diseño de robots o videojuegos o cómo experimentar con mediciones meteorológicas.

Belloch, quien ha podido disfrutar de los resultados de los talleres, ha resaltado que "los chicos y chicas se lo pasan bien y de paso se acercan al mundo de la tecnología, que es un tema fundamental".

El proyecto ha contado como creador de contenidos con David Cuartielles, ingeniero en Telecomunicación de la Universidad de Zaragoza y cofundador de Arduino, plataforma de electrónica abierta, y con un equipo de doce monitores y formadores.

Por su parte, la Fundación Zaragoza Conocimiento ha destacado en un comunicado que de acuerdo a sus fines sociales, la colonia Etopia_Kids es una iniciativa que se ha diseñado "sin barreras físicas ni sociales y abierta a la participación equitativa de niños y niñas".

En este sentido, la Fundación ha contado con la colaboración de tres ONG's, Fundación Federico Ozanam, Cáritas y Fundación la Caridad.

El proyecto había recibido ya destacadas visitas, como la de los expertos Dennis Frenchman (Massachusetts Institute of Technology) y François Bar (University of Southern California), coincidiendo con su presencia en el Seminario Internacional de Etopia celebrado a principios de julio.

Asimismo, la colonia ha despertado un alto interés en el sector de la enseñanza y en representantes de los Servicios de Educación del Ayuntamiento de Zaragoza y el Gobierno de Aragón, quienes han coincidido en que la novedosa apuesta didáctica de Etopia_Kids es altamente recomendable para su aplicación en las aulas.

Un artista alemán convierte el ruido de Zaragoza en una melodía relajante



el artista alemán Florian Tuercke, en Zaragoza. - Foto: ÁNGEL DE CASTRO

EFE 16/09/2013

El ruido del tráfico, el tranvía, las bocinas, el cierzo o el continuo ir y venir de la gente por las calles zaragozanas puede ser convertido en música, en una melodía relajante muy alejada de lo que cualquier vecino sufre cada día.

Esto es lo que intenta llevar a cabo estos días Urban Audio, el proyecto del artista alemán Florian Tuercke, ganador el año pasado del concurso Paseo Project impulsado por la fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento que le dio la oportunidad de financiar esta iniciativa.

Para ello, utiliza un novedoso sistema por el cual unos micrófonos transmiten una vibración a unos instrumentos que él mismo ha fabricado con diversos materiales como aluminio, hierro y PVC, con amplificadores y unas cuerdas de guitarra que son las que reciben la vibración del sonido ambiente y forman unas frecuencias que luego él afina para que puedan formar composiciones musicales.

Así, va a estar durante esta semana capturando los sonidos en diversos puntos de Zaragoza y el próximo día 27 va a exponer el resultado en un concierto en el Centro de Arte y Tecnología Etopía.

Antes, como proyecto participativo que es, va a colaborar con artistas locales y va a impartir unos talleres para enseñar cómo se usan esos micrófonos especiales y cualquiera pueda transformar la contaminación acústica en un paisaje musical.

Florian Tuercke comenzó a convertir el ruido en música en la ciudad alemana de Hildesheim en 2006.

"No quiero componer sonidos", ha asegurado, porque un día se dio cuenta de que había música en los ruidos urbanos, que las distintas fuentes sonoras interactuaban y creaban una melodía.

Después, recorrió los Estados Unidos desde Filadelfia hasta San Francisco, grabando en 27 ciudades durante las tres semanas y media que duró la gira.

La composición musical que surgirá del ruido de las calles zaragozanas aún es una incógnita, ya que es la propia ciudad la que está componiendo su melodía y Tuercke ha manifestado que tiene mucha curiosidad por conocer el resultado final.

El artista ha reconocido que los sonidos varían mucho de unas ciudades a otras y que lo primero que le llamó la atención en la capital aragonesa es lo fuerte que sopla el viento, que previsiblemente tendrá un importante impacto en la composición que surja de este proyecto.

También ha apuntado a la forma en la que conduce la gente, al sistema de transporte público, a las intersecciones y rotondas que hay en el urbanismo de la ciudad o a la propia mentalidad de cada región como principales diferencias entre los sonidos de las ciudades.

Lo que sí ha adelantado es que a pesar del caos o la contaminación acústica los ciudadanos se van a sorprender porque las composiciones resultantes invitan al relax y no al estrés de la vida cotidiana.

Además, el artista alemán ha dicho que los sonidos urbanos están en permanente cambio y que es muy probable que de aquí a 10 ó 15 años estos sean muy diferentes, debido a los cambios en los motores de los coches, entre otros factores.

II Jornadas de Narrativa Transmedia

Etopia debate sobre la tecnología aplicada a la creación de contenidos

EFE 27/10/2013

Etopia debatirá a partir de mañana, lunes, sobre la tecnología aplicada a la creación de contenidos en las II Jornadas de Narrativa Transmedia, que tienen por título "Más allá de la ficción".

Unas jornadas que pretenden abordar profesionalmente el potencial de este tipo de generación de contenidos en los espacios de interrelación entre el sector de los contenidos digitales con otros sectores como la comunicación corporativa, el cambio social y las instituciones culturales tradicionales, ha informado el Ayuntamiento de Zaragoza.

El cantautor y guitarrista japonés de música folk, electrónica y experimental, Masaki Batoh, realizará un concierto como clausura de las jornadas.

Este artista desarrolló la máquina "Brain Pulse Music Machine" capaz de captar ondas cerebrales y procesarlas para crear sonidos audibles.

La narrativa transmedia es una forma diferente de contar historias, en la que los elementos integrales de la historia se dispersan sistemáticamente a través de los diferentes canales de distribución.

Ofrece un contenido líquido que alimenta continuamente la conversación con la audiencia y crea una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada, donde idealmente cada medio hace su propia contribución al desarrollo de la historia.

La narrativa transmedia es inmersiva y constituye un instrumento de persuasión muy potente, mediante el establecimiento de un vínculo emocional fuerte con la audiencia, generando una nueva forma de comunicar ideas y procesar la información.

Durante las jornadas se reflexionará y se investigará sobre cómo utilizar la narrativa transmedia en otras disciplinas y sectores mediante la aplicación específica de herramientas transmediales a proyectos de carácter empresarial, cultural, educativo, científico o social.

LA ALMOZARA

Etopia fusiona arte e innovación tecnológica

29/10/2013

Etopia Centro de Arte y Tecnología acoge desde finales de septiembre y hasta el 22 de noviembre tres exposiciones enmarcadas en el Congreso Iberoamericano de Cultura 'Cultura digital, cultura en red'.

Se trata de tres exposiciones que muestran la relación entre arte e innovación tecnológica. Así, *Paseo Project 2012* muestra nuevos modelos creativos de experimentar la ciudad y es un programa de la Fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento y Ars Electronica en colaboración con el Ayuntamiento de Zaragoza.

Mientras, *Quiero tener un millón de amigos* surge de la necesidad de plasmar la experiencia que ha brindado la nueva era de la información. La muestra ahonda en el contexto social y artístico de la construcción de un alter ego visual a través de las relaciones identitarias, la utilización del filtro que proporciona la red, imágenes, eventos, etc.

Y Desmontajes, Re/apropiaciones e intrusiones. Tácticas del arte en la Red se presenta como un "laboratorio móvil" que busca redefinir las prácticas del arte de redes y en ella participan creadores de todo el mundo.

El Salón de la Literatura Transmedia aborda en Zaragoza las nuevas formas de comunicación

EFE 07/11/2013

Etopia Centro de Arte y Tecnología acogerá entre mañana viernes y el domingo, el I Salón de Literatura Transmedia, donde se pretende debatir y divulgar las nuevas narrativas y nuevas experiencias lectoras fruto de la interacción entre literatura y tecnología.

Además de abordar las experiencias vividas por autores, editores e investigadores en este ámbito y las nuevas formas de comunicación propiciadas por herramientas, formatos y plataformas surgidos de la tecnología, el Salón tiene organizada una programación cultural complementaria, ha informado el Ayuntamiento de Zaragoza en un comunicado.

Este programa incluye talleres, cuentacuentos en clave digital, la glorieta literaria, actividades de animación a la lectura y conferencias.

El objetivo de este Salón de Literatura Transmedia es hacer realidad un acercamiento del lector a las nuevas narrativas y a las nuevas experiencias lectoras que se derivan de la relación entre literatura y nuevas tecnologías, a través de novelas que se abren a otras plataformas más allá del libro.

El diseño del mismo gira en torno a tres ejes temáticos como son el autor, el lector y el editor, y cada uno de ellos estará definido por los distintos agentes que participan en el hecho literario en sí, y en cómo cada agente afronta los nuevos retos de la narrativa transmedia en el ámbito literario.

El Salón propiciará encuentros con autores, editores e investigadores de renombre como Paula Ortiz, Agustín Fernández Mallo, Eloy Fernández Porta, Manuel Vilas, Begoña Oro, Fernando Marías, David Lozano, la Fundación Germán Sánchez Ruipérez o Eva Rueda.

MUESTRA

Once artistas proyectan sus particulares "Esquinas fluorescentes" en Zaragoza

EFE 08/11/2013

Once artistas iberoamericanos del ámbito de las artes digitales proyectarán mañana sus particulares "Esquinas fluorescentes" en la fachada del Centro de Arte y Tecnología de Zaragoza, Etopia, en una actuación que se enmarca en el V Congreso Iberoamericano de Cultura, que se celebrará del 20 al 22 en Zaragoza.

Las posturas políticas o éticas que adoptamos en la red, los ciclos de la vida, el espacio visto desde el punto de vista del cuerpo, las ondas radioeléctricas, la evolución de la pornografía digital, la percepción del mundo a través de los mapas y el agua o los códigos QR son algunos de los conceptos en los que se han inspirado estos artistas para crear sus obras.

Etopia cuenta con una doble fachada-media de última generación de 400 metros cuadrados en sus lados sur y oeste del edificio, en la cual mañana estos artistas, de siete países distintos, presentarán mañana a las ocho de la tarde sus creaciones, según han informado hoy fuentes de la organización.

Los autores son los argentinos Hernan Bula, Laura Colombo, Mauro Páez, Juan Sorrentino y Yamil Burguener; el peruano Álvaro Pastor; la chilena Brisa MP; el colombiano Alejandro Duque; el mexicano Arcángel Constantini y el dominicano Ignacio Alcántara.

La fachada digital en la que actuarán estos creadores está dotada con un sistema de simulador diseñado por el artista zaragozano Néstor Lizalde.

El objetivo de este proyecto, llamado "Esquinas Fluorescentes", es el de "desestabilizar los medios estables", como puede ser el edificio donde se proyectan las obras, "captar la naturaleza del entorno social y digital y recuperarlas para el espacio interactivo", según estas fuente.

En este proyecto, participa el colectivo Pucará Bits, compuesto por los argentinos Hernan Bula, Laura Colombo y Mauro Páez, quienes se inspiran en el artista ecológico Nicolás García Urriburu para su obra, un planisferio que deforma su anchura para dar más preponderancia al sur del planeta.

Por su parte, su compatriota Yamil Burguener se basa para su trabajo en algo más abstracto, como un pixel, que se va desarrollando y crea códigos QR, que a su vez se multiplican y comienzan a entremezclarse creando "laberintos psicológicos".

En representación de Chile, la artista Brisa MP incorporará el paisaje del entorno a través de su cuerpo, la tecnología y la arquitectura, mientras que el colombiano afincado en Suiza Alejandro Duque propondrá hacer visibles las ondas radioeléctricas que nos rodean tal y como se presentan en la realidad.

Las repercusiones de Internet en el arte y en la vida cotidiana también cobrarán especial relevancia en la exhibición.

Todos los creadores han coincidido en resaltar la positiva experiencia que les ha supuesto la semana que han coincidido en Zaragoza preparando este trabajos, que ha devenido en lo que llaman "nuestro minicongreso", como antesala al Congreso oficial, que se celebrará del 20 al 22 en Zaragoza.

DEL MIÉRCOLES AL VIERNES

Más de 150 expertos debatirán en el Congreso Iberoamericano de Cultura

El edificio acoge la cita que, en su quinta edición, se celebra por primera vez fuera del continente americano



El Centro de Arte y Tecnología está formado por tres cubos que acogen desde el auditorio hasta una residencia. - Foto: CHUS MARCHADOR

E. P. 18/11/2013

Peter Brantley, Frédéric Martel, Sandra Pecis, Juan Mateos-García, Pablo Arrieta, Virginie Rouxel, Hugh Forrest, Daniel Innerarity y Javier Celaya son solo la punta de lanza de los más de 150 expertos que abordarán la cultura digital y en red en Zaragoza durante el Congreso Iberoamericano de Cultura. Una cita, que arranca el miércoles y se prolongará hasta el viernes, que será la prueba de fuego del Centro de Arte y Tecnología Etopia y que servirá, además, para su lanzamiento ya que será, de facto, la inauguración oficial del espacio. Etopia, junto con el Palacio de Congresos de la Expo, además de a los ponentes, acogerá a cerca de 1.400 personas que son los que se han inscrito para asistir a las múltiples sesiones que habrá en el mismo.

ALREDEDOR DE CUATRO EJES La estructura del congreso está planteada alrededor de cuatro ejes. La zona Tendencias recogerá las impresiones de expertos sobre hacia donde

van las tendencias digitales y su impacto en el sector cultural; la zona Emprendimiento citará a los autores de los 21 trabajos finalistas (se presentaron 550 proyectos) del concurso Emprende con cultura; en la de Experiencias, un grupo de expertos venidos de distintos países harán partícipes a los participantes de experiencias singulares que se han definido como "lecciones aprendidas". Y la cuarta será una zona abierta que abordará diferentes temas en mesas de trabajo.

Zaragoza, primera sede donde se realizará este congreso fuera del continente americano, pretende, así, durante estos días, convertirse en el foro para hablar sobre las transformaciones a las que está siendo sometida la cultura con las nuevas tecnologías. Por eso, uno de los objetivos de esta cita, además del de potenciar la cultura como crecimiento económico, es crear un espacio de debate para afrontar el reto del tránsito de lo analógico a lo digital; y analizar qué papel tendrán los espacios culturales como se conocen ahora en un futuro que ya está aquí.

UN CONGRESO PARA HACER FRENTE A LOS NUEVOS RETOS

Acuerdan promover la movilidad de artistas entre Iberomérica y Zaragoza

EFE 21/11/2013

La Organización de Estados Iberoamericanos (OEI) y el Ayuntamiento de Zaragoza han firmado hoy un acuerdo de colaboración para propiciar y facilitar la movilidad de artistas y gestores culturales entre la capital aragonesa e Iberoamérica durante los próximos dos años.

Esta iniciativa supone la inclusión de Zaragoza como ciudad de origen y destino dentro del Programa Iberoamericano de Movilidad de Artistas y Gestores Culturales de la OEI y, por tanto, su fortalecimiento como ciudad española de referencia en materia de creatividad tecnológica e innovación cultural, han informado hoy fuentes municipales.

El acuerdo ha sido firmado hoy por el alcalde de Zaragoza, Juan Alberto Belloch, y el presidente de la OEI, Álvaro Marchesi, en el marco de celebración del V Congreso Iberoamericano de Cultura.

El acuerdo se plasma en dos convenios, el primero de los cuales permitirá que cuatro artistas y/o gestores culturales de la ciudad reciban becas para viajar a Iberoamérica y participar allí en una residencia artística y, a la inversa, que cuatro artistas y/o gestores iberoamericanos puedan viajar a Zaragoza e integrarse por un tiempo en la residencia del Centro de Arte y Tecnología Etopia.

Este programa de intercambio está previsto inicialmente para los dos próximos años 2014 y 2015 y la convocatoria para la selección para los primeros participantes podría realizarse el próximo mes de febrero.

El segundo acuerdo, permitirá favorecer actuaciones relacionadas con la promoción y el apoyo a emprendedores culturales de Zaragoza y de la propia región iberoamericana.

La primera iniciativa que se llevará a cabo en el marco de este convenio será la participación de los ganadores del concurso "Emprende con Cultura", que se celebra en el marco del V Congreso, en el próximo Encuentro de Educación, Cultura e Innovación de la OEI, previsto en 2014 en Buenos Aires.

La intención es que este concurso de ideas y emprendedores vuelva a convocarse en el mes de marzo de 2014.

Zaragoza califica de "hito histórico" el Congreso Iberoamericano

EFE 23/11/2013

El Ayuntamiento de Zaragoza ha calificado de "hito histórico" para la ciudad el "éxito" del V Congreso Iberoamericano de Cultura, clausurado ayer, y cuyo impacto económico directo se estima en cerca de 1,50 millones de euros.

Los "valiosos" resultados académicos del encuentro, que se ha celebrado del día 20 al 22, y el "éxito" organizativo del mismo han permitido que Zaragoza "proyecte y refuerce su imagen exterior internacional en ámbitos clave como la cultura, la innovación, el emprendimiento, las nuevas tecnologías y la cooperación", señala el consistorio en un comunicado.

Asimismo, destaca que "se han cubierto y superado todas las expectativas" y subraya el "prometedor legado" que deja para el futuro de la ciudad en materia de establecimiento de convenios y acuerdos y contactos en materia de industrias culturales.

También de consolidación del Centro de Arte y Tecnología Etopia como "polo de atracción internacional" de contenidos, proyectos, creadores y emprendedores, o de configuración de un verdadero Campus Iberoamericano en Zaragoza, entre otros beneficios

Un legado materializado, por el momento, en el acuerdo de colaboración con la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI) para la movilidad y residencia de artistas en Etopia y la reedición del concurso "Emprende con Cultura", así como en las reediciones del concurso de creación digital "Movilízate" o del Festival de Teatro Infantil Iberoamericano en el Teatro Arbolé.

En esta línea, el consejero de Educación y Cultura del Ayuntamiento, Jerónimo Blasco, ya anunció en el transcurso del congreso el establecimiento de otros futuros acuerdos e

iniciativas en el marco de los contactos y conversaciones que se han realizado con instituciones, gobiernos y organizaciones.

Pero además del propio valor de los "beneficios intangibles" que ha reportado este foro para la ciudad, desde el Ayuntamiento se subraya el "positivo" impacto que ha tenido en la puesta en marcha y funcionamiento a pleno rendimiento del Centro de Arte y Tecnología Etopia, que ha vivido su puesta de largo a nivel internacional, como polo de atracción de proyectos, contenidos y tendencias.

Así como de creadores, artistas, emprendedores e investigadores y su inclusión e inmersión efectiva en el mapa de equipamientos de la ciudad.

En este sentido, Etopia ha sido valorado de forma sobresaliente por participantes y asistentes al congreso, así como por las propias instituciones organizadoras del mismo.

También destaca el Ayuntamiento el impacto económico directo estimado en la ciudad, en alojamiento, transporte, compras y ocio, de cerca de 1,50 millones.

Asimismo, ha sido una plataforma y escaparate de promoción de la industria cultural local hacia el exterior y se han establecido acuerdos de colaboración con agencias, instituciones y organizaciones españolas relacionadas con la cultura, el emprendimiento y la colaboración para el impulso de futuros proyectos.

Y ha supuesto la "consolidación de Zaragoza como espacio propicio y privilegiado de encuentro entre España y Europa e Iberoamérica, dando un importante paso adelante hacia la configuración de un verdadero Campus Iberoamericano en la capital aragonesa, en las materias ya mencionadas de cultura, innovación, emprendimiento, creatividad y nuevas tecnologías.

Un proyecto de participación mediante tecnología, premio Paseo Project 2013

EFE 17/12/2013

El proyecto "United Colors of Dissent", de los artistas turcos y residentes en Nueva York Mahir M. Yavuz y Orkan Telhan, que reclama la participación de los zaragozanos a través de la tecnología, recibirá el próximo jueves día 19 el gran premio Paseo Project 2013.

Es el galardón más destacado de la segunda edición del concurso Paseo Project "nuevos modelos creativos de experimentar la ciudad", que se entregarán en el Centro de Arte y Tecnología Etopia

Dicho proyecto desarrollará un software que, a través de dispositivos tecnológicos como la fachada media de Etopia, quiere indagar la opinión de los ciudadanos en muy diversos asuntos, ha informado el Ayuntamiento de Zaragoza.

Además, el II Paseo Project entregará el premio especial del jurado a "Design your city" y el premio Paseo Project Mini 2013 a Cine en aragonés de los alumnos del Colegio rural agrupado Cinca-Cinqueta

Paseo Project es un concurso organizado por la Fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento, en colaboración con el Ayuntamiento de Zaragoza y Ars Electronica.

A este certamen se pueden presentar proyectos de creadores locales, nacionales e internacionales que aporten nuevas formas de mejorar el espacio urbano, de ampliar la experiencia del ciudadano con su entorno más próximo, y de desarrollar y amplificar el sentido de comunidad en la ciudad del siglo XXI.

Obras con una vocación más artística o con una finalidad más práctica, pero realizadas a través de un uso original, imaginativo, y sorprendente de las nuevas herramientas de creación digital.

Proyectos que aborden cómo el arte y la tecnología pueden ser una herramienta para inspirar y modelar nuevas vinculaciones entre la ciudad y sus habitantes, en definitiva, de experimentar creativamente la ciudad.

DESARROLLO DE DISPOSITIVOS

Etopia acoge la conmemoración del aniversario de la plataforma Arduino

EFE 27/03/2014

El Centro Municipal de Arte y Tecnología Etopía acogerá este sábado Arduino Day Zaragoza 2014, un evento con el que se quiere conmemorar el décimo aniversario de la plataforma de hardware libre Arduino, que se celebra a lo largo del mundo durante el mes de marzo.

En el evento, que se prolongará entre las 10.00 y las 20.30 horas, se organizarán charlas divulgativas, talleres de iniciación y de avanzados, robótica infantil, impresoras 3D y demostraciones de dispositivos curiosos ligados a Arduino, ha informado el Ayuntamiento de la capital aragonesa.

Diseñada y cofundada por el ingeniero zaragozano David Cuartielles, Arduino se ha convertido en estos diez años de historia en un referente a nivel mundial en el desarrollo de todo tipo de dispositivos, ideados y utilizados por usuarios particulares pero también por multinacionales y empresas consolidadas.

Arduino, un hardware abierto con toda la información disponible en internet y al alcance de todos, permite plasmar en dispositivos físicos casi cualquier cosa que uno pueda imaginar, que suene, se ilumine o se mueva, siendo por ello protagonista indiscutible del movimiento Maker, Do it yourself (hazlo tú mismo).

Cuatro aragoneses desarrollarán sus proyectos en Iberoamérica

Arantzazu Gracia, Hugo Gauthier, Vicky Calavia y Ramón Albero participarán en el intercambio

EL PERIÓDICO 12/07/2014

Cuatro aragoneses han sido becados por la sociedad municipal Zaragoza Cultural para participar en el Programa Iberoamericano de Movilidad de Artistas y Gestores Culturales de la Organización de Estados Iberoamericanos (OIE).

Se trata de Arantzazu Gracia Moreno, por su propuesta *La descentralización en la cultura: los servicios en los barrios*, que promueve la cultura como desarrollo y accesibilidad; Hugo Gauthier, por *Cooperación de Escuela de Circo Valor social*, que incita a la integración e intercambio de gestión compartida; Vicky Calavia Sos, por *Movilízate: Espacios Proyectados*, que muestra una visión de la ciudad, de experiencias artísticas a través de las nuevas tecnologías y normalización de su uso; y Ramón Albero Martín, por *Diálogos Elásticos. Encuentro creativo Iberoamericano*, por su amplio conocimiento del mundo cultural iberoamericano y su conexión con Zaragoza, cooperación e intercambio online de artistas y gestores.

EN 2014 Y EN 2015 Un total de 27 proyectos optaban a estas becas que permitirán a los seleccionados (dos en 2014 y los otros dos en 2015) hacer una estancia en instituciones y organizaciones de alguno de los países iberoamericanos participantes en el programa. Del mismo modo, cuatro artistas y gestores culturales procedentes de los países iberoamericanos tendrán la oportunidad de realizar una pasantía en instituciones y organizaciones del ámbito de la cultura en la ciudad de Zaragoza (en el Centro de Arte y Tecnología Etopia).

Los proyectos han sido elegidos por "su afinidad con las líneas estratégicas del Plan Director de Zaragoza Cultura 2020; la viabilidad de las propuestas y su conexión con la realidad iberoamericana, lo que garantiza el intercambio de experiencias y la cooperación".

La OEI y el Ayuntamiento de Zaragoza financiarán los traslados internacionales, el alojamiento y la estancia de los artistas o gestores culturales de Zaragoza y de los procedentes de los países iberoamericanos, para la consecución de los objetivos formativos y de cooperación planteados.

La iniciativa se enmarca además en los esfuerzos que el Ayuntamiento de Zaragoza está realizando para generar nuevos espacios de reflexión e intercambio de experiencias ante los desafíos de la revolución 2.0 en el mundo de la cultura.

'pasarela media creativa'

05/08/2014

Desde el 24 de julio y hasta el 13 de octubre, se pueden ver en Etopía los proyectos de 'Pasarela Media Creativa'. Una muestra, organizada por la Fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento, que enseña la obra de seis grupos de creativos que exploran campos y disciplinas tan diversos como la literatura y los viajes a través de los nuevos medios, la realidad aumentada aplicada al campo textil, los nuevos modelos de producción digitales, la infografía arquitectónica, la fotografía computacional y la estereoscopia para fines didácticos. Así, recoge el trabajo de Ernesto Sarasa y Angélica Montes (Zaragoza en cada lugar), Camisetas 3D con realidad aumentada (de Imascono Augmented Reality), Modelos de producción y distribución en la era digital (Ana Castañosa), Alone (César Ramos, Pablo Rapún y Juan Gayarre), Capturando luz a un billón de fotogramas por segundo (Diego Gutiérrez) y Al final (Javier Vegas en colaboración con alumnos del CPA Saludie).

La cultura 'Maker' y la impresión 3D, en Etopia

El centro de arte ha organizado encuentros, residencias artísticas, exposiciones y conciertos

EL PERIÓDICO 01/10/2014

La fiebre de la impresión 3D y del *hazlo tú mismo* en versión digital --lo que en otras palabras suele llamarse movimiento *maker*-- serán los protagonistas de la programación que el Centro de Arte y Tecnología Etopia de Zaragoza ha preparado para el curso, que será el segundo desde que el centro entró en funcionamiento en 2013.

Las actividades comenzarán esta misma semana --2 y 3 de octubre-- con *This is not Detroit*, un laboratorio cultural en el que participan cuatro ciudades europeas que tienen en común ser sede de la empresa automovilística Opel. Una representación zaragozana --Asalto, A zobra, Etopia, Esto no es un solar y Trayectos entre otros-- ya estuvo en Bochum y ahora vienen a la capital aragonesa desde Gliwice/Bytom (Polonia), Liverpool / Ellesmere (Reino Unido).

También en octubre habrá residencias --en Zaragoza y París-- de los artistas Sylvie Balestra y Jaime de los Ríos; performances como la que llevarán a cabo (mediante una aplicación de móvil los artistas Mahir Yavuz y Orkan Telhan; un laboratorio de danza y nuevos medios, en el que, con la colaboración de Trayectos, habrá un taller de danza y otro de propuestas coreográficas; o el programa Proyectamedia, dedicado a favorecer los trabajos de los creadores aragoneses en el campo de los nuevos medios digitales.

ARTE SONORO TECNOLÓGICO En noviembre, Zaragoza será la sede de la exposición de videoarte *Arab Screens: Del cambio de milenio a la Primavera árabe*, comisariada por la galerista de origen argelino Sabrina Amrani; y del festival de música y tecnología Radical DB, que examinará algunas de las propuestas más avanzadas en el campo de la

utilización de programación en tiempo real para crear música y otras manifestaciones del arte sonoro mas tecnológico

DOERS será un festival de la cultura *maker* que se prolongará durante varios meses, desde finales de 2014 hasta el verano de 2015, y que estará integrado por exposiciones, talleres, conferencias, seminarios y otras actividades dirigidas a todo tipo de públicos.

La programación se completa con las Jornadas profesionales de narrativa transmedia, con la exhibición de cinco proyectos nacionales, una pasarela creativa , un salón de literatura, una semana del arte sonoro, así como un seminario sobre el *making off* de *La novia*, la próxima de Paula Ortiz.

EN EL CENTRO DE ARTE Y TECNOLOGÍA ETOPIÁ

'Entre Nosotros', videoarte para reflexionar sobre el impacto tecnológico

EFE 18/11/2014

La muestra de videoarte 'Entre Nosotros' arranca hoy en Zaragoza con 11 obras de artistas contemporáneos, procedentes de países de Oriente Medio y el Magreb, en las que reflexionan sobre el impacto en las sociedades del progreso tecnológico en el contexto de un mundo global.

La exposición, financiada por el Centro de Arte y Tecnología Etopía, Zaragoza Cultural y la empresa Trazacultura, permanecerá en dicho centro hasta el próximo 21 de febrero y a partir de entonces se prevé que vaya recorriendo distintos centros culturales durante 2015 y 2016.

La forman algunos de los artistas con mayor proyección internacional de esos países y predominan los que poseen dobles culturas -origen árabe y residencia en un país occidental-, que relatan los encuentros y desencuentros entre Oriente y Occidente y como

la globalización ha provocado una crisis de las identidades y una mayor visibilidad de las diferencias culturales.

Una de las obras más impactantes viene de la mano del dúo turco metalKLINIK, que ofrecen una gran pantalla con confetis volando de la mano de un gran despliegue de efectos especiales como metáfora de la "fanfarria continua" del consumismo, tal y como ha explicado la comisaria de la exposición, Sabrina Amrani.

También hay espacio para el humor con un vídeo firmado por el artista iraquí Adel Abidin quien, inspirado en 'La Guerra de las Galaxias', muestra a dos ejecutivos luchando con dos fluorescentes en una oficina, expresando así el dramatismo que conlleva la competitividad en las grandes corporaciones.

La egipcio-libanesa Lara Baladi trae la proyección más larga de la exposición, de 42 minutos, en la que a raíz de la revolución egipcia de 2011 comenzó a coleccionar imágenes de otros acontecimientos históricos que le recordaban a lo que sucedía en su país, como imágenes de "El Gran Dictador" de Chaplin, de la plaza de Tiananmén, de Corea del Norte, Gandhi, la Madre Teresa de Calcuta o del Pato Donald luchando contra los nazis.

Por su parte, la artista libanesa Mireille Astore rescata una fotografía anónima de principios del siglo XX en la que aparece un hombre junto a doce mujeres y la manipula insertando su cara en los diferentes rostros de la instantánea para reflexionar sobre el concepto de identidad.

El toque irónico lo refleja 'NO', obra de la ruso-tunecina Nadia Kaabi-Linke, que reunió dentro de una iglesia anglicana a un grupo de compatriotas para responder negativamente a coro a toda la retahíla de preguntas que inquiera la agencia fronteriza británica para otorgar sus visados.

Nicène Kossentini, también tunecina, propone un vídeo sin sonido con un cuerpo cortado en el que tan solo aparecen las piernas y las manos expresando diversas emociones para denunciar así la censura que existía en su país antes de la revolución, donde al aparecer el cuerpo cortado lo que se piense no se puede transformar en actos.

También reflexiona sobre la llamada 'Primavera Árabe' el marroquí Omar Mahfoudi en una proyección que comienza con la quema de fotografías de dictadores como Gadafi o Ben

Ali y culmina con soldados de juguete o instantáneas primaverales siendo del mismo modo pasto de las llamas.

El marroquí Younes Baba-Ali utiliza tres pantallas en las que aparecen manos haciendo clic a un bolígrafo, primero a gran velocidad y poco a poco agotándose como reflejo del agotamiento físico y psicológico al que nos puede someter nuestro ritmo de vida.

Otro de los vídeos cómicos de la muestra viene de la mano del libanés Ziad Antar, que reúne a varios pastores de su país simplemente para decir ante la cámara la palabra 'Tokio', como reflejo del impacto de la globalización, que hace que cualquier persona conozca de la existencia de otro lugar remoto que probablemente nunca pisarán.

El también marroquí Mounir Fatmi, al que la comisaria ha descrito como el artista "más importante de África", ofrece una proyección en el suelo a gran velocidad en la que une la antigua caligrafía circular árabe y los "rotoreliefs" de Marcel Duchamp como una superposición de Oriente y Occidente.

Por último, justo a la entrada de la sala, los espectadores podrán observar el trabajo del saudí Ahmed Mater quien, a través de diferentes radiografías, reflexiona sobre la vida y la muerte y sobre el cambio experimentado por su país gracias al petróleo.

El videoarte internacional reflexiona sobre la globalización

Doce son las obras que se exponen en el centro Etopia hasta el próximo 21 de febrero



La comisaria Amrani, junto a Artiaga y Lahuerta, explica la muestra. - Foto: CHUS MARCHADOR

ALICIA GRACIA 19/11/2014

Doce artistas procedentes del norte de África y de Oriente Medio inauguran una sala del Centro de Arte y Tecnología Etopia con su exposición colectiva *Entre nosotros*, que podrá visitarse hasta el próximo 21 de febrero. En ella, destaca la unión del arte y la tecnología mediante la disciplina del videoarte, y todos los artistas, "de dobles culturas", reflexionan sobre "el impacto del progreso técnico y tecnológico sobre nuestras sociedades. Un impacto sobre el medio ambiente, sobre los hombres en un mundo donde todo va muy deprisa, en un contexto de mundo que tiende a la globalización", según explicó la comisaria de la muestra, Sabrina Amrani, ayer en la presentación.

Entre nosotros, una producción público-privada financiada por el Ayuntamiento de Zaragoza, el Centro de Arte y Tecnología Etopia, Zaragoza Cultural y la empresa Trazacultura, pretende ser "un producto cultural de calidad, de proyección internacional, para que sea de interés para otros centros culturales de España", según afirmó Sergio

Artiaga, representante de la empresa Trazacultura. Por ello, tras este primer montaje, los organizadores van a trabajar en la itinerancia de la misma.

Los soportes son dispares, desde una proyección en las paredes exteriores del propio edificio, denominadas "urban screen"; hasta pequeños formatos audiovisuales. La que se puede observar del exterior, de Mounir Fatmi y titulada *History is not mine*, muestra un video en el que unos martillos percuten las teclas de una máquina de escribir.

CRÍTICO

Doce son los artistas que exponen sus obras en distintos formatos --marcos digitales, "urban screen", pantallas gigantes, 3D--, pero a todos les une el propósito crítico. Mental/KLINIK, dúo de artistas de Estambul, expone su obra de gran formato, *WHIFF*, que está compuesta por un video de confetis de colores que caen. Según la comisaria, es "un juego entre la tecnología, la robótica y las emociones" que trasmite "el vacío de la cultura". Adel Abidin presenta su trabajo, *The consumption of war*, que emula una guerra de espadas entre dos hombres trajeados y con el que quiere mostrar "el afán de consumir más y de producir más". Por su parte, Lara Baladi, con su *Alone, together... In media res*, pretende con su pieza audiovisual de 42 minutos, plasmar "un mapa visual sobre las revueltas árabes". *Not from here* de la libanesa Mireille Astore, "ilustra la identidad a través de una fotografía antigua manipulada", en la que va apareciendo el rostro de la autora. Mounir Fatmi, "el artista más publicitado del norte de África", expone *Technologia*, un trabajo censurado en varias ocasiones, que propone una "mezcla de una obra clásica de Duchamp con la caligrafía árabe" que habla de "la sociedad a toda velocidad". El resto de artistas de la exposición son Ziad Antar, Younes Baba-Ali, Nadia Kaabi-Linke, Omar Mahfoudi, Ahmed Mater y Nicène Kossentini.

Gerardo Lahuerta, el director del centro que acoge la muestra, declaró que van "activando diferentes áreas poco a poco". De hecho, la sala de exposiciones en la que se muestra *Entre nosotros*, se inauguró ayer.

HASTA EL DOMINGO EN ETOPIA

Radical dB trae las tendencias musicales más actuales

Las actuaciones de Edu Comelles y Xelo Giner inaguran hoy el festival

EL PERIÓDICO 20/11/2014

El festival Radical dB, dedicado a las tendencias más actuales de la música y de la experimentación sonora, se celebra desde hoy y hasta el próximo domingo, 23 de noviembre, en Etopia. Talleres, mesas redondas, charlas y conciertos de los grupos más destacados del *live coding* (código audio generado en directo por el artista-programador) del panorama internacional se sucederán en este festival con entrada gratuita.

En el festival actuarán dos de las bandas más reconocidas en este ámbito: BenoEt and the Mandelbrots (Alemania) --sábado, 22-- y el dúo formado por Shawn Lawson y Ryan Ross Smith (Estados Unidos) --mañana--. Los dos grupos generan un vídeo en directo que acompaña a la música hecha de texturas complejas y ritmos abstractos, en el caso de la banda alemana, y de un sonido más minimalista, en el caso de los norteamericanos. BenoEt and the Mandelbrots mantendrán un encuentro con el público antes de iniciar el concierto para explicar cómo funciona y en qué consiste esta nueva tendencia musical.

También actuará la saxofonista Xelo Giner --hoy, a las 22.15 horas--, que explora los sonidos de ese instrumento que comunican con el universo electrónico de la música contemporánea. Trino Zurita (sábado) también dará a conocer las facetas más escondidas y atrevidas del violonchelo. Junto a las actuaciones musical, el festival Radical dB ha organizado charlas, espectáculos multimedia de danza, vídeo y música electrónica y charlas.

Asimismo, se celebrará un concurso internacional dirigido a artistas y grupos que trabajen en el campo de arte sonoro realizando actuaciones en directo (hoy a las 20.30 horas). La

programación de hoy se completa con una charla (19.30) sobre *Paisajes sonoros y nuevos interfaces* y un concierto de Edu Comelles.

INNOVACIÓN

Etopia acoge las jornadas de narrativas transmedia

EL PERIÓDICO 26/11/2014

El centro Etopia inicia hoy, de 17 a 20.30 horas, las terceras jornadas profesionales de narrativas transmedia que pretenden ser foco de exposición, análisis y difusión de las nuevas narrativas digitales. A estas se han inscrito 125 personas. Bajo el lema *Transmedia made in Spain*, las jornadas ofrecen cinco proyectos transmedia producidos en España y presentados por sus propios creadores que explicarán sus modelos de producción, exhibición y distribución.

Así se presentará la webserie *El día D* con Javi J. Palo, el documental transmedia *Socialmanía* con Roger Casas-Alatriste, la webserie *Proyecto Unai* con Alejandro Barros, la plataforma de contenidos multimedia *Speaket* con Paco Trinidad y el videojuego online *19 Reinos* con Belén Santa-Olalla.

Además de la exhibición de los trabajos y posterior charla con sus autores, las jornadas incorporan una novedad: un recorrido práctico por *Conducttr*, la plataforma de creación de contenidos utilizada para el diseño y organización de productos transmedia.

Under my skin, *La idea de Europa* y *O responsables*, los tres proyectos transmedia que resultaron ganadores en el festival *Transmedia Docs 21*, celebrado el pasado mes de junio, recibirán hoy y mañana una doble asesoría personalizada como parte del premio: la asesoría al desarrollo transmedia del proyecto impartida por Belén Santa Olalla, de Conducttr Ltd; y la asesoría al desarrollo interactivo y nuevos formatos a cargo del Instituto Técnico de Aragón.

Comienza Pasarela Media en Etopía

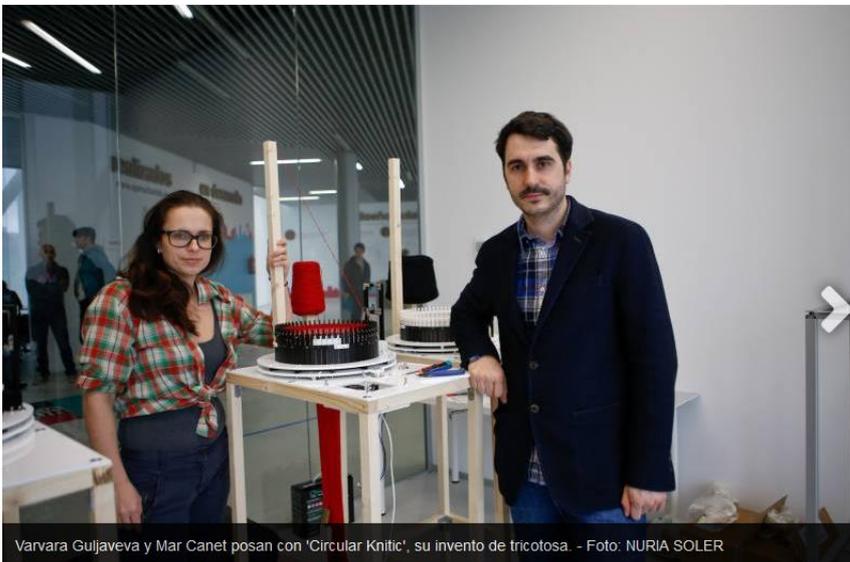
05/12/2014

Pasarela Media comienza hoy, a las 19 horas, en el centro Etopia de Zaragoza. Constituye un punto de referencia de la creación visual y digital de artistas de la comunidad, en el que se podrán ver vídeos experimentales, vídeo-instalaciones y documentales de creación, entre otros, en diferentes formatos narrativos y técnicos relacionados con el mundo digital.

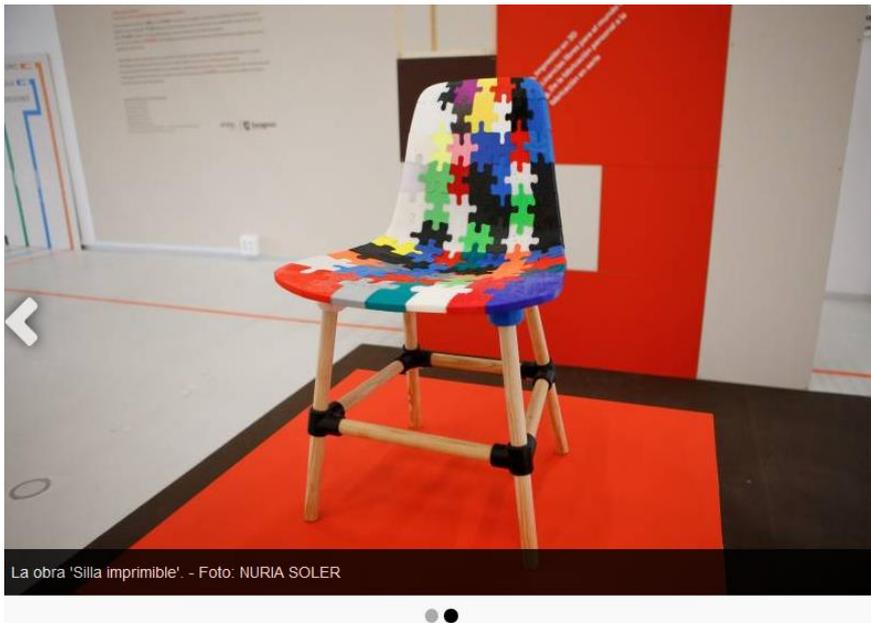
ARTE Y TECNOLOGÍA

Doers da a conocer lo último del "hazlo tú mismo" en Etopia

Siete creadores internacionales participan en este proyecto que se expandirá hasta julio



Varvara Guljaveva y Mar Canet posan con 'Circular Knitic', su invento de tricotosa. - Foto: NURIA SOLER



A. G 20/12/2014

Los Doers, en realidad, son gente que hace cosas, en el sentido de que sugieren ideas, realizan proyectos novedosos y les dan vida. Siete investigadores internacionales son los responsables de mostrar, a través del programa *Doers* que se inaugura hoy en el Centro de Arte y Tecnología Etopia de Zaragoza, sus últimas invenciones muy ligadas al uso de la tecnología. Las exposiciones se desarrollarán en dos fases: la primera se va a llevar a cabo este diciembre y la siguiente discurrirá desde marzo hasta julio del año que viene. A las muestras se les sumarán "presentaciones de creaciones e investigadores, una serie de talleres y seminarios sobre el mundo de la creación abierta, la invención y la fabricación personal", según explicó Gustavo Valera, de Ultra-Lab, quien dirige la producción técnica de la muestra.

Así, desde hoy podrá verse el proyecto *Circular Knitic* del barcelonés Mar Canet y la estonia Varvara Guljajeva, que han diseñado una tricotosa automatizada y replicable publicada con licencia "open source" para que cualquier usuario pueda construirse una. La obra está inspirada en la primera máquina de coser electrónica y doméstica de 1976 y "está construida la impresión 3D y el corte por láser", según contaron sus creadores.

El colectivo español Clone Wars expondrá su obra *Silla imprimible*, que es una silla puzzle que consta de 85 piezas, que está basada en un diseño creado por Bits&Parts, un laboratorio dedicado a crear diseños de mobiliario abierto fácilmente realizable mediante

herramientas de fabricación personal. Este proyecto tiene la finalidad de mantener a la comunidad activa mediante la creación de objetos complejos o sencillos de largas tiradas.

Graffiti chair, creación del diseñador israelí Ronen Kadushin, es parte de una colección de sillas cortadas con láser hechas en aluminio y que se plegan a mano. Kadushin ha publicado un conjunto de diseños donde los usuarios pueden descargar, modificar y producir los diseños que él mismo cuelga en su página web. Así, el autor cuestiona "el diseño industrial tradicional al permitir la copia y la modificación libre de las creaciones".

Por último, la artista y tecnóloga Kate Hartman presentará *Prothetic Technologies of Being* que analiza el uso de telas plisadas como una forma de amplificación física de la persona. Así, crea *Monarch*, que amplifica la forma física mediante la modificación de los hombros; *Nautilus*, que cubre la cabeza ocultando a quien la viste del entorno; y *Carcinal* que proporciona una mayor conciencia de dirección y conectividad con el entorno.

En definitiva, *Doers*, según Valera, es un proyecto que abre la tecnología a la ciudadanía para mostrar que "los creadores se han desvinculado de ese perfil más técnico".

'Doers' inicia su segunda fase

05/05/2015

ARTE El programa denominado *Doers* comienza hoy, a las 18 horas, su segunda fase de exposiciones en el centro Etopia. *Doers* consiste en exposiciones, talleres y seminarios sobre el mundo de la creación abierta, la invención y la fabricación personal. Además, a las 19 horas, tendrá lugar la charla *Creando tecnologías vestibles*, de Kate Hartman, a la que seguirá un taller práctico.

'Doers' inaugura con talleres su nueva fase

Etopia inicia el curso 'Creando tecnologías vestibles'



Etopia ayer, en la inauguración de la segunda fase de 'Doers'. - Foto: DANIEL ADÁN

EL PERIÓDICO 06/05/2015

La segunda fase del proyecto *Doers*, que acoge el centro zaragozano de arte y tecnología Etopia, se inició ayer con la inauguración de una exposición y un nuevo programa de actividades centradas en la proyectos tecnológicos y culturales pioneros.

Esta segunda fase del programa comenzó ayer con la muestra que ocupa toda una planta de Etopia y que permanecerá abierta al público hasta el 14 de agosto. Esta exposición contiene diferentes obras centradas en la historia y evolución del movimiento maker en Aragón, España y el resto del mundo a través de contenidos y testimonios.

Como continuación a la charla *Creando tecnologías vestibles* de Kate Hartman, se realiza, hoy, mañana y pasado, un taller práctico. Hoy el taller se titulará *Guantes de choca esas cinco!*, mañana *Chaqueta de gestos* y pasado *Palmada en la espalda*.

DURANTE 2016 Y 2017

Nuevo convenio Zaragoza-OEI para el Campus Iberoamericano de Emprendimiento

EFE 08/05/2015

El alcalde de Zaragoza, Juan Alberto Belloch, y el secretario general de la Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI), Paulo Speller, han firmado hoy el convenio para el desarrollo en la capital aragonesa del Campus Iberoamericano de Emprendimiento Etopia" durante los años 2016 y 2017.

El Campus Iberoamericano de Cultura nació gracias al convenio firmado por el anterior secretario general de la OEI, Álvaro Marchesi, y el alcalde y presidente de la Fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento en noviembre de 2013, ha indicado el ayuntamiento.

El objetivo del acuerdo era dar continuidad a una de las iniciativas más exitosas del V Congreso Iberoamericano de Cultura, celebrado en Zaragoza en esas mismas fechas, como fue el concurso "Emprende con Cultura".

El convenio incluyó la realización del Campus Iberoamericano Etopia en 2014 y 2015, como fase final de sendos Concursos de Emprendimiento Científicos y Tecnológicos (2014) y de Industrias Culturales y Creativas (2015).

En la primera edición, dedicada a emprendimientos científicos y tecnológicos, que tuvo lugar en Buenos Aires, concurrieron 76 proyectos de 13 países, de los que fueron seleccionados 19 finalistas. En la segunda, que se dedicó a emprendimientos creativos y culturales y se celebró en el centro Etopia de Zaragoza en el marco del Congreso Iberoamericano de Cultura, se presentaron 237 proyectos de 21 países, de los que fueron seleccionados como finalistas 22.

Además, la recta final de la segunda edición del Campus coincidió con la celebración de INNOVATE 2015, un importante evento especializado en la creación y desarrollo de

nuevas empresas, por lo que los finalistas tuvieron la ocasión de presentar sus proyectos en un entorno altamente especializado y compartir sus experiencias con ponentes de primer nivel internacional.

Tanto para el Ayuntamiento de Zaragoza como para las OEI la experiencia de las dos ediciones anteriores ha sido altamente positiva, por lo que han acordado prolongar la experiencia durante los dos próximos años y potenciar sus posibilidades para la creación de una red de iberoamericana de emprendedores en proyectos especializados en la industria cultural, científica y tecnológica.

La OEI y la Fundación Zaragoza Ciudad del conocimiento financiarán este proyecto a partes iguales, con una aportación de 60.000 euros cada una en los dos próximos años.

Además, el alcalde de Zaragoza, en su calidad de presidente de la Sociedad Municipal Zaragoza Cultural, y el secretario general de la OEI han firmado un segundo convenio, complementario del anterior, para colaborar en el proyecto "Movilidad para Artistas y Gestores Culturales-Edición Zaragoza", una iniciativa surgida del Congreso Iberoamericano de Cultura celebrado en Zaragoza el pasado año.

Este acuerdo persigue el fortalecimiento de los canales de integración cultural y la consolidación del espacio cultural iberoamericano, fomentando la profesionalización y la mejora en la formación de gestores culturales.

Para ello, el Ayuntamiento de Zaragoza y la OEI ofrecerán dos becas cada institución, durante los años 2016 y 2017, en los destinos seleccionados de los proyectos que se presenten, incluyendo los viajes y estancias entre 7 y 15 días.

En Zaragoza, dichas estancias y el desarrollo de los proyectos se llevarán a cabo en La Residencia de Etopia.

Residencias becaadas en Etopia

27/05/2015

ARTE Etopia Centro de Arte y Tecnología, lanza la primera convocatoria nacional de la Academia de Fachada Media Etopia. Este es un programa de residencias becaadas para apoyar a artistas que deseen adquirir conocimientos sobre el uso de la fachada y que puedan diseñar una obra para exhibir en ese espacio expositivo.

Benjamin Weil, en Etopia

25/06/2015

ARTE El director artístico del Centro Botín y una de las figuras clave del panorama internacional en relación con la creación contemporánea y los nuevos medios digitales, Benjamin Weil, ofrece hoy, a las 19 horas, en el Centro de Arte y Tecnología Etopia, la conferencia titulada *Paisajes digitales en el arte contemporáneo*.

c) ARAGÓN DIGITAL

Zaragoza

3/6/2013

El concurso iberoamericano "Emprende con cultura" recibe unos 160 proyectos digitales

Unos 160 proyectos digitales se han presentado al concurso iberoamericano "Emprende con cultura". Los representantes de los proyectos seleccionados

participarán en el V Congreso Iberoamericano de Cultura que se celebrará en Zaragoza del 20 al 22 de noviembre. El plazo finaliza el próximo 15 de junio.

Claudia Ortín Sancho



El plazo finaliza el próximo 15 de junio

Zaragoza.- El concurso iberoamericano “Emprende con cultura” ha recibido, desde el 1 de abril en que se abrió la convocatoria hasta este lunes, un total de 160 proyectos digitales. El plazo finaliza el próximo 15 de junio.

La presentación de propuestas permanecerá abierta hasta el sábado 15 de junio a todos aquellos emprendedores de los 22 países de la Comunidad de Naciones Iberoamericanas y de Puerto Rico, que tengan un proyecto digital que esté relacionado con el sector cultural y creativo digital y que requiera de cualquier tipo de inversión externa para su desarrollo.

De los proyectos presentados hasta la fecha 45 corresponden a emprendedores de España, 37 de Argentina, doce de Colombia, once de Uruguay, nueve de México, seis de Panamá, cinco de Chile, cinco de Guatemala, cuatro de Costa Rica, cuatro de Perú, cuatro de Brasil, tres de Ecuador, tres de Honduras, tres de Portugal, otros tres de República Dominicana, dos de Paraguay, dos más de Venezuela, uno de Bolivia y otro de Cuba.

El concurso “Emprende con cultura”, enmarcado dentro del V Congreso Iberoamericano de Cultura que se celebrará en Zaragoza del 20 al 22 de noviembre, está organizado por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, en colaboración con OEI (Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura).

Diversidad en los enfoques

Los enfoques y sectores de los proyectos presentados hasta la fecha están siendo muy diversos. Hay desde iniciativas relacionadas con el desarrollo tecnológico del sector educativo y la investigación científica, hasta proyectos que apuestan por las artes escénicas, el turismo, la pintura, la música, la edición digital, la antropología o la ecología, entre otros.

Todos los proyectos utilizan las nuevas tecnologías para su desarrollo y herramientas innovadoras, como aplicaciones para móviles con realidad aumentada, mapas 3D, últimas tecnologías de identificación de lugares y personas, plataformas de tercera generación de software para edición de libros, etc.

También se han presentado iniciativas en torno a programas radiofónicos en formato podcast de literatura clásica, plataformas digitales de servicios de información turística, creación de espacios de cultura virtual, libros de pintura que interactúan con el lector a través de aplicaciones, diccionarios audiovisuales, o espacios lúdicos virtuales de aprendizaje del arte y la cultura.

El objetivo de este concurso es promover el emprendimiento digital en las industrias culturales y creativas en todo Iberoamérica; dar a conocer los proyectos más innovadores; y nutrir de ideas y ponentes al programa del V Congreso Iberoamericano de Cultura.

Antes del 30 de junio un jurado internacional elegirá al menos 22 proyectos, uno por cada país participante. Los proyectos seleccionados o sus representantes serán invitados del 18 al 22 de noviembre a la residencia para creadores en el Centro de Arte y Tecnología-eTopía de Zaragoza para una convivencia previa a los días del Congreso con el objetivo de fomentar la creatividad. Durante los días del Congreso participarán presentando su proyecto ante los asistentes, así como a un selecto grupo de mentores y posibles inversores.

Durante el congreso el jurado se reunirá para adjudicar los seis premios finales: a la idea más innovadora; al proyecto más innovador con menos de tres años de vida, al proyecto más innovador con más de 3 años de vida; al proyecto más social; al proyecto emprendedor joven; y al proyecto emprendedor senior.

Zaragoza

28/6/2013

El CAT abre sus puertas el lunes a medio gas

Etopía-Centro de Arte y Tecnología abrirá el lunes sus puertas para albergar las primeras actividades. Sin embargo, de sus 16.000 metros cuadrados construidos sólo se utilizará el auditorio y la zona de aulas de formación. Será a partir de septiembre cuando el programa arranque de forma más intensa. La obra ha supuesto 24 millones de euros.

Claudia Ortín Sancho



Vista interior del auditorio del CAT

Zaragoza.- El Centro de Arte y Tecnología (CAT) abre sus puertas oficialmente en septiembre, aunque adelanta una actividad a este próximo lunes. El equipamiento, que ha supuesto una inversión de casi 24 millones de euros, irá paulatinamente albergando actividad y dinamizando todos los espacios de los que dispone. Cuenta con un total de 16.000 metros cuadrados construidos, pero este lunes sólo se pondrá en funcionamiento el auditorio y la zona de las aulas de formación.

No será hasta noviembre cuando alcance el pleno rendimiento con la celebración en sus instalaciones de parte del V Congreso Iberoamérica de Cultura, entre el 20 y el 22 de ese mes. La Fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento es una de las fuentes principales de la programación del CAT.

Etiopia-Centro de Arte y Tecnología es una iniciativa del Ayuntamiento de Zaragoza, con el apoyo del Gobierno central y autonómico. Se han invertido un total de 23,9 millones de euros en su construcción, lo que supone un ahorro de cerca de nueve millones, es decir, un 27% menos del presupuesto inicial.

Con más de 16.000 metros cuadrados, cuenta con tres grandes volúmenes, cada uno de ellos con un uso predominante, conectados por diferentes espacios comunes, tal y como ha explicado el director general de Arte y Tecnología del Ayuntamiento, Ricardo Cavero.

Como instalación, es un potente centro con objetivos como el fomento de nuevas empresas de contenidos. También busca ser un escaparate de expresiones artísticas vanguardistas, un taller para creadores tecnológicos, un espacio de formación especializada en los nuevos ámbitos por la inserción de arte y tecnología y también ser un laboratorio de ideas para la ciudad digital. Es decir, se ha diseñado como un espacio “abierto a todos los ciudadanos, a todas las empresas y a todos los creadores interesados en desarrollar, explotar y compartir nuevas ideas”, ha apuntado.

Conforma un gran nodo con diferentes elementos que interactúan y se complementan entre sí. Entre los principales elementos se encuentra la incubadora de empresas, con 24 módulos para la aceleración empresarial; una residencia de 36 plazas para creadores, investigadores y emprendedores; un laboratorio audiovisual y de fabricación digital, un auditorio de 240 plazas y también espacios para la exhibición, divulgación tecnológica y ciencia ciudadana.

En este sentido, Etiopia se configura como un lugar abierto a la ciudad, integrado en el paseo del Agua y con una pasarela para facilitar el recorrido y el paso de los viandantes que caminen por el entorno hacia la estación, La Almozara o Delicias.

Este equipamiento está diseñado para albergar y promover los proyectos creativos y emprendedores más innovadores, a la vez que actividades didácticas y prácticas, dentro de

un lugar concebido para investigar, compartir, aprender, comprobar y convivir. Un centro de innovación y creatividad a las necesidades del siglo XXI.

Cultura

18/9/2013

Zaragoza se convierte en la capital del mundo digital

Del 20 al 22 de noviembre se celebra en Zaragoza el V Congreso Iberoamericano de Cultura, en el que estarán presentes más de 150 personalidades del ámbito digital. En él se tratará de responder a preguntas sobre el papel de la cultura en el mundo digitalizado. La ciudad se llenará de teatro, danza o exposiciones.

Francisco Javier Castarlenas Vaquero



El evento se celebra del 20 al 22 de noviembre

Zaragoza.- Zaragoza vivirá del 20 al 22 de noviembre unas de las citas más importantes del año. Llega a la capital aragonesa el V Congreso Iberoamericano de Cultura, que bajo el

lema “Cultura digital. Cultura en red”, versará sobre las nuevas tecnologías de la información, así como del papel de la cultura en la más que extendida era digital.

A orillas del Ebro llegarán más de 150 personalidades procedentes de 22 países diferentes, entre los que destacan Sandra Pecis de Brasil, fundadora de Terra en Iberoamérica, o el estadounidense Hugh Forrest, director del prestigioso encuentro internacional “The South by Southwest”.

El director académico del Congreso, Javier Celaya, ha señalado al respecto que “es la primera vez que se celebra un congreso sobre cultura digital donde se agrupan 150 mentes digitales con diferentes experiencias en el campo de la administración pública y del sector privado”.

Además, contará con la presencia de 21 finalistas iberoamericanos del concurso “Emprende con Cultura”, seleccionados entre 550 proyectos que buscan promover el emprendimiento digital en las industrias culturales y creativas en toda Iberoamérica, dando a conocer los más innovadores.

La actividad se desarrollará en varios escenarios como el Palacio de Congresos de la Expo, donde tendrá lugar la inauguración, o el Centro de Arte y Tecnología. Tampoco faltarán conciertos de música clásica con Al Ayre Español como protagonistas; la danza espectacular de la compañía LaMov o un guiño hacia la tierra con las jotas de Carmen París.

Zaragoza contará además con ocho exposiciones, tal y como ha confirmado el consejero de Cultura del Ayuntamiento, Jerónimo Blasco. “La que va a ocurrir en el Centro de Historias va a tener bastante enganche, es una trayectoria, un río, una expedición”, ha explicado, añadiendo que van a “poner en valor el Pabellón Puente con una exposición de diseñadores iberoamericanos de obra gráfica”.

Más allá de lo puramente cultural, el Gobierno de Aragón es consciente de la importancia de la llegada de visitantes de todo el mundo a tierras mañas. El director general de Cultura, Humberto Vadillo, ha aseverado que el reto es “dar a conocer lo que la Comunidad puede ofrecer al visitante nacional e internacional en un momento en el que ojos de gran parte del mundo van a estar fijos en Aragón”.

En el acto de presentación han participado además la directora general de Política e Industrias Culturales y del Libro del Ministerio de Cultura, Teresa Lizaranzu; la directora de Cultura de la SEGIB, Leonor Esguerra; la coordinadora de Cultura de la OEI, Mónica García; la directora general de AC/E, Elvira Marco; el jefe de departamento cooperación y promoción cultural de la Aecid, Guillermo Escribano; y el secretario general de TEIb-ATEI, Alberto García.

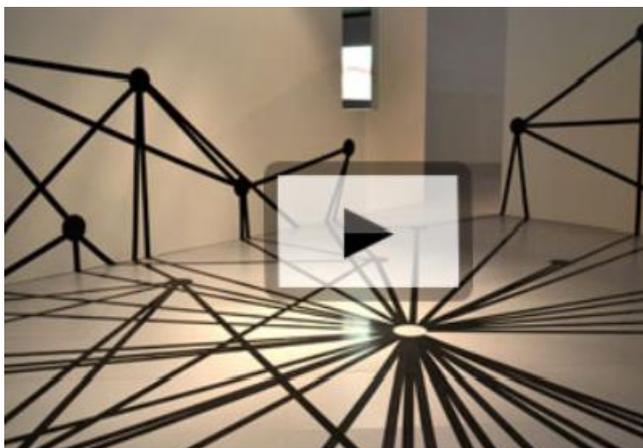
Cultura

26/9/2013

La tecnología se transforma en arte con tres nuevas exposiciones en Etopia

Tres nuevas exposiciones han abierto la programación del V Congreso Iberoamericano de Cultura en Etopia Centro de Arte y Tecnología. "Paseo Project 2012", "Quiero tener un millón de amigos" y "Desmontajes, Re/apropiaciones e Intrusiones" experimentan con las técnicas creativas aplicadas al entorno digital y a la vida urbana.

Patricia de Blas Gasca



Enorme tela de araña fabricada con cinta adhesiva

Zaragoza.- Etopia Centro de Arte y Tecnología reúne desde este jueves tres nuevas exposiciones que experimentan con técnicas creativas aplicadas al entorno digital y a la vida urbana. Son el aperitivo del V Congreso Iberoamericano de Cultura, que se celebrará en Zaragoza los próximos días 20, 21 y 22 de noviembre, y que este año se centra en la cultura digital en la red.

"Paseo Project 2012", "Quiero tener un millón de amigos" y "Desmontajes, Re/apropiaciones e Intrusiones" son las tres propuestas creativas que inician la programación de este Congreso. El consejero de Cultura del Ayuntamiento de Zaragoza, Jerónimo Blasco, las ha presentado en Etopia junto al director general de Ciencia y Tecnología del Consistorio, Ricardo Cavero; el director de la Fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento, José Carlos Arnal; la directora general de Patrimonio Cultural de la Junta de Extremadura, Pilar Merino, y el director de programación de Acción Cultural Española, Miguel Albero.

“Paseo Project 2012” es un recorrido por las más de 30 propuestas recibidas en el concurso celebrado el año pasado, centrado en nuevos modelos creativos de experimentar la ciudad. La captación de sonidos urbanos del alemán Florian Tuercke y los códigos QR del Callejero Jotero de los alumnos del Colegio La Jota son las dos propuestas que ganaron el Premio del Jurado en este certamen y que hasta el próximo mes de noviembre pueden descubrirse en Etiopia.

Desde el Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo llega un proyecto en el que participan creadores de todo el mundo, titulado “Desmontajes, Re/apropiaciones e Intrusiones. Tácticas de arte en la red”. Desmontar los estereotipos y las narraciones y reapropiarse de los contenidos con remezclas y reinterpretaciones son algunas de las claves de esta iniciativa.

Y en la planta superior de Etiopia, se ha instalado “Quiero tener un millón de amigos”, un espacio pensado para reflexionar sobre la identidad digital, en el que las imágenes, el sonido y los objetos muestran cómo se relacionan las personas en Internet y a través de las redes sociales. Una enorme tela de araña fabricada con cinta adhesiva representa, en el centro de la sala, la red de relaciones que se tejen en el entorno virtual.

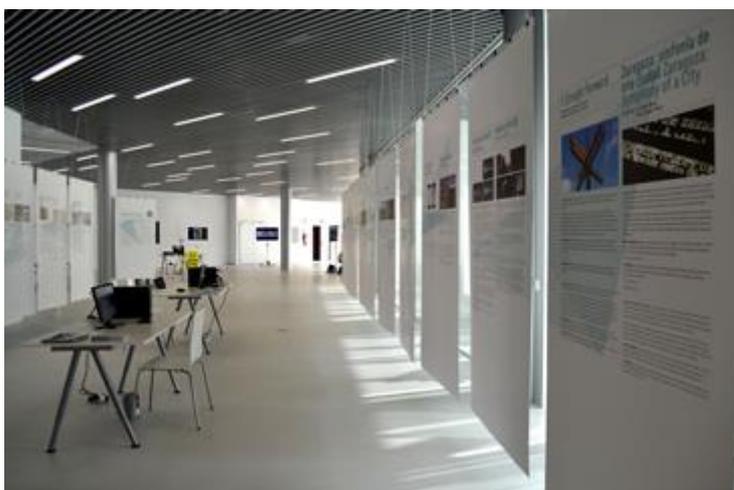
Cultura

6/11/2013

La "cultura digital" acerca a Zaragoza e Iberoamérica

El V Congreso Iberoamericano de Cultura se celebrará en Zaragoza del 20 al 22 de noviembre. La cita reunirá a 160 ponentes, doce ministros hispanoamericanos y más de 500 participantes que debatirán sobre las posibilidades que ofrece Internet al mundo cultural.

Rocío Solanas Sánchez



“Paseo Project 2012” es una de las exposiciones que alberga el Centro de Arte y Tecnología Etopia

Zaragoza.- Cine, literatura, música, arte y, como lazo de unión, las nuevas tecnologías y el trabajo en Internet. Esta es la propuesta de la quinta edición del Congreso Iberoamericano de Cultura que bajo el lema "Cultura digital, cultura en red", se celebrará en Zaragoza del 20 al 22 de noviembre. Estos congresos nacieron en 2008 con el propósito de destacar el potencial de la cultura como base de desarrollo y como elemento de cohesión de los pueblos iberoamericanos.

El objetivo de esta quinta edición del Congreso Iberoamericano de Cultura es “analizar el impacto de las nuevas tecnologías en el sector cultural”, según explica el director académico del congreso, Javier Celaya. “Internet es como un tsunami que arrasa con diferentes actividades y también ha llegado a la Cultura, al mundo del cine, la música, el libro, las artes escénicas...”, matiza.

Así, cerca de 160 ponentes nacionales e internacionales analizarán de qué modo Internet ofrece nuevas posibilidades al sector cultural para “crear cultura y darla a conocer a todos los ciudadanos que quieran disfrutarla”, señala Celaya. También han confirmado ya su asistencia doce ministros hispanoamericanos y más de 500 participantes de todo el mundo, como emprendedores digitales y entidades del sector cultural. El objetivo de los organizadores es alcanzar los 800 inscritos. El formulario de inscripción está disponible hasta el día 10 de noviembre en la web del Congreso.

Al principio Internet se consideraba “una amenaza”, comenta Celaya, quien asegura que “ahora se está viendo que permite crear cultura a un mayor número de gente”. “Nunca en la historia habíamos tenido tantas personas escribiendo, leyendo, creando vídeos, música y compartiéndolo en Internet. Además, cualquier persona desde España puede promocionar y dar a conocer una obra artística a cualquier lugar del mundo”, explica el director académico del Congreso.

En la otra cara de la moneda, Internet genera todavía “muchas inquietudes” en cuanto a la protección de los derechos de autor y el pago de contenidos. “No podemos crear una sociedad donde no se compense a los creadores porque si no la gente va a decir que no se dedica a esto”, puntualiza Celaya.



Imagen de la edición de 2011 del Congreso Iberoamericano de Cultura en Mar de Plata

Para debatir acerca de las posibilidades y desventajas que presenta Internet, el V Congreso Iberoamericano de Cultura se estructura en tres grandes áreas: Zona de Tendencias, Zona de Experiencias y Zona Abierta.

La Z de Tendencias se erigirá como una mirada al futuro digital, con intervenciones de expertos, académicos y profesionales internacionales. “La creatividad personal en el entorno digital, los aparatos tecnológicos y el exceso informativo”, “El valor de los contenidos culturales en la era digital” y “Hacia una cultura más interactiva y participativa” son algunos de los temas que se tratarán en el Palacio de Congresos. Entre los ponentes que participarán en estas conferencias destaca Hugh Forrest, director del encuentro SXSW Interactive, donde se descubrió Twitter.

Por otra parte, la Zona Experiencias tendrá lugar en el Centro de Arte y Tecnología Etopia (CAT) y recogerá 21 experiencias a nivel mundial singulares por lo que han logrado respecto a cambios en el ámbito de la gestión cultural. Bibliotecas digitales, plataformas de intercambio de conocimiento, laboratorios sociales de emprendimiento cultural son algunas de las iniciativas que se expondrán.

Finalmente, en la Zona Abierta se abordará el impacto y las oportunidades digitales en el sector cultural y creativo a través de una veintena de diferentes mesas de debate. Entre otros asuntos se debatirá acerca de la internacionalización de las industrias culturales y creativas en la era digital, los derechos de autor en el siglo XXI o el futuro del periodismo cultural en la era digital.

Además, los ministros asistentes podrán participar en un espacio de discusión propio y abierto al público denominado “Conversatorio”. De este modo, los representantes institucionales de los distintos países podrán debatir sobre cómo están abordando los Gobiernos de los países iberoamericanos la irrupción de las nuevas tecnologías en la cultura.

Un empuje para Zaragoza

El V Congreso Iberoamericano de Cultura situará a Zaragoza en una elevada posición internacional, “es una apuesta de presente pero también de futuro y nos debe permitir que la relación que ya mantenemos con los países iberoamericanos vaya a más y el congreso sirva también para la ciudad”, puntualiza el consejero de Cultura del Ayuntamiento de Zaragoza, Jerónimo Blasco. El consejero ha señalado que “al margen del interés que despierta el tema digital, que está transformado las relaciones de los ciudadanos con la cultura, es importante que en la ciudad deje poso”.



Concierto inaugural del III Congreso Iberoamericano de Cultura de Medellín

En este sentido, el congreso servirá para impulsar el funcionamiento del CAT, un centro que “permite combinar nuevas tecnologías y cultura”. Dentro del mismo se pondrá en marcha la residencia de intercambios, que permitirá hacer intercambios de cara al futuro entre artistas latinoamericanos y españoles. También se ha aprovechado para dar un impulso al Pabellón Puente.

Coincidiendo con este evento, tendrán lugar en la ciudad exposiciones, actuaciones teatrales y musicales con el objetivo de que los zaragozanos vivan el congreso y disfruten de una cultura que “ha pivotado sobre el idioma del español, algo que nos une con casi todos los países participantes salvo con Brasil”, señala Blasco. La propuesta de actividades culturales para los días 20 a 22 de noviembre incluye conciertos de música clásica, la espectacular danza de la Compañía LaMov o jotas de la mano de Carmen París.

En cuanto a la repercusión del Congreso para la ciudad, Blasco destaca la importancia de que Zaragoza “esté en el mapa” y se creen “lazos permanentes” con los países participantes. No duda en que el evento genere varios millones de euros para Zaragoza. “Estamos cabalgando en una ola muy potente que es el idioma español y este tipo de intercambios genera exportación y nuevas posibilidades de trabajo”, puntualiza el consejero municipal.

El Gobierno de Aragón también es consciente de la importancia de la llegada de visitantes de todo el mundo a Zaragoza. El director general de Cultura, Humberto Vadillo, asegura que el propósito de este congreso es “dar a conocer lo que la Comunidad puede ofrecer al visitante nacional e internacional en un momento en el que los ojos de gran parte del mundo van a estar fijos en Aragón”.

La primera edición de los Congresos Iberoamericanos de Cultura tuvo lugar en México D.F., en 2008 en torno al cine y el audiovisual. En 2009, fue Sao Paulo, en Brasil, la ciudad elegida como sede bajo el lema “Cultura y transformación social”. La ciudad colombiana de Medellín acogió la edición de 2010, situando el ámbito musical iberoamericano como tema central. En 2011, el Congreso desarrollado en Mar de Plata, Argentina, se centró en las relaciones entre cultura, política y participación popular.

Zaragoza

8/11/2013

Etopia pone a punto su fachada digital con la proyección de una decena de espectáculos

La fachada digital de Etopia se iluminará este sábado. Las proyecciones serán de una decena de espectáculos de artistas latinoamericanos que, además, son los primeros inquilinos de la residencia de este nuevo equipamiento. Los creadores aúnan arte y tecnología y visitan Zaragoza con motivo del Congreso Iberoamericano de Cultura.

Claudia Ortín Sancho



El alcalde Belloch ha mantenido un encuentro con los artistas.
Foto: Dani Marcos

Zaragoza.- Arte, tecnología y espacio público. Este variado triángulo se plasmará este sábado en la gran fachada digital de Etopia. Una decena de artistas iberoamericanos de diferentes disciplinas proyectarán sus espectáculos en esta fachada, con motivo del V Congreso Iberoamericano de Cultura.

Es la exhibición final de los trabajos, que llevan una semana proyectándose en pruebas de madrugada. Sin embargo, el estreno oficial será durante el desarrollo del congreso. Se han reunido a diez creativos visuales de diferentes campos para transmitir a través de este nuevo medio el arte público digital.

Son un total de ocho piezas audiovisuales, de duración variable, que utilizan la pantalla de maneras “radicalmente distintas”. Así, tal y como ha explicado el director de Zaragoza Ciudad del Conocimiento, José Carlos Arnal, “hay algunos que es pura poesía visual, muy tranquila y estática; otros son como videojuegos interactivos y otros son formas de interpretar la realidad de la ciudad digital”.

“La variedad es muy amplia y creativa”, ha apuntado Arnal. Además, cumple una función “esencial”, ya que, según ha agregado el director de Zaragoza Ciudad del Conocimiento, “cubre toda la gama de los contenidos que consideramos posibles y adecuados para una fachada de este tipo”.

Estos artistas iberoamericanos han mantenido un encuentro con el alcalde de Zaragoza, Juan Alberto Belloch. Una reunión en la que han compartido sus sensaciones sobre el Congreso, que se celebrará del 20 al 22 de noviembre.

Además, los integrantes del taller “Estrategia y táctica. Esquinas fluorescentes”, que se encuentran en la ciudad durante esta semana debatiendo y generando contenido para la fachada media de Etopia, son los primeros alojados en la residencia del Centro de Arte y Tecnología zaragozano.

Se trata de doce artistas, diez de ellos alojados en Etopia, procedentes de siete países distintos que están creando obras artísticas de muy diferentes disciplinas a las que aplican nuevas tecnologías.

Zaragoza ultima detalles para celebrar el V Congreso Iberoamericano de Cultura

La capital aragonesa tiene todo listo para celebrar el V Congreso Iberoamericano de Cultura. Una destacada cita en el panorama internacional que tiene como eje central la cultura en red. El evento tendrá lugar del 20 al 22 de noviembre y asistirán unas 1.400 personas. Los escenarios elegidos son el centro Etopia y el Palacio de Congresos.

Claudia Ortín Sancho



El evento tendrá lugar del 20 al 22 de noviembre

Zaragoza.- Más de 1.300 congresistas inscritos, expertos internacionales y delegaciones nacionales. Son algunos de los datos que ponen de manifiesto la importancia del V Congreso Iberoamericano de Cultura, que se celebrará en la capital aragonesa del 20 al 22 de noviembre. Tres días en los que la cultura digital será la gran protagonista.

El alcalde de Zaragoza, Juan Alberto Belloch, ha resaltado que este V Congreso es un acto “de relevancia internacional”. Tanto es así, que el primer edil considera que “probablemente” sea “el más relevante y significativo desde la celebración de la Expo 2008”.

Las cifras avalan la relevancia de este evento, ha insistido Belloch. Algunos de los datos que ya se han anunciado son más de 1.300 asistentes, los 157 expertos internacionales o las quince delegaciones nacionales que están representadas.

Lo más relevante, ha aseverado Belloch, “es que nace con una vocación de continuidad de trabajo conjunto en los próximos años”. Para ello, esta misma semana se firmará un convenio con la Organización de Estados Iberoamericanos para propiciar “que expertos tecnólogos y creadores del mundo iberoamericano ocupen nuestra residencia Etopia”, ha señalado el alcalde.

Otro de los “valores inmateriales” que va a dejar este evento en la capital aragonesa, según ha resaltado Belloch, es que el nombre de Zaragoza “figure como paradigma de la cultura iberoamericana en red”.

El subdirector general de Promoción Exterior de la Cultura del Ministerio, Jorge Sobredo, ha asegurado que Zaragoza les pareció “especialmente adecuada” por su proyecto digital y cultural. Estos congresos iberoamericanos de Cultura, ha apuntado, “pretende abrir el debate hacia la sociedad civil y hacia la vasta población iberoamericana”.

Este quinto congreso se tendría que haber celebrado el pasado 2012, pero no pudo desarrollarse por cuestiones “de consolidación fiscal en España”. No obstante, “estamos encantados de estar en Zaragoza en este 2013”, ha subrayado Sobredo. “Es una enorme satisfacción porque, además, el centro Etopia parece hecho a medida para este evento”, ha agregado.

El director Académico del Congreso, Javier Celaya, también ha ensalzado que el evento se celebra en unas fechas “idóneas”. “Toda la industria está buscando estas hojas de ruta porque el congreso trae experiencias de cualquier lugar del mundo”, con este objetivo se ha ideado el congreso, según ha expresado Celaya.

El programa se divide entre dos sedes, el Palacio de Congresos y el Centro de Arte y Tecnología Etopia, que Celaya define como “la residencia de estudiantes del siglo XXI”.

Un total de 550 proyectos se presentaron al concurso Emprende con cultura que se puso en marcha en primavera. Se presentarán los 21 seleccionados, “cuyos representantes están ya residiendo en Etopia”. “Lo ideal es que futuros proyectos nazcan en el seno de este evento”, ha subrayado Celaya.

No obstante, no todo en este congreso va a girar en torno a la era digital. “Hemos querido recuperar la palabra y por las tardes hemos prohibido el uso de aparatos tecnológicos”, ha apuntado Celaya. De esta forma, “las mesas redondas serán mesas redondas y se abordarán temas como el futuro de las librerías”, ha agregado.

Desde el punto de vista de las experiencias, “queremos que la gente toque experiencias que han saltado el charco y se conozca su evolución”. Celaya ha invitado a los 1.400 asistentes a que “hagan un esfuerzo por no sólo ir a las mesas redondas que atienden a su día a día, sino que se dejen sorprender por todos los actos de todas las materias para que todos podamos aprender de todos”.

Por su parte, el director general de Cultura del Gobierno de Aragón, Humberto Vadillo, ha destacado que es “un momento espléndido para ofrecer a todos los participantes la enorme riqueza turístico-cultural de Aragón”. En la misma línea se ha pronunciado el consejero municipal de Cultura, Jerónimo Blasco, quien ha puesto de manifiesto que todos los esfuerzos que ha realizado el Ayuntamiento para adecuar y equipar el CAT, “que no ha sido nada fácil”. Ha supuesto una inversión de 300.000 euros de equipamientos y 100.000 euros en actividades.

El principal objetivo como ciudad, ha subrayado Blasco, es “seguir siendo un puente con Latinoamérica”. Para ello, se celebrarán actividades paralelas de música, teatro y danza, además de numerosas exposiciones que ya han arrancado. “Una ciudad volcada en el congreso y con la garantía de que estaremos en el futuro de este congreso”, ha concluido Blasco.

Zaragoza

20/11/2013

Casi 1.500 congresistas convierten a Zaragoza en capital de la cultura digital

El V Congreso Iberoamericano de Cultura en Zaragoza ha arrancado buscando su camino a través de la transformación en la era digital. Participan más de 1.400 congresistas, 174 ponentes internacionales y quince delegaciones. Belloch espera “que se sientan como en casa” y destaca la magnitud del evento, el más grande desde la Expo 2008.

Guillermo Pemán Portella



El evento cuenta con la presencia de 174 ponentes internacionales y quince delegaciones de distintos países.
Foto: Dani Marcos

Zaragoza.- La capital aragonesa respira cultura digital por los cuatro costados. Desde este miércoles, la ciudad acoge en el Palacio de Congresos y Etopia el V Congreso Iberoamericano de esta materia, que busca su propia transformación en la era digital. La relevancia del evento, que dura hasta el viernes, está marcada por la participación de 1.400

congresistas, 174 ponentes internacionales y quince delegaciones de distintos países de habla hispana y portuguesa.

Durante la inauguración, el alcalde de Zaragoza, Juan Alberto Belloch, ha agradecido la presencia de todos los asistentes y les ha emplazado a sentirse “como en su casa”. “Esperamos estar a la altura de las circunstancias porque es una magnífica noticia este congreso”, ha apuntado.

Belloch ha destacado a los asistentes que “están en buenas manos” porque Zaragoza tiene una “experiencia intensa” en la celebración de eventos internacionales. De esta manera, ha añadido que la ciudad es “especial” por su “larguísima” historia de más de 2.000 años y porque combina modernidad en transporte, arquitectura e infraestructuras con lo tradicional.

El primer edil ha insistido en que Zaragoza es una ciudad con vocación iberoamericana desde hace muchas décadas y ha recalcado que para la cultura cuentan con un escenario novedoso de primero nivel como es el Centro de Arte y Tecnología: “Etopia será el buque insignia del fomento de la nueva cultura y su actividad coincide con los propósitos estratégicos de este congreso”,

Belloch espera que el congreso sea un “éxito” y ha manifestado su deseo para que no sea “un acontecimiento que se lleve el viento, sino que deje huella”. “Queremos que Zaragoza sea recordada para siempre en la cultura iberoamericana”, ha apostillado.

"Zaragoza siempre ha estado abierta al mundo"

El congreso ha seguido con la intervención del secretario de Estado de Cooperación Internacional y para Iberoamérica, Jesús Gracia, un zaragozano que ha resaltado estar “muy orgulloso” de su ciudad porque siempre ha tenido una “gran visión internacional” y ha estado abierta al mundo. En este sentido, ha recordado Los Sitios de Zaragoza o la celebración de la Virgen del Pilar, que es Patrona de la Hispanidad.

“Tenemos una intensa relación con los países iberoamericanos y queremos que sea una ciudad acogedora, internacional y todos los visitantes e invitados se encuentren como en

casa y sea el lugar propicio para poner de manifiesto la cultura de Hispanoamérica” ha sostenido.

Por su parte, el secretario de Estado de Cultura, José María Lasalle, ha subrayado que durante el encuentro los pueblos americanos “tienen la oportunidad de reflexionar sobre su riqueza y enorme potencial de cultura que atañen a más de 700 millones de personas que sienten y piensan en dos lenguas como son el español y el portugués”.

En este sentido, ha emplazado a buscar un espacio común para “reflexionar sobre la situación actual, a pesar de la crisis, sobre el potencial creativo y establecer una líneas de acción que fomenten las políticas culturales”

El Congreso Iberoamericano dura hasta el viernes y tiene como lema “Cultura digital, cultura en red”. En él se desarrollarán foros de reflexión para el conocimiento de experiencias culturales. El evento se ha desarrollado en anteriores ocasiones en el Mar de la Plata (Argentina), Medellín (Colombia), Sao Paolo (Brasil) y México DF (México).

Cultura

21/11/2013

El Ayuntamiento de Zaragoza promueve la movilidad de artistas y gestores culturales con Iberoamérica

El alcalde de Zaragoza, Juan Alberto Belloch, y el presidente de la Organización de Estados Iberoamericanos, Álvaro Marchesi, han firmado un acuerdo de colaboración para propiciar y facilitar la movilidad de artistas y gestores culturales de Zaragoza e Iberoamérica. El acuerdo tiene una duración inicial de dos años.

Redacción



Imagen de la firma del convenio de este jueves

Zaragoza.- El Ayuntamiento de Zaragoza y la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI) han firmado esta mañana un acuerdo de colaboración para los dos próximos años para propiciar y facilitar la movilidad de artistas y gestores culturales de Zaragoza e Iberoamérica. Los convenios de colaboración que regulan el acuerdo han sido firmado por el alcalde de Zaragoza, Juan Alberto Belloch, y el presidente de la Organización de Estados Iberoamericanos, Álvaro Marchesi, en el marco de celebración del V Congreso Iberoamericano de Cultura.

La materialización de esta nueva iniciativa de colaboración supone la inclusión de Zaragoza como ciudad de origen y destino dentro del Programa Iberoamericano de Movilidad de Artistas y Gestores Culturales de la OEI y, por tanto, su fortalecimiento como ciudad española de referencia en materia de creatividad tecnológica e innovación cultural y polo de atracción de creadores, gestores y emprendedores culturales.

En este sentido, los dos convenios suponen el primer paso hacia la configuración del Centro de Arte y Tecnología Etopia y de su residencia en particular como sede de un Campus Iberoamericano de cultura, creatividad, innovación y nuevas tecnologías. Un primer hito al que, en palabras del consejero de Educación y Cultura del Ayuntamiento, Jerónimo Blasco, “seguirán otros en un breve espacio de tiempo, ya que estamos en conversaciones para extender este tipo de programas de intercambio con otras organizaciones e instituciones presentes en el Congreso de Zaragoza”.

El acuerdo entre la OEI y el Ayuntamiento recoge dos líneas de actuación, plasmadas en dos diferentes convenios. Un primer convenio, por el que Zaragoza se suma a la lista de “países” participantes en el Programa Iberoamericano de Movilidad de Artistas y Gestores Culturales de la OEI. Eso permitirá que cuatro artistas y/o gestores culturales de la ciudad recibirán respectivas becas para viajar a Iberoamérica y participar allí en una residencia artística y, a la inversa, que cuatro artistas y/o gestores iberoamericanos puedan viajar a Zaragoza e integrarse por un tiempo en la residencia del Centro de Arte y Tecnología Etopia. Este programa de intercambio está previsto inicialmente para los dos próximos años 2014 y 2015 y la convocatoria para la selección para los primeros participantes podría realizarse el próximo mes de febrero.

Un segundo convenio, permitirá favorecer iniciativas relacionadas con la promoción y el apoyo a emprendedores culturales de Zaragoza y de la propia región iberoamericana, favoreciendo el establecimiento de redes, el intercambio de experiencias y la búsqueda de oportunidades de cooperación y trabajo compartido.

La primera iniciativa que se llevará a cabo en el marco de este convenio será la participación de los ganadores del concurso “Emprende con Cultura”, que se está llevando a cabo actualmente en el marco del V Congreso, en el próximo Encuentro de Educación, Cultura e Innovación de la OEI, previsto en 2014 en Buenos Aires. La intención es que este concurso de ideas y emprendedores vuelva a convocarse en el mes de marzo de 2014, asegurando así la continuidad de esta primera edición, que recibió más de 500 propuestas procedentes de toda la región iberoamericana. Zaragoza tomaría el relevo de Buenos Aires en 2015 y acogería la celebración de este concurso de emprendedores.

Ministros iberoamericanos proponen en Zaragoza facilitar a los desfavorecidos el acceso a la cultura digital

Ministros de varios países iberoamericanos han coincidido en impulsar políticas que faciliten el acceso a la cultura digital para los más desfavorecidos. Durante la jornada del V Congreso de Cultura se han seleccionado los seis proyectos del Concurso "Emprende con cultura", que serán galardonados este viernes por el príncipe Felipe.

Guillermo Pemán Portella



Más de 1.400 personas presencian esta semana el Congreso

Zaragoza.- La capital aragonesa acoge este jueves su segunda jornada del Congreso Iberoamericano de Cultura, que cuenta con la participación de más de 1.400 personas. Ministros de varios países han coincidido en impulsar políticas que faciliten el acceso a la cultura digital para los más desfavorecidos.

Durante el debate “Hacia un espacio cultural iberoamericano. Retos, pautas y oportunidades del nuevo mundo digital”, altos cargos políticos de Argentina, Costa Rica, República Dominicana y Portugal han propuesto que se promueva la digitalización, dado que fortalece la cultura y crea nexos de unión entre todos estos países.

El secretario de Cultura de Argentina, Jorge Coscia, ha apostado por la democratización de los medios y ha resaltado que la digitalización es una “formidable herramienta que mete a la cultura dentro modernidad”. Sin embargo, ha apuntado que el progreso no significa siempre “igualdad o inclusión”. Para evitarlo, ha añadido, el Estado tiene que promover políticas para que la digitalización esté al alcance de todos.

Postura compartida por el ministro de Cultura de la República Dominicana, Antonio Rodríguez, que ha recordado que su país se ha puesto como meta 2014 para acabar con el analfabetismo. Rodríguez ha pedido que este encuentro podría servir para crear un espacio común de la cultura iberoamericana para integrar a todos y ha incidido en la necesidad de integrar a las minorías de los estados, facilitándoles el acceso a la cultura digital.

Por su parte, el secretario general de Iberoamérica, el uruguayo Enrique Iglesias, ha destacado el aporte que produce el sector cultural a la economía: “Hoy por hoy es el primer nudo de exportación de Estados Unidos y tiene más peso que la industria del automóvil en Francia”.

La jornada ha contado con la ponencia plenaria “El valor de los contenidos culturales y su forma de consumo en la era de las redes sociales”, realizada por la fundadora de Terra Iberoamérica, en conversación con la periodista Carmela Ríos.

Además, el investigador y sociólogo francés Frédéric Martel ha dado otra ponencia llamada “La cultura en la era de la reproducción digital”, moderada por el periodista Juan Cruz.

También se han seleccionado los seis proyectos ganadores del Concurso “Emprende con cultura”, que serán galardonados este viernes por el príncipe Felipe.

Además de ponencias y mesas redondas en la Expo y Etopia, el congreso ha estado marcado por actividades culturales en distintos puntos de la ciudad. Entre los artistas con

actuaciones musicales para este jueves destacan Christina Rosenvinge, Juana Molina, Natalia Lafourcade y Jay-Jay Johanson.

Cultura

22/11/2013

Concluye el Congreso Iberoamericano "más internacional" con 174 ponentes de diferentes países

Después de tres días de intensos debates sobre la cultura en red y la cultura digital, el V Congreso Iberoamericano ha llegado a su fin. Desde la organización destacan el "éxito" del evento, que ha sido "el más internacional" de los celebrados hasta el momento, ya que ha contado con la asistencia de 174 ponentes de diferentes países.

Claudia Ortín Sancho



Uno de los conversatorios entre ministros y secretarios iberoamericanos

Zaragoza.- La capital aragonesa se ha consolidado como el epicentro de la cultura iberoamericana durante tres días. Mesas redondas, charlas y numerosas ponencias sobre la importancia de la cultura en red y la cultura digital han finalizado convirtiendo a este V Congreso en el “más internacional” de los celebrados hasta el momento, ya que por el Palacio de Congresos de la Expo y el centro Etopia han pasado 174 ponentes de diferentes países.

El director académico del V Congreso Iberoamericano de Cultura, Javier Celaya, ha subrayado el “éxito” que ha tenido este evento, “que ha cumplido todos los objetivos”. Se han logrado unos 4.000 tweets hasta las 14.00 horas de este viernes, con una audiencia de doce millones de personas.

Ha sido el Congreso Iberoamericano de Cultura “más internacional en todos sus aspectos”, según ha manifestado Celaya. Han participado 174 ponentes internacionales, la gran mayoría de Iberoamérica, pero también de otras partes del mundo “porque Internet no tiene fronteras y con esa mirada hemos considerado que queríamos enriquecernos con todos los planteamientos”.

La principal conclusión de las conversaciones, así como de las ponencias plenarias y de las 21 mesas redondas compartidas, es que “hay un cambio de chip en el sector”, tal y como ha resaltado Celaya. “Se está viendo que la Cultura está condenada, en el buen sentido de la palabra, a entenderse con la tecnología. Ambas tienen que convivir en esta era digital”.

Otro de los ejes esenciales presentes “que se ha querido fortalecer para que sea precedente en el resto de congresos”, ha subrayado Celaya, es fomentar políticas “que ayuden a los jóvenes emprendedores de la industria cultural y creativa a que sus proyectos se conviertan en una realidad”. El futuro del sector en la era digital, ha recordado Celaya, “depende de la creatividad y las ideas a la hora de buscar alternativas”.

“Hemos roto muchos moldes desde el punto de vista de planteamientos porque es la primera vez que convocábamos un concurso y hemos tenido una respuesta maravillosa”, ha insistido Celaya. “También nos hemos arriesgado a sacar temas de actualidad, sabiendo que hay posturas no enfrentados, pero sí muy diferentes” y, con todo ello, ha agregado Celaya, “hemos enriquecido el debate”.

A lo largo de las próximas semanas se irá volcando todos los contenidos grabados para crear una memoria digital que esté disponible para todos los ciudadanos “siendo coherentes con el discurso que hemos seguido a lo largo de todo el congreso”, ha anunciado el director académico del congreso.

La directora general de Política e Industrias Culturales y del Libro del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, Teresa Lizaranzu, ha destacado que este Congreso “ha supuesto cumplir muchas de nuestras expectativas”. En este sentido, ha agradecido la presencia de los emprendedores “que son los que realmente reflejan la realidad digital iberoamericana”.

Lizaranzu se ha referido al “gran significado” que ha tenido en este evento la consolidación del Espacio Cultural Iberoamericano “que tiene un capítulo dedicado a la agenda digital, un tema que se ha debatido en el sentido de elaborar proyectos e iniciativas prácticas como es esta agenda digital para Iberoamérica”.

Para finalizar el evento en el que han presentado las conclusiones del congreso, el ministro de Cultura de Costa Rica, Manuel Obregón, ha presentado el VI Congreso de Cultura que se celebrará en su país en 2014.

Zaragoza

23/11/2013

El Ayuntamiento de Zaragoza califica de "hito histórico" el Congreso Iberoamericano de Cultura

El Ayuntamiento de Zaragoza ha calificado de "hito histórico para la ciudad" el éxito del quinto Congreso Iberoamericano de Cultura. Desde el Consistorio consideran que el evento "ha permitido que Zaragoza proyecte y refuerce su imagen exterior internacional en ámbitos clave como la cultura, la innovación o el emprendimiento".

Redacción



El Congreso Iberoamericano de Cultura reunió a 1.400 participantes

Zaragoza.- El Ayuntamiento de Zaragoza ha calificado de "hito histórico para la ciudad" el éxito del V Congreso Iberoamericano de Cultura, que durante tres días "ha situado a Zaragoza en el centro del debate cultural, tecnológico y de innovación del ámbito hispánico".

Se estima que la ausencia total de incidentes, el perfecto desarrollo del Congreso, la presencia de participantes de máxima talla internacional y el valor de las propias ideas y conclusiones alcanzadas durante su celebración han permitido que durante estos días “Zaragoza proyecte y refuerce su imagen exterior internacional como ciudad protagonista en la recepción y promoción de nuevas tendencias culturales, artísticas, de innovación, tecnológicas y de emprendimiento”, han añadido desde el Consistorio.

En este sentido, el Ayuntamiento considera que el desarrollo del Congreso "ha cubierto y superado todas las expectativas que la ciudad se había marcado" y ha destacado el impacto que su celebración tendrá para su futuro por el "prometedor legado que deja tras de sí".

“Un legado materializado por el momento en el acuerdo de colaboración con la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI) para la movilidad y residencia de artistas en el Centro de Arte y Tecnología Etopia y la propia reedición del concurso para emprendedores culturales Emprende con Cultura, así como en las reediciones del concurso de creación digital Movilízate o del Festival de Teatro Infantil Iberoamericano en el Teatro Arbolé”, han explicado desde el Ayuntamiento.

En esta línea, el consejero de Educación y Cultura del Ayuntamiento, Jerónimo Blasco, ya anunció en el transcurso del Congreso el establecimiento de otros futuros acuerdos e iniciativas en el marco de los contactos y conversaciones que se han realizado con instituciones, gobiernos y organizaciones.

“Pero además del propio valor de los beneficios intangibles que ha reportado el Congreso para la ciudad –han detallado desde el Ayuntamiento- también ha tenido un impacto positivo en la puesta en marcha y funcionamiento a pleno rendimiento del Centro de Arte y Tecnología Etopia, que ha vivido su puesta de largo a nivel internacional, como polo de atracción de proyectos, contenidos y tendencias, pero también de creadores, artistas, emprendedores e investigadores, así como su inclusión e inmersión efectiva en el mapa de equipamientos de la ciudad”.

En este sentido, Etopia “ha sido valorado de forma sobresaliente por participantes y asistentes al Congreso, así como por las propias instituciones organizadoras del Congreso”, han añadido. Además, según el Ayuntamiento, el impacto económico directo estimado en

la ciudad (alojamiento, transporte, compras, ocio, etc.) ha sido de cerca de 1,5 millones de euros.

También se considera que el evento ha sido “plataforma y escaparate” de promoción de la industria cultural local hacia el exterior ya que buena parte de sus creadores, artistas, promotores, distribuidores, exhibidores, productores y gestores han podido mostrar sus proyectos, trabajos y creaciones tanto en el propio desarrollo del Congreso (programa ALT) como fuera de él (programa de acompañamiento cultural).

Asimismo, se valora el hecho de que ha permitido “el establecimiento de acuerdos de colaboración con agencias, instituciones y organizaciones españolas relacionadas con la cultura, el emprendimiento y la colaboración para el impulso de futuros proyectos”, y ha consolidado a la ciudad como espacio propicio y privilegiado de encuentro entre España y Europa e Iberoamérica, dando un importante “paso adelante” hacia la configuración de un verdadero Campus Iberoamericano en Zaragoza, en cultura, innovación, emprendimiento, creatividad y nuevas tecnologías.

Educación

11/7/2014

Los robots invaden Etopía Kids

Las competiciones de robots creados por los chavales de la colonia urbana Etopía Kids han finalizado esta mañana. Una lucha de fuerza y una carrera de obstáculos han sido los dos campeonatos estrella. Jugar con la tecnología y aprender a través de aplicaciones lúdicas han sido los principales objetivos de esta colonia.

Irene Lozano Letelier



Los niños de Etopía Kids en el Digital Water Pavillion

Zaragoza.- Un total de 301 niños han pasado durante las tres últimas semanas por el Centro de Arte y Tecnología de Zaragoza para participar en las colonias urbanas Etopía Kids, una actividad tecnológica donde el principal objetivo es jugar y divertirse a través del aprendizaje de las nuevas tecnologías.

Durante esta semana, 100 niños de Primaria y de la ESO se han reunido en este centro para recibir una intensa y divertida formación práctica en distintos ámbitos de la tecnología.

En función de la edad, los chicos se han dividido en dos itinerarios diferentes. Los más mayores, de edades comprendidas entre 5º de Primaria y 1º de la ESO, han realizado el taller “crea y diseña tu propio robot”, la actividad estrella.

Para crear el robot, los niños han recibido una placa desde la que han podido programar y modificar los sensores para que el robot actuara de la manera deseada. Según la coordinadora general de la colonia urbana, Carmen Marín, “hay una parte de taller marcada pero se da muchísima cancha a la creatividad para que cada niño se identifique con su robot, sea como su criatura, y actúe como ellos quieren”.

Para finalizar la jornada los chavales han realizado dos competiciones entre robots. Así, los más mayores, han exhibido los resultados de sus aplicaciones al resto de compañeros. Una carrera de obstáculos y una competición de fuerza entre robots han sido las dos pruebas elegidas para mostrar las destrezas y las habilidades de sus dueños.

Casi todos estaban de acuerdo en que, lo más divertido del taller, había sido la programación, “y conseguir que se mueva como tú quieres”, destacaba Sergio, uno de los participantes.

Los más pequeños

Los más pequeños de la colonia, pertenecientes al itinerario A, de 3º y 4º de Primaria, han desarrollado diferentes talleres relacionados con la robótica, la electrónica y otras tecnologías creativas. Impresión 3D, taller de scratch y taller de processing han sido algunas de las labores de esta semana aunque, las actividades con mejor acogida han sido el taller de animación y el Digital Water Pavillion.

Este taller ha permitido que los niños crearan su propia historia de animación mezclando los decorados y personajes con la grabación y el montaje de vídeo. Por otro lado, en el Digital Water Pavillion, situado a medio camino entre área de Milla Digital y el Pabellón Puente, los niños han conseguido programar las cortinas de agua de este edificio para que se leyeran los mensajes que ellos deseaban. Y después, han podido darse un chapuzón bajo esas cortinas fruto de su programación.

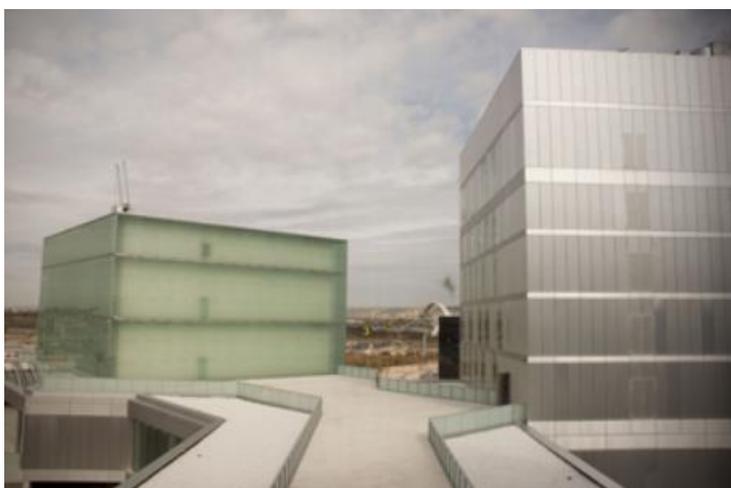
La coordinadora general de la colonia urbana, Carmen Marín, ha destacado que “lo importante, el principal objetivo, es que puedan jugar a través de la tecnología, que no piensen que solo pueden jugar con la tablet sino que aprendan a que también pueden crear ellos los juegos y pueden modificarlos”.

25/5/2015

Abierta hasta el 1 de junio la convocatoria de la Academia de Fachada Media Etopía

Hasta el próximo 1 de junio estará abierta la convocatoria de la Academia de Fachada Media Etopía. Es un programa de residencias becadas para que los artistas exploren las posibilidades tecnológicas y artísticas y diseñen obras de ese espacio expositivo. La duración de la estancia en la Academia de Fachada Media es de tres semanas.

Redacción



La duración de la estancia en la Academia de Fachada Media es de tres semanas

Zaragoza.- El Ayuntamiento de Zaragoza, a través de Etopía Centro de Arte y Tecnología, lanza la primera convocatoria nacional de la Academia de Fachada Media Etopía. Este es un programa de residencias becadas para apoyar a artistas que deseen adquirir conocimientos sobre el uso de la fachada y que puedan diseñar una obra para exhibir en ese espacio expositivo tan especial y llamativo. Los creadores que, finalmente, sean seleccionados podrán estar en régimen de residencia, si proceden de fuera de Zaragoza, o asistir de forma diaria, si viven en Zaragoza.

La duración de la estancia en la Academia de Fachada Media es de tres semanas, del 8 al 27 de junio, tanto para quienes realicen asistencia continuada como para quienes acudan en régimen de residencia. Los asistentes a la Academia de Fachada Media recibirán formación sobre artistas y obras para fachadas media en los siglos XX y XXI, el desarrollo tecnológico para fachadas media -tipologías, ingeniería constructiva y avances en la materia-, las características técnicas de la fachada de Etopía -interfaces disponibles, uso y aplicaciones prácticas. Además, los asistentes también dispondrán de un taller práctico para experimentar con el medio de forma dinámica y evolutiva.

Los artistas y creativos que deseen participar en la convocatoria de la Academia de Fachada Media de Etopía disponen de plazo hasta el día 1 de junio de 2015 para remitir la documentación solicitada -currículum artístico de un máximo de dos páginas, dossier artístico y carta de motivación a milladigital@zaragoza.es-. En la selección de los beneficiarios se valorará la experiencia en medios digitales y en uso de herramientas para diseñar obras artísticas, así como la trayectoria creativa previa.

La fachada media de Etopía comprende las caras oeste y sur del bloque del edificio que se encuentra más al oeste. Éstas son percibidas en un radio de 180° y son muy llamativas durante la noche. En la fachada media de Etopía se han desarrollado proyectos de gran interés artístico y tecnológico y, con esta convocatoria nacional, se aspira a dar más continuidad a ese espacio expositivo y también seguir ofreciendo oportunidades a artistas de todo el mundo para que muestren allí sus obras y proyectos. Con esta finalidad nace Academia de Fachada Media.

ANEXO II

Análisis de contenido (tabla)

Tabla 2. Análisis de contenido de las noticias seleccionadas: parámetros

	Diario	Fecha	Titular	Ladillos	Imagen	Enlaces	Autor	Palabras
1	<i>HA</i>	12/07/13	Informa	No	1	3 webs + 2 <i>Heraldo</i>	<i>Efe</i>	415
2	<i>HA</i>	27/09/13	Informa	No	No	Web	<i>Heraldo.es</i>	139
3	<i>HA</i>	14/10/13	Informa	Expresa	1	Web	<i>Europa Press</i>	444
4	<i>HA</i>	03/11/13	Informa	Informa	1	Web	<i>Europa Press</i>	592
5	<i>HA</i>	07/11/13	Informa	Informa	1	Web + <i>Heraldo</i>	<i>Europa Press</i>	372
6	<i>HA</i>	08/11/13	Expresa	No	1	2 webs + <i>Heraldo</i>	<i>Efe</i>	521
7	<i>HA</i>	15/11/13	Expresa	Informa	Galería	<i>Heraldo</i> + web	Sin nombre	207
8	<i>HA</i>	20/11/13	Informa	1 Expresa + 1 Informa	Galería	<i>Heraldo</i>	<i>Europa Press</i>	912
9	<i>HA</i>	20/11/13	Informa	Informa	Galería	2 <i>Heraldo</i>	Agencias	432
10	<i>HA</i>	21/11/13	Informa	No	No	No	<i>Efe</i>	253
11	<i>HA</i>	07/11/14	Informa	No	No	4 webs	<i>Europa Press</i>	274
12	<i>HA</i>	20/02/14	Informa	Informan	No	No	<i>Europa Press</i>	447
13	<i>HA</i>	30/03/14	Informa	No	1	3 webs	P.Z.D	120
14	<i>HA</i>	26/05/14	Informa	Informa	No	No	<i>Europa Press</i>	633
15	<i>HA</i>	26/06/14	Expresa	Informa	Galería	No	<i>Europa Press</i>	625
16	<i>HA</i>	27/06/14	Informa	No	No	No	<i>Europa Press</i>	740
17	<i>HA</i>	09/10/14	Informa	No	No	No	<i>Heraldo.es</i>	148
18	<i>HA</i>	20/11/14	Informa	Informa	No	No	<i>Europa Press</i>	353
19	<i>HA</i>	25/11/14	Informa	No	1	Web	<i>Heraldo.es</i>	486
20	<i>HA</i>	13/12/14	Expresa	Expresan	2	6 webs	P.D.Z.	555
21	<i>HA</i>	06/02/15	Informa	No	No	No	<i>Europa Press</i>	279
22	<i>HA</i>	19/02/15	Expresa	No	Galería	No	Orús, D.	664
23	<i>HA</i>	17/04/15	Expresa	Informa	1	No	Pérez, E.	657
24	<i>HA</i>	21/05/15	Informa	No	No	No	<i>Efe</i>	341
25	<i>HA</i>	27/06/15	Informa	Informan	Galería	No	Ep. Zaragoza	681
26	<i>PA</i>	12/07/13	Informa	No	No	No	<i>Efe</i>	380
27	<i>PA</i>	16/09/13	Informa	No	1	No	<i>Efe</i>	530
28	<i>PA</i>	27/10/13	Informa	No	No	No	<i>Efe</i>	267
29	<i>PA</i>	29/10/13	Informa	No	No	No	Sin nombre	177

30	PA	07/11/13	Informa	No	No	No	Efe	262
31	PA	08/11/13	Informa	No	No	No	Efe	477
32	PA	18/11/13	Informa	No	No	No	E.P.	373
33	PA	21/11/13	Informa	No	No	No	Efe	325
34	PA	23/11/13	Informa	No	No	No	Efe	502
35	PA	17/12/13	Informa	No	No	No	Efe	287
36	PA	27/03/14	Informa	No	No	No	Efe	194
37	PA	12/07/14	Informa	No	No	No	El Periódico	365
38	PA	05/08/14	Informa	No	No	No	Sin nombre	153
39	PA	01/01/14	Informa	No	No	No	El Periódico	397
40	PA	18/11/14	Informa	No	No	No	Efe	714
41	PA	19/11/14	Informa	Informa	1	No	Gracia, A.	534
42	PA	20/11/14	Informa	No	No	No	El Periódico	305
43	PA	26/11/14	Informa	No	No	No	El Periódico	229
44	PA	05/12/14	Informa	No	No	No	Sin nombre	61
45	PA	20/12/14	Informa	No	2	No	A.G.	464
46	PA	05/05/15	Informa	No	No	No	Sin nombre	67
47	PA	06/05/15	Informa	No	1	No	El Periódico	164
48	PA	08/05/15	Informa	No	No	No	Efe	527
49	PA	27/05/15	Informa	No	No	No	Sin nombre	56
50	PA	27/05/15	Informa	No	No	No	Sin nombre	56
51	AD	03/06/13	Informa	Expresa	1	No	Ortín, C.	612
52	AD	28/06/13	Informa	No	1	No	Ortín, C.	532
53	AD	18/09/13	Expresa	No	1	No	Castarlenas, F.	520
54	AD	26/09/13	Informa	No	1	No	De Blas, P.	430
55	AD	06/11/13	Expresa	No	2	No	Solanas, R.	1.191
56	AD	08/11/13	Informa	No	No	Vídeo	Ortín, C.	385
57	AD	18/11/13	Informa	No	1	No	Ortín, C.	797
58	AD	20/11/13	Expresa	Cita	1	No	Pemán, G.	621
59	AD	21/11/13	Informa	No	1	No	Redacción	592
60	AD	21/11/13	Informa	No	1	No	Pemán, G.	486
61	AD	22/11/13	Informa	No	1	No	Ortín, C.	631

62	<i>AD</i>	23/11/13	Informa	No	1	No	Redacción	625
63	<i>AD</i>	11/07/14	Expresa	Informa	No	Vídeo	Lozano, I.	544
64	<i>AD</i>	25/05/15	Informa	No	1	No	Redacción	452

Fuente: elaboración propia.

ANEXO III

Entrevistas

a) **Entrevista a Ana Quintana, gestora cultural de contenidos y canales de difusión** (La entrevista fue realizada en persona, el día 29 de julio de 2015 a las 11:30, en Etopia).

Imagen 6. Ana Quintana, gestora cultural de contenidos y canales de difusión en Etopia



Fuente: fotografía de la autora.

¿Qué consideráis como arte digital en Etopia?

Es complejo, porque nosotros utilizamos, muchas veces, más que arte digital, el arte de nuevos medios. Para nosotros hace referencia a cualquier tipo de pieza artística que tenga una concepción basada en el uso de nuevas tecnologías, que al final puede ser desde videoarte hasta cuestiones creadas a partir de arte generativo con lenguajes de programación como *Processing*. También el arte sonoro creado a través de estos lenguajes de programación, que vendría a decir que es cualquier manifestación artística llevada a cabo con un ordenador. Básicamente, que esté concebido desde nuevas tecnologías, que haga uso de todo los tipos de equipamientos y lenguajes de programación, y de todo este tipo de cosas que manejamos aquí: impresión 3D...

¿Cuál es el perfil de los artistas del CAT?

Aquí, el perfil de artistas que tenemos no es tanto el un artista común, sino que ya son artistas creadores. Son perfiles súper hibridados, que tienen una parte de desarrollo electrónico e informático súper grande. Por ejemplo, Néstor Lizalde combina un montón de disciplinas. Hay una parte muy artesanal en lo que hace de construcción y luego está todo el desarrollo que se hace a través de programación y a través de creación de instalaciones, etcétera. Nosotros tampoco tenemos muy cerrado el bloque hacia el que nos queremos dirigir porque, por ejemplo, en *Academia de Fachada* hemos tenido una fotógrafa, ilustradora y diseñadora. Al final se trata más de conseguir un buen producto

final, porque por ejemplo, una fotografía que ha tenido un proceso de retoque, podría entrar en la categoría de arte digital y pasar, de ser arte plástica y fotografía, a entrar en otro apartado que ya entra dentro de nuestros focos de atención.

¿Qué objetivos artísticos perseguís desde Etopia?

La promoción del arte digital, es decir, de artistas locales que estén trabajando en esta línea, ya que nosotros contamos con una residencia de 36 habitaciones. Además, buscamos crear todo tipo de convocatorias que puedan generar proyectos para conseguir contenidos para el centro y que exploten así las posibilidades de los equipamientos que tenemos, tanto las salas de exposiciones, el Pabellón Digital del Agua, la fachada, etcétera. Luego, dentro de los objetivos, también está el de crear una línea de formación a artistas y creadores, porque sí que es verdad que dentro de la Escuela de Artes y Escuela de Diseño no se profundiza en este tipo de arte. Por ejemplo, en Valencia tienen unos másteres dedicados a este tipo de creación, pero en Zaragoza hay un cierto vacío. Es por ello que queremos suplir ese vacío con formaciones orientadas al conocimiento de determinados lenguajes de programación... y, dentro de los objetivos, generar proyectos y convocatorias que puedan atraer a la ciudad a artistas que igual dentro de las instituciones que ya existen no tienen cabida por las temáticas y por el tipo de piezas que conciben.

¿Qué diferencias ha podido apreciar entre Etopia y otros proyectos similares que haya visto fuera de Zaragoza?

Respecto a muchos otros centros del ámbito nacional, Etopia tiene un entorno que está unido al espacio de incubación de empresas, al laboratorio de ciudadano, la galería experimental, las salas de exposiciones... Es decir, todos los equipamientos, la residencia y la fachada generan un espacio que da pie a que se hagan muchas confluencias y que surjan muchos proyectos de cocreación entre diferentes agentes que igual no están muy puestos en artes digitales, pero que, por sus conocimientos en ingeniería o en diferentes lenguajes de programación, pueden aportar un soporte técnico a la creación de una obra que a un artista le falta. Desde el principio, el proyecto nace con esta idea de generar hibridaciones, de generar espacios de confluencia y por la posibilidad de tener una residencia dentro del propio edificio, lo que no ocurre en otros lugares. Imagínate, pueden estar al mismo tiempo residiendo, como ha pasado estos días, los bailarines de Danza Trayectos, pero a la vez hay gente que está con un proyecto de suelo reactivo o de *Academia de Fachada*... Esto puede dar pie a que se genere una serie de interacciones entre ellos y propósitos en común que difícilmente se pueden dar en otros espacios. Se ha creado aquí una especie de ecosistema

muy abierto y con muchas líneas de trabajo que yo creo que favorece mucho la creatividad y la creación de nuevos proyectos.

En Etopia no solo realizan actividades artístico-tecnológicas, sino también eventos científicos como *Ciencia Remix*. ¿En algún momento han surgido problemas debido a la confluencia entre arte y ciencia en Etopia?

Todo lo contrario. Muchas veces, la gente que viene con proyectos viene precisamente con la idea de ampliar horizontes, de mirar más allá y de buscar esas hibridaciones que te comento... yo creo que si se llega a dar el conflicto, más que un conflicto negativo es más bien positivo, porque al final encontramos las vías para que todo vaya por donde tiene que ir.

Pero aunque exista esa hibridación, ¿qué parte cree que tiene más peso en Etopia, la artística o la científica?

No te sabría decir... es complicado de medir su peso, porque como los proyectos siempre se solapan. Respecto a la distribución espacial del centro yo creo que está bastante compensado. Es más, además de las dos salas de exposiciones y la fachada, muchas veces tenemos exposiciones por la galería y el hall también se convierte en un espacio de exposición. En algún momento quizá sí tenga más importancia el emprendimiento desde que abrió La Terminal, pero siempre es una cosa que, a los dos meses, se va a revertir. Por ejemplo, ahora está *Academia de Fachada* y dentro de dos meses estará el *Open Space* abierto. Así, como estarán todas las máquinas funcionando, tomará las riendas la tecnología.

¿Cómo cree fue la implantación inicial de Etopia en la sociedad zaragozana?

Difícil. Primero, ha costado hacer entender a la gente qué se hacía aquí y luego, también es un centro que vino en un momento muy malo, porque se empezó a construir justo en un periodo de crisis y como un edificio tiene un coste muy elevado es comprensible que a la gente le costara entenderlo.

¿Qué métodos o estrategias se usan desde el centro para fomentar la difusión de las actividades de arte digital?

Difundimos a través de todo tipo de canales que nos puedan ayudar. También en las redes sociales intentamos hacer mucha labor de alfabetización, por decirlo de alguna manera, en las disciplinas que se están trabajando aquí dentro. Por ejemplo, en el arte sonoro, intentamos explicar qué trabajo hay detrás de una instalación sonora. Además, aquí

también se reciben visitas escolares, así que intentamos que en ellas se haga hincapié en toda esta parte relacionada con el arte digital y que ellos vayan comprendiendo estas líneas. Luego, por supuesto, participar en proyectos europeos o con otras instituciones en los que se va como socios a la hora de aumentar tu visibilidad; a la hora de crear proyectos más complejos, que haya más circulación y movilidad de artistas que pueda generar una mayor cantidad de proyectos...

¿Cómo se llevan a cabo las transiciones de una actividad de arte digital a otra para no perder el contacto con la población zaragozana?

Casi toda la comunicación la hacemos vía redes sociales intentando hacer recordatorios y ligar unas cosas con otras. Es decir, si en una exposición se vio algo concreto, lo relacionamos con otro aspecto... enlazamos un poco todo de forma que siga una misma línea temática y que no se pierda el hilo del arte digital o del tema que se esté trabajando.

¿Qué porcentaje o número de personas se dedica al fomento de la comunicación y a la convocatoria de actividades de arte digital dentro de Etopia?

Unas tres o cuatro personas. Cinco como mucho.

¿Qué actividades y planes tenéis previsto realizar en Etopia en los próximos meses?

Los dos festivales de arte sonoro *Fuga* y *Radical DB*, que se llevarán a cabo en el último trimestre del año. *Pasarela Media* será en septiembre, orientado a artistas locales. Además, en este último habrá talleres porque está concebido tanto como una convocatoria de recepción de propuestas artísticas, como una formación paralela en cine reciclado, que será el tema de este año.

b) Entrevista a Juan Pradas, técnico del Ayuntamiento en Etopia (La entrevista fue realizada en persona, el día 29 de julio de 2015 a las 12:35 en Etopia).

Imagen 7. Juan Pradas, técnico del Ayuntamiento en Etopia



Fuente: fotografía de la autora.

De forma general, ¿qué organismos componen el proyecto Milla Digital?

El Ayuntamiento de Zaragoza, como impulsor, y la colaboración de la Fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento, como entidad que organiza actividades de forma complementaria a las que organizamos en el Ayuntamiento. La Fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento es una entidad privada de la que nosotros somos patronos junto a otras empresas como Ibercaja, Telefónica, Veolia y las dos universidades... ha ido un actor fundamental para la puesta en marcha de Etopia y, también, para la consecución de algunos logros de lo que era el proyecto Milla Digital cuando se diseñó hace ya diez años. Lo que hay que resaltar hasta ahora es que Etopia, al igual que el resto de equipamientos de lo que era Milla Digital, como el CIEM, o CIEM Torre Delicias o el Pabellón Digital del Agua, son de titularidad municipal y parece que así va a seguir siendo ya que no hay otras administraciones que estén barajando entrar. También CaixaForum está en el área de lo que es el proyecto de Milla Digital, pero, en realidad, es un equipamiento privado.

¿Qué problemas atravesó el proyecto Milla Digital en sus inicios?

El problema de Milla Digital es que se lanzó hace diez años como un proyecto complementario de desarrollo urbanístico que no ha tenido lugar hasta ahora. Toda la parte de oficinas y viviendas de lo que se llamaba barrio del AVE con su transformación urbanística no se ha llevado a cabo, pero la buena noticia es que los equipamientos sí se han construido. Incluso algunos otros que no estaban previstos en el proyecto inicialmente

se han desarrollado. Realmente, el Ayuntamiento ya no utiliza el Proyecto Milla Digital como nomenclatura puesto que lo considera desueto. Con todo, el entorno edificado forma parte de un ecosistema junto al resto de incubadoras y espacios de apoyo a emprendedores, como Zaragoza Activa, situada en la antigua Azucarera, Las Armas, en el barrio de San Pablo, o San Agustín Siete Espacios, localizable junto al Centro de Historias en La Magdalena. Inicialmente, en la concepción del proyecto, había dos grandes equipamientos culturales: por un lado, el CAT o lo que es ahora Etopia, y, por otro, la Mediateca. La Mediateca no se llegó a construir, aunque está ahí y yo creo que tardará muchos años si se construye. Etopia es el único equipamiento que se dedica de manera estable, de Milla Digital, al arte digital. CIEM y CIEM Torre Delicias son equipamientos dedicados a la incubación.

Pero en el pasado, también se apoyaron en el Pabellón Digital del Agua para organizar actividades...

Allí hemos hecho muchos espectáculos y sí que ha habido eventos. Una vez que se construyó Etopia se utiliza menos y todos esos espectáculos no se hacen también por tema de costes de mantenimiento y de presupuesto. Mantener el Pabellón Digital del Agua cuesta unos ochenta mil millones de euros al año, que entre 55.000 y 80.000 euros. Hace siete años, eso no era dinero, pero ahora es una barbaridad. Por eso, hemos seguido colaborando en Etopia con gente que ya trabajó con nosotros en el Pabellón Digital. En ese aspecto, ha habido una continuidad.

¿Se inspiraron en algún otro proyecto para crear Milla Digital?

Milla Digital sí se ha inspirado en otros proyectos. El caso más claro en España es 22@ en Barcelona, pero hay otros, como por ejemplo The Digital Hub en Dublín, One-North, Arabianranta en Helsinki, el Digital Media City en Seúl, el Centro de innovación de Boston... En cuanto a lo que es Etopia, como Centro de Arte y Tecnología, nuestras referencias a nivel europeo pueden ser *Ars Electronica* en Linz, Austria, ZKM en Alemania, y en España, Medialab-Prado en Madrid o LABoral, que es Centro de arte y Tecnología de Gijón. Es decir, no hay uno exactamente igual al nuestro, pero hay muchos elementos similares y recurrentes que se repiten en muchos de estos centros.

En Etopia, ¿cree que se da un mayor peso al arte o a la ciencia?

Yo creo que si de algo pecamos es de que más que al arte o a la ciencia, damos más peso a la tecnología. Somos “tequis” y eso nos modela mucho en nuestra forma de programar, de lo que son nuestras directrices, etcétera. Quizá esa también debería ser una de nuestras autocríticas: nuestra obsesión un poco por tecnología, tecnología y más tecnología. Entre arte y ciencia, el arte tiene más peso que la ciencia. La ciencia está vinculada a exposiciones como *Ciencia Remix*, espacios de ciencia ciudadana, algunos eventos que tienen componente científico..., pero tiene menor peso que la parte creativa. Con todo, hay que decir que la audiencia de nuestras exposiciones y el número de visitantes es mucho más reducido que lo que pueda tener un CaixaForum o incluso, un museo convencional o municipal como la Lonja, el Pablo Gargallo o el Centro de Historias. Por ello, creo que tenemos que seguir trabajando bastante, porque los números de visitantes para muchas de las actividades que hacemos son buenos, pero para toda la parte más expositiva son todavía escasos.

En lo referente al arte, ¿cree que “arte digital” puede ser sinónimo de “cultura digital”?

Sí. De hecho, el eslogan del Congreso Iberoamericano de Cultura, el evento que nos permitió abrir en 2013, era “Cultura digital, cultura en red”. También te puedo decir que querríamos hacer muchas más cosas, pero tenemos unas limitaciones previas, no de espacio, sino presupuestarias y de medios que no nos dejan llegar todo lo lejos que un centro de este tipo debería llegar.

En cuanto a los objetivos, ¿qué metas relacionadas con el arte digital se persiguen desde Etopia?

Cubrir huecos en el ámbito formativo. Es decir, como administración pública, tratamos de llegar a colectivos determinados. Aquí (en Etopia), por ejemplo, nunca haremos un curso de Photoshop, pero sí uno de lenguaje abierto. Esto no lo hará un actor privado, porque no es rentable para él. En definitiva, inclusión digital, formación tecnológica, fomento de la creatividad y empleo en nuevos nichos y nuevos yacimientos de empleo en toda la parte de fomento de la creatividad, industrias culturales creativas.

¿Qué porcentaje de dinero destina el Ayuntamiento a actividades de arte digital en Etopia?

Es una pregunta difícil, porque hay que tener en cuenta que, en un equipamiento tan grande, buena parte de nuestro presupuesto va dedicado a todo el tema de activación de espacios, mantenimiento, compra de equipos como por ejemplo, ordenadores, pantallas, impresoras 3D, cortadoras, fresadoras, utillaje electrónico, mantenimiento de mesas, sillas... La parte que se dedica a arte digital, si uno piensa en compra directa, es mínima; en cambio, si uno piensa en que buena parte de esos dispositivos son para crear arte digital, ya es una parte sustancial. También, por ejemplo, las sillas y mesas de los despachos se utilizan para talleres de lo que sería arte digital. No puedo dar una cifra exacta, pero el arte digital tiene su peso.

¿Qué canales utiliza el Ayuntamiento para fomentar las actividades relacionadas con el arte digital en Zaragoza?

En cuanto a difusión, utilizamos nuestros canales propios como redes sociales empleadas para lo que es nuestro público objetivo y un boletín que se envía semanalmente, en todo caso, cada diez días aproximadamente, con todas las actividades que vamos haciendo. Además, tenemos nuestra web, www.zaragoza.es/etopia, notas de prensa, tablones, lo que son cuñas en radio, campañas específicas, etcétera.

- c) **Entrevista a José Carlos Arnal, director de la Fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento (FZC) y antes subdirector del Heraldo de Aragón** (La entrevista fue realizada en persona, el día 29 de julio de 2015 a las 14:07 en Etopia).

Imagen 8. José Carlos Arnal, director de la FZC.



Fuente: fotografía de la autora.

¿Cómo fueron los comienzos del proyecto Milla Digital con respecto a la Fundación Zaragoza Ciudad y Conocimiento?

Es difícil hacerse una idea de los distintos elementos, ya que lo que está es el espacio, pero lo de que se llame Milla Digital fue un poco invención nuestra. Como proyecto de desarrollo de un barrio tecnológico, yo creo que se ha evaporado, porque como coincidió con la crisis inmobiliaria, todos los desarrollos inmobiliarios en la zona se pararon. Lo que pasa es que sí que ha continuado una parte que se desarrolló con el proyecto Milla Digital: el tipo de equipamientos públicos para afrontar esos desafíos. De ahí es de donde sale Etopia, de donde salen las incubadoras de empresas que hay en la zona e incluso, indirectamente, de donde sale CaixaForum. CaixaForum es, digamos, una filial de su propio proyecto. En general, tal y como te comento, Milla Digital es un poco la fuente inspiradora, pero como proyecto no existe. Ahora hay que hablar, en todo caso, de Etopia, del CIEM, de Torre Delicias, etcétera. Todo esto se empezó a mover hace doce años debido a un cambio que hubo en el Gobierno de Zaragoza; por entonces, yo era periodista y trabajaba por ahí. Había empezado a interesarme un poco bastante por los efectos de Internet, la economía y la vida de las empresas. La idea de Milla Digital surgió como una dotación de contenidos especiales tanto en equipamientos como en

infraestructuras de comunicaciones para esta zona. Una parte del proyecto se hizo, que fue la infraestructura de comunicaciones, es decir, toda la red wifi que hay en Zaragoza y los equipamientos. A la vez, como ya se entendía que esto de la transformación hacia la sociedad digital no dependía solo de infraestructuras, sino sobre todo de conocimientos y de activar a la gente, se creó la Fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento. El Ayuntamiento promovió la creación de la Fundación con la idea de que existiera como una oficina de proyectos para desarrollar actividades en paralelo a ese proceso, es decir, congresos, conferencias...

Respecto a proyectos futuros, ¿sabe si se seguirá con ese planteamiento que comenzó con Milla Digital de impulsar nuevos espacios próximamente?

Es una pregunta muy política y, en ese sentido, depende lo que el Gobierno de la ciudad y el de la región decidan. Como acaban de cambiar, no sabemos qué quieren hacer. Lo que sí es cierto es que el tiempo ha demostrado que, aunque fuese por causas inesperadas, las estrategias que se proponían no han dado el resultado, por tanto, no eran acertadas, pero los objetivos sí. En cuanto a los propósitos, yo creo que, de forma directa o indirecta, habrá que avanzar en la misma dirección, es decir, quizá no veremos nuevas empresas industriales, pero los empleos, los negocios y la ciudad económica se están generando con otras formas, con otros contenidos. Además, las tendencias han ido para delante tanto en el tema de las infraestructuras, de telecomunicaciones... nadie discute que hace falta tener wifi por todas partes. En materia de los equipamientos culturales, en un sentido amplio, si uno mira a día de hoy al entorno de Zaragoza, se puede apreciar que incluso hasta el museo Pablo Serrano cada vez está generando en paralelo actividades de tipo formativo que tienen que ver con ese tipo de cosas.

En referencia al arte digital, Milla Digital incluye al Centro de Arte y Tecnología...

Sí. Desde la Fundación, nosotros lo que hacemos es programar eventos, así que, en ese sentido, somos parte de Etopia. No digo que sea el único sitio en el que se ha realizado. Alguna vez, aunque sea pocas, encuentras actividades en la galería Antonia Puyó, que fue donde conocimos a Néstor Lizalde, o en la sala de Caja Madrid, donde conocimos a Enrique Radigales. Además, como todo arte experimental o innovador, es normal que las galerías privadas no se metan ahí, al contrario que las instituciones públicas dedicadas a la cultura contemporánea. Realmente, no hay ningún canal en Zaragoza o en Aragón que con alguna continuidad esté interesado en esto. Por ello, el papel de Etopia es fundamental. Al

hilo de mi patronato, yo pensaba que éste era particularmente rocoso. Este año, Fundación Telefónica, que contaba con el Proyecto Vida, un proyecto sobre vida artificial que seguramente era el más avanzado en Europa de arte digital, después de quince ediciones, con un fondo espectacular y realmente súper avanzado y conocido en todo el mundo, fue directamente cancelado. Con todo, hemos conectado con los desarrolladores de *Ars Electronica* y estamos en relación habitual con LABoral, en Gijón, que es otro centro de referencia. Además, este año estamos en el inicio de un proyecto europeo muy interesante que trata de crear la red europea de arte digital y ciencia que dirige y coordina *Ars Electronica*. Con lo cual, pese a las dificultades, nos mantenemos y podemos ver qué somos capaces de hacer.

¿Ha habido algún cambio respecto a los presupuestos y al dinero con el que se ha contado hasta ahora?

Realmente, nunca ha habido una asignación importante o específica para eso, sino que se ha ido viviendo un poco de la oportunidad, a través de la Fundación y vía por lo que conseguíamos de nuestros patronos privados, de concurrir a subvenciones de distintos sitios... Desde el punto de vista de la financiación, el momento más significativo se dio cuando el Ayuntamiento presentó la idea de Etopia a un plan Avanza, que es un plan de promoción de la sociedad de la información del Ministerio de Industria. Se propuso esto, al igual que se propuso la catedral de las nuevas tecnologías en Madrid y un centro audiovisual en San Sebastián, que fueron los tres elegidos como centros de creación de conocimiento digital en España. Entonces, realmente, ese fue el momento en el que, de repente, hubo una parte de subvención y una parte de crédito de interés favorable para crearlo. Salvo esto último, que no deja de ser un salto cuántico en la infraestructura, nunca hubo una organización específica dedicada a estas cosas ni la hay todavía.

ANEXO IV

Ampliación de la materia

Este cuarto anexo se ha dividido en tres apartados: “Cronograma de la evolución del arte digital”, “Agenda de actividades de Etopia” (2013-junio de 2015) y “Periódicos seleccionados para el análisis”. En el primero, se incluirá una lista en orden cronológico por décadas con algunas de las fechas y momentos principales del desarrollo del arte de los nuevos medios, desde sus inicios hasta el día de hoy, en todo el mundo. En el segundo, se ha redactado una clasificación con los eventos más destacados con respecto al arte digital generado las instalaciones del CAT en orden cronológico. El tiempo de los mismos transcurre desde la puesta en marcha del centro en 2013, hasta junio de 2015. Por último, también se ha agregado un tercer apartado en el cual se precisan datos cuantificables de los sitios web de los tres periódicos elegidos para realizar el presente trabajo.

El objetivo primordial de estas tres secciones es ampliar todavía más los conocimientos del lector interesado en el arte digital, en Etopia y en los principales periódicos aragoneses que se tratan.

a) Cronograma de la evolución del arte digital

La información que acogen las siguientes tablas clasificatorias se ha extraído de las diversas referencias contenidas en la bibliografía del trabajo.

Tabla 3. Cronograma 1930-1960

SIGLO XX: AÑOS 30 al 60	
1938	Konrad Zuse crea la Z1, la primera computadora. Se plantea como una forma rápida de desarrollar experimentos científicos y lógicos.
Años 50	<ul style="list-style-type: none"> - Se generaron distintos grupos de artistas en diferentes países como Hungría (Nicolas Schöffer) y Corea del Sur (Nam June Paik). También en otras ciudades europeas como Stuttgart (Nake, Nees, Franke, Garnich), París (Frances, Philippot, Molas), y Madrid (Camarero, Barbadillo, Yturralde, Greenham). - Se empiezan a trasgredir las fronteras de los diversos campos existentes (música, teatro, danza, cine, artes plásticas...) empleando medios materiales y electrónicos (radar, láser, televisión, cámara...). - Se emplean técnicas como el <i>plotter</i>, instrumento que, usado junto a un ordenador, imprime de manera lineal.

1952	El norteamericano Ben Laposki crea <i>Abstracciones Electrónicas u Oscillons</i> , las primeras imágenes electrónicas elaboradas mediante aparatos electrónicos y tubos de rayos catódicos.
Mediados de los años 60	Se desarrolló todavía más el <i>Picture Processing</i> , lenguaje de programación empleado para trabajar con imágenes ya existentes.
1963	Nacimiento del videoarte, con la comercialización de las primeras cámaras portátiles de vídeo.
1964	Destaca Hiroshi Kawano como uno de los pioneros del arte digital en Japón.
1966	Surge <i>Sky TV</i> de Yoko Ono, donde se muestra una imagen de circuito cerrado a tiempo real del cielo del exterior en monitores de vídeo.
1968	<ul style="list-style-type: none"> - Algunas galerías comienzan a incluir el arte digital en sus programaciones. - Se realizaron las primeras grandes exposiciones colectivas, como <i>Cybernetic Serendipity</i>, en Londres. - Vera Molnar se convirtió en la primera artista dedicada al arte de los nuevos medios en París. - Charles Csuri utiliza la fresadora CNC (con <i>Picture Processing</i>) para desarrollar la escultura de madera <i>Numeric Milling</i>.
1969	Nace Internet en la Universidad de California (Estados Unidos).
Finales de los años 60	<ul style="list-style-type: none"> - Los artistas comenzaron a servirse de más tecnologías incipientes, como las cámaras portátiles de vídeo, las cámaras de videovigilancia y los sistemas de retroalimentación para experimentar con el tiempo y el espacio. - Surge <i>Mosaic</i>, un navegador gráfico que permitía navegar por Internet. Este hecho supuso una revolución en el arte y la comunicación.

Fuente: elaboración propia.

Tabla 4. Cronograma 1970

SIGLO XX: AÑOS 70	
La proyección del ordenador como instrumento al servicio del arte alcanzó su primer momento de clímax.	
1971	Herbert W. Franke publica uno de los primeros libros de arte de nuevos medios: <i>Gráficos por ordenador, arte por ordenador</i> .
1974	Se crea la feria estadounidense ACM SIGGRAPH, dedicada a los gráficos por ordenador y a exposiciones digitales.
1975	<ul style="list-style-type: none">- Arrancan las primeras instalaciones interactivas gracias a <i>Videoplace</i>, trabajo realizado por Myron Krueger y considerado como el inicio de la interactividad en el arte de los nuevos medios.- La productora de ordenadores IBM publica su primer folleto de arte interactivo titulado <i>Arte digital en París</i>, donde se mencionan a muchos de los pioneros de este movimiento.
1978	<ul style="list-style-type: none">- La productora de ordenadores IBM difunde su segundo folleto de <i>new media art</i> titulado <i>Arte digital en Stuttgart</i>, donde se mencionan a muchos de sus pioneros.
1979	Se crea el festival <i>Ars Electronica</i> , celebrado anualmente en Linz (Austria).

Fuente: elaboración propia.

Tabla 5. Cronograma 1980

SIGLO XX: AÑOS 80	
<ul style="list-style-type: none">- Surgimiento de los primeros artistas que trabajan con el software 3D y el software generativo.- Enfoque de la atención hacia el campo de las instalaciones audiovisuales.- Refuerzo de la idea de “intermedialidad”.- Se pone énfasis en la participación del público sobre la obra.- Se reducen los costes de los equipos de vídeo, se facilita su manejo y se mejora el equipamiento.- Se produce un rápido desarrollo del sector de la animación.	

1980	Se elabora <i>Artex</i> , un programa de correo electrónico especializado para artistas.
1982	Surge el Commodore C64, el primer ordenador con interfaz de usuario.
1986	El escritor Alfred Nemecek redactó uno de los primeros artículos sobre arte digital para la revista <i>Art</i> : “Desarrollo sin fronteras”. Este trataba el proyecto <i>Komplexe Dynamic</i> del grupo de investigación de Bremen Forschungsgruppe.
1988-1991	Desarrollo de <i>The Legible City</i> (<i>La ciudad legible</i>), una de las instalaciones interactivas más antiguas. Esta fue creada por Dirk Groeneveld (Países Bajos) y Jeffrey Shaw (Australia).

Fuente: elaboración propia.

Tabla 6. Cronograma 1990

SIGLO XX: AÑOS 90	
<ul style="list-style-type: none"> - El ordenador pasa de ser considerado simplemente como una herramienta para consolidarse como medio de comunicación. - El arte interactivo alcanza su momento álgido. - «La evolución de la técnica digital transformó el vídeo en un híbrido también desde la perspectiva funcional» (Martin, 2006: 23). - Desarrollo del <i>Net.art</i>: muchos artistas comienzan a ver «en Internet un medio de expresión artística que puede servir para huir de los caminos más recientes del arte contemporáneo que se consideran agotados y/o contradictorios» (San Cornelio, 2010: 47). 	
1990	Se crea la ISEA (<i>Inter-Society for the Electronic Arts</i>) en los Países Bajos, evento oficiado de forma bianual.
1991	Thierry Raspail y Thierry Prat crean la exposición <i>Biennale d'art contemporain</i> de Lyon (Francia).
1994	Surge un grupo internacional precursor del <i>Net.art</i> , compuesto por Vuk Cosic (Eslovenia), Olia Lialina (Rusia), Alexei Shulgin (Rusia), el dúo Jodi.org (Países Bajos/Bélgica) y Heath Bunting (Reino Unido).
1996	Se inaugura el <i>Ars Electrónica Center</i> en Linz (Austria) con el propósito de ser un museo interactivo de referencia.

1997	Se crea el ZKM, el uso de arte digital más grande del mundo, en Karlsruhe (Alemania).
1998	La feria española ARCO abre una sección dedicada al arte digital: <i>Arco Electrónico</i> .
Finales de la década	Comienzan a surgir los primeros contactos entre artistas y videojuegos con creadores como Cory Arcangel (Estados Unidos) y Edo Stern (Israel).

Fuente: elaboración propia.

Tabla 7. Cronograma siglo XXI

SIGLO XXI: 2000-Actualidad	
El arte digital consolida su posición en la sociedad con la celebración de nuevas exposiciones y la apertura de galerías especializadas en Estados Unidos.	
2000	Publicación de la revista <i>Artbyte</i> , dedicada al arte de nuevos medios y a la cultura.
2001	Se introduce <i>Processing</i> , un lenguaje de programación desarrollado por Ben Fry y Casey Reas y todavía empleado a día de hoy.
2003	Creación de <i>The Digital Hub</i> , organismo irlandés destinado a la creación de proyectos empresariales, culturales y tecnológicos.
2005	Surge <i>Arduino</i> , plataforma de hardware libre.
2007	Apertura de LABoral, Centro de Arte y Creación Industrial de Gijón.
2013	Apertura de Etopia, Centro de Arte y Tecnología de Zaragoza.

Fuente: elaboración propia.

b) Agenda de actividades de Etopia (desde 2013 hasta la actualidad)

Desde su puesta en funcionamiento, el Centro de Arte y Tecnología de Zaragoza ha albergado congresos, charlas, talleres, entregas de premios, cursos y exposiciones relacionadas con la cultura digital, la ciencia, el emprendimiento y la tecnología. En lo concerniente a los eventos relacionados con el arte digital, se puede detallar la siguiente clasificación, que contiene una breve explicación de las actividades efectuadas en Etopia, por orden cronológico, desde mediados de 2013 (momento en el que el centro comenzó a

funcionar) hasta finales del primer semestre de 2015. Los datos que se presentan han sido publicados en las memorias de 2013 y de 2014, editadas por la Fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento (FZC), por un lado, y por Etopia y el Ayuntamiento de Zaragoza, por otro lado, respectivamente. Ambas se encuentran en la webgrafía del presente trabajo.

También cabe mencionar que, en 2012, ya se realizaron varias actividades de *new media art* que se enmarcaron dentro de la futura programación del Centro de Arte y Tecnología. Sin embargo, estas no han sido incluidas en la agenda que se detalla a continuación, ya que no fueron desarrolladas dentro de las instalaciones de Etopia:

2013

- **II curso de Programación y Diseño de Videojuegos Milla Digital** (19 de noviembre de 2012-julio de 2013).
- **Exposición de los proyectos de I Paseo Project 2012** (26 de septiembre de 2013-12 de enero de 2014): Paseo Project es una iniciativa en colaboración con *Ars Electronica* sobre innovación y creatividad en la ciudad. El concurso de elección de los proyectos se celebró en el Edificio Seminario de Zaragoza, en 2012. En esta ocasión, se exhibieron los proyectos ganadores, entre los que se encontraban “Callejero Jotero Project”, proyecto organizado por los alumnos del CEIP La Jota (Zaragoza) y que pretende el folclore aragonés con la tecnología, *Urban Audio*, el cual examina el paisaje sonoro de un entorno determinado, y *Strata*, que estudia la percepción del espacio a diferentes escalas. Junto a estos, también se expusieron otros trabajos como *Walking the Edit* y *Plant a Coment*.
- **I Jornadas Arte y Redes: Agentes y contenidos** (27 y 28 de septiembre): en este evento se desarrollaron conferencias y mesas redondas sobre las nuevas tecnologías y la comunicación del arte. Asimismo se analizó el arte en la red y se presentó la exposición “Quiero tener un millón de amigos”, donde destacó la obra *Gallinero*, de Néstor Lizalde, una instalación protagonizada por ocho huevos que mantienen una conversación.
- **I Salón Literatura Transmedia** (8, 9 y 10 de octubre), con charlas y talleres sobre nuevas narrativas y tecnología.

- **e-Scribo** (22 y 23 de octubre): se trata de un taller creativo de escritura electrónica orientado a la narrativa hipertextual, los tipos de obras del entorno digital y los recursos de la edición digital.
- **II Jornadas Profesionales de Narrativa Transmedia** (28, 29 y 30 de octubre), orientadas a la ficción, al cambio social y a las actividades en museos.
- **Concierto Performance de Masaki Batoh** (31 de octubre), cantante de música experimental. Con su máquina, *Brain Pulse Music Machine*, es capaz de captar ondas cerebrales y transformarlas en sonidos audibles.
- **V Congreso Iberoamericano de Cultura** (20, 21 y 22 de noviembre): fue uno de los eventos que sirvió para dar a conocer Etopia al resto de países. En él, se acogieron a más de 1.400 asistentes (tanto de España como de Latinoamérica), 21 mesas redondas, 20 experiencias digitales y 21 proyectos. Los temas principales fueron el mercado del libro, los blogueros, la TV Digital como escenario cultural, el Open Data o lo transmedia, entre otros.

Imagen 9. Charla del V Congreso Iberoamericano de Cultura



Fuente: Blog *Zaragoza Comunica*. Noticias del Ayuntamiento de Zaragoza.

- **Los premios del concurso “Emprender con Cultura”**, entregados por el rey Felipe VI.
- **El taller-residencia “Estrategia y táctica. Esquinas fluorescentes”**: En él, diez artistas iberoamericanos trabajaron en la residencia del centro para crear piezas audiovisuales y proyectarlas en la fachada de Etopia.

- La conferencia “**Fachadas Media y Creación Digital en Latinoamérica**”.
 - La exhibición *Urban Screens*, con los trabajos creados para la fachada-media del CAT.
 - La muestra “**Desmontajes, Re/apropiaciones e Intrusiones. Tácticas del arte en la Red**”: se trata de un laboratorio móvil que trata de definir las obras de *Net.art*.
- **Proyecta Media** (23 de noviembre-14 de diciembre): iniciativa de la Fundación Zaragoza Conocimiento para Etopia en colaboración con el festival ProyectAragón. El evento busca impulsar actividades creativas basadas en los Nuevos Medios (*New Media*). La edición de 2013 fue dirigida por la documentalista y gestora cultural Vicky Calavia. Se organizó:
 - **Un taller de realidad aumentada.**
 - **Un taller Oculus-Gafas de inmersión 3D**, así como la explicación del motor de videojuegos Unity.
 - **Proyecciones**, como la de *El Cosmonauta*, dirigido por Nicolás Alcalá. Este fue uno de los proyectos de nuevas producciones artístico-visuales más exitosos.

Entre las exposiciones creadas destacó *Gran Amarillo*, del artista Enrique Radigales. Según Bosco y Caldana, la obra, exhibida en el patio exterior del CAT, es:

«Una pieza que investiga las fisuras entre lo analógico y lo digital. La grande mancha de color amarillo, una escultura pictórica realizada con lona de plástico que parece extenderse verticalmente, conecta idealmente el espacio físico del centro con el espacio virtual de Internet, que acoge su versión digital» (Bosco y Caldana, 2013).

Imagen 10. Gran Amarillo



Fuente: *El Periódico de Aragón*.

- **Certamen Paseo Project 2013** (diciembre): El ganador del concurso fue el proyecto *United Colors of Dissent*, que consistió en el desarrollo de software para obtener la opinión de los zaragozanos a través de sus dispositivos móviles.

2014

- **Exposición de los proyectos de Paseo Project 2012** (26 de septiembre-12 de enero de 2014).
- **Salón de Literatura Transmedia** (mayo-diciembre): actividad compuesta por charlas, jornadas y cursos. En ellos, se experimenta con las narrativas del ámbito digital desde la no ficción y la multiplataforma, y se trata de difundir la lectura digital. En su programación cabe subrayar:
 - **El festival DOCS.21.**
 - **III Jornadas Profesionales de Narrativa Transmedia.**
 - **II Salón de Literatura Transmedia.**
- **MAGMA Festival** (12 de junio): establece encuentros de música y tecnología con mesas redondas, talleres, instalaciones sonoras, conciertos y residencias artísticas, basadas en la producción y experimentación.
- **Mesa redonda Creatividad Tecnológica** (19 de junio): unida a formar tecnológicamente a docentes, intenta mostrar ejemplos de innovación en proyectos tecnológico-educativos.

- **Etopia Kids** (23 de junio-11 de julio de 2015): es un programa de ocio educativo para escolares premiado por Eurocities. Su objetivo es acercar el diseño de cortos de animación, robots y videojuegos. Su primera edición se organizó en verano 2013, aunque tuvo lugar en el Centro Cívico Delicias.

Imagen 11. Logo de la actividad “Etopia Kids”



Fuente: *RedAragon.com*.

- **Arduino Day** (12 de julio), orientado a formar a los asistentes sobre las placas *Arduino*, las plataformas de hardware libre y la impresión 3D. A partir de este evento se ha dado pie a los llamados “Viernes Abierto”, una actividad quincenal y gratuita del centro donde los asistentes comparten sus experiencias en impresión 3D y hardware libre.
- **Proyecta Media** (12 de julio y 30 de octubre): en esta ocasión, destacó el encuentro “Arte, vídeo y tecnología. Tan lejos, tan cerca”, al igual que el taller *Xpanded Cinema*, impartido por ITAINNOVA y que trató el vídeo arte, los espacios virtuales, la realidad aumentada, las instalaciones audiovisuales...
- **Maker Show** (20 de julio), con *stands* y charlas sobre impresión 3D.
- **Pasarela Media** (24 de julio), como escaparate de las creaciones artísticas aragonesas basadas en los nuevos medios que se han desarrollado en Proyecta Media. En ella se recogieron obras de vídeo experimental, videoinstalaciones, videoperformance, técnicas de realidad inmersiva... de artistas locales como Fernando Clemente, Néstor Lizalde o Sylvie Balestra.
- **Taller Processing** (8-13 de septiembre): se trata de un taller de programación *Processing* impartido por el especialista Guillermo Malón y enfocado a la creación multimedia.

- **Entre Nosotros** (18 de octubre de 2014-21 de febrero de 2015), una muestra de once artistas originarios de Oriente Medio y del norte de África. Todos ellos reflexionan acerca de sus países y de la cultura global a través del videoarte.
- **Smart Residences** (30 de octubre): se trata de un programa de estancias por el que dos artistas aragoneses desarrollan su proyecto creativo desde octubre de 2014 hasta marzo de 2015. Los partícipes se establecen primero, en la residencia de Etopia y después, en la MA Scène Nationale (Francia). En su proyecto, deben integrar las sensibilidades de los dos entornos usando la tecnología digital e imaginando nuevos usos del espacio público.
- **Paseo Project** (octubre), donde el primer premio fue concedido a la performance *Encuesta ciudadana*, una plataforma de participación ciudadana basada en una encuesta digital a tiempo real de treinta preguntas en varios idiomas a través de la fachada LED del Centro de Arte y Tecnología.
- **Formación tecnológica a docentes** (octubre-noviembre), centrada en potenciar la innovación en profesores de secundaria por medio de herramientas como el *scratch* para diseñar videojuegos, la robótica y las impresoras 3D.
- **Festival Radical dB** (20-23 de noviembre), dedicado al arte sonoro y a la experimentación, en él se realiza un concurso internacional con conciertos de *live coding*, charlas, performances y espectáculos multimedia.

Imagen 12. Captura de la página web del festival Radical dB



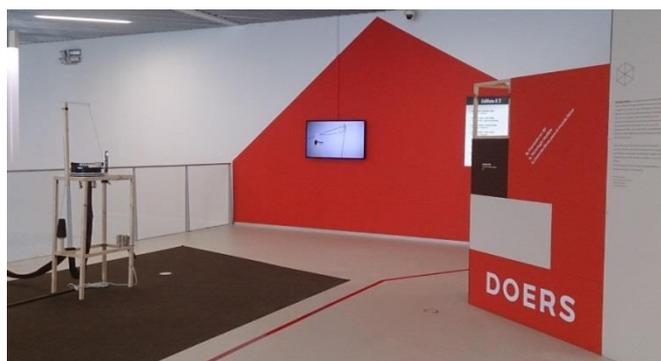
Fuente: *radicaldb.es*.

- **Taller Danza y Nuevos Medios** (25 y 26 de noviembre): creado a partir del festival de danza urbana “Trayectos”, engloba sus propuestas coreográficas para proyectarlas en la fachada-media, al tiempo que experimenta con la escenografía audiovisual interactiva.
- **DOERS** (diciembre de 2014-agosto de 2015): acoge talleres, charlas y exposiciones sobre arte y tecnología, impresión 3D y la creación abierta mediante una cultura *maker* (“cultura del hacer”).

2015 (primer semestre)

- **Entre Nosotros** (continuación. 18 de octubre de 2014-21 de febrero de 2015).
- **DOERS** (continuación. Diciembre 2014-agosto 2015).

Imagen 13. Instalación perteneciente a la actividad DOERS



Fuente: fotografía de la autora.

- **Etopia Gameboss** (7 de febrero): encuentro pensado para los amantes del campo de los videojuegos. Si bien es cierto que contó con una zona dedicada al disfrute de videojuegos comerciales, también hubo otra pensada para impartir charlas sobre el diseño de videojuegos y sobre creatividad digital, así como *stands* con robots *Arduino*, impresión 3D y gafas de realidad virtual.
- **Ciclo Invierno Abierto Multimedia** (febrero-abril): destinado a la formación de artistas y diseñadores, esta actividad se compone de tres talleres:
 - **Taller de *Pure Data*** (9 al 13 de febrero): impartido por Néstor Lizalde, artista especializado en arte de nuevos medios en Etopia. El evento busca iniciar a los alumnos en procesamiento de vídeo creativo e imagen interactiva mediante *Pure Data*, un lenguaje de programación de código abierto.

- **Taller de *Processing*** (2 al 7 de marzo): impartido por Guillermo Malón, trata de iniciar a creadores en otro lenguaje de programación de código abierto: *Processing*.
- **Curso *Open Frameworks*** (13 al 17 de abril): actividad destinada a enseñar a los asistentes la programación de aplicaciones creativas mediante el lenguaje *Open Frameworks*.
- **Taller de SuperCollider** (18 al 22 de mayo): lenguaje de programación donde se emplean algoritmos para crear música. Este taller va destinado, especialmente, a músicos, compositores, artistas experimentales, estudiantes de investigación sonora, *videojockeys* e interesados en el *live coding*.
- **I edición de Academia de Fachada Media** (8 al 27 de junio): evento dirigido a diez artistas zaragozanos y colectivos locales y nacionales. Durante el periodo de tiempo establecido, los seleccionados recibieron una formación sobre cómo elaborar obras de arte digital para la fachada-media de Etopia. La noche del 27 de junio se proyectaron todos aquellos proyectos creados durante esta formación.
- **Millagame Formación** (12 y 13 de junio): encuentro sobre videojuegos, donde se pretendió formar a los asistentes sobre el diseño creativo y la narrativa de un videojuego.
- **Conferencia *Paisajes digitales en el arte contemporáneo*** (20 de junio): impartida por el director artístico del Centro Botín de Santander, Benjamín Weil. Se trata de una actividad organizada para conmemorar el décimo aniversario de la Fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento. El tema principal fue el efecto que Internet ha tenido en la configuración artística del paisaje.
- **Etopia Kids** (22 de junio-24 de julio).
- **Taller de recursos, becas y residencias para creadores** (1 al 5 de julio), centrado en informar a los participantes sobre los centros de arte digital existentes en Europa y de sus opciones formativas dentro del campo artístico-digital, así como de sus residencias artísticas y ayudas económicas.

c) Periódicos seleccionados para el análisis

En la siguiente tabla se recogen los principales datos de sesiones, usuarios, páginas vistas y páginas por sesión de los sitios web de los diarios analizados. La información que contiene se ha extraído a partir de diversas llamadas telefónicas y correos enviados a la redacción de *Heraldo de Aragón*, *El Periódico de Aragón* y *Aragón Digital*:

Tabla 8. Datos básicos de los diarios digitales seleccionados

	Sesiones	Usuarios	Páginas vistas	Tiempo recogido (2015)
Heraldo de Aragón	4.532.275	1.050.607	11.253.000	enero-septiembre
El Periódico de Aragón	2.532.000	682.000	6.000.000	enero-septiembre
Aragón Digital	119.895	95.000	529.754	enero-septiembre

Fuente: elaboración propia.

Glosario

Animación: proceso basado en el movimiento de imágenes, figuras, dibujos y gráficos.

Arduino: plataforma de hardware libre creada para facilitar el empleo de la electrónica en todo tipo de proyectos y actividades.

Arte cinético: corriente artística contemporánea caracterizada por dotar de una sensación de movimiento a obras que pueden no tenerlo.

Arte conceptual: corriente artística de los años sesenta basada en la importancia del concepto que se representa en una obra por encima de su representación o de los objetos y materiales empleados para llegar a tal fin.

Arte digital: también denominado “arte electrónico”, “arte interactivo” o “arte multimedia”, se trata de una corriente artística contemporánea compuesta por todas aquellas representaciones que han sido creadas por medios digitales y desarrolladas mediante un ordenador.

Arte electrónico: véase “Arte digital”.

Arte interactivo: véase “Arte digital”.

Arte multimedia: véase “Arte digital”.

Arte pop (Pop art): movimiento artístico del siglo XX caracterizado por la utilización de imágenes populares (de ahí el término ‘pop’) extraídas de los medios de comunicación.

Arte robótico: movimiento basado en la creación artística de robots (objetos automatizados, tridimensionales e interactivos).

Arte sonoro: forma artística que se basa en el ámbito auditivo del arte, así como en la tecnología y la exploración del cuerpo humano. Se suele relacionar con el arte conceptual.

Cámara oscura: aparato óptico creado en el Renacimiento para formar imágenes invertidas de los objetos del entorno. Se compone de una caja completamente cerrada excepto por uno de sus lados, donde se encuentra una abertura por donde pasa la luz.

Cine experimental: tipo de cine, normalmente desligado de la industria cultural. Se basa en el empleo de nuevos recursos como efectos plásticos y rítmicos, y en la ruptura de los límites del lenguaje audiovisual para provocar sensaciones en el espectador.

Ciudad inteligente (*smart city*): consiste en el desarrollo sostenible y eficiente de las infraestructuras, energías, tecnologías de la comunicación y del capital de una ciudad.

Código abierto (*live coding*): se trata del hardware o software que se distribuyen, elaboran y amplían sin restricciones de licencia. Es decir, se basa en la libertad de los usuarios para modificar y mejorar así la fuente principal.

Commodore C64: modelo de ordenador doméstico producido por la empresa *Commodore International*, en 1982. Se trata de la primera computadora con interfaz de usuario.

Cultura maker: basada en el DIY (*Do-it-yourself*, o “hazlo tú mismo”), incluye la impresión 3D, la robótica y la electrónica como campos de actuación.

Fachada mediática (fachada-media): se trata de una pantalla de grandes dimensiones colocada en la fachada exterior de un edificio, como soporte mediático formado por LEDs y controlado por ordenador.

Fotomontaje: procedimiento artístico que surge de crear un objeto similar a partir de la técnica del *collage* tradicional.

Fresadora CNC: aparato dirigido a través de un ordenador que permite mecanizar un objeto en formato tridimensional.

Hackear: consiste en que un usuario externo cambia de forma ilegal un software predeterminado.

Hacktivism: forma artística creada a partir del *Net.art* y asociada al acto de *hackear*. Su tema central es el enfrentamiento con las relaciones de poder político-económicas.

Hardware: en un ordenador, consta de las componentes físicos del sistema informático (cables, cajas...). Se complementa con el software.

Hardware libre: véase “Código abierto (*live coding*)”.

Hipermedia: conjunto de estrategias para integrar todo tipo de soportes (texto, imagen, audio, vídeo...) de forma que se complementen de un modo adecuado.

Hipertexto: consiste en la inclusión de enlaces de diversas fuentes para completar una información determinada.

Impresión 3D: se basa en la creación de objetos cotidianos y esculturas tridimensionales a través de la adición progresiva de capas de material y empleando un modelo diseñado con anterioridad en un ordenador.

Interfaz: elemento que permite la conexión y la comunicación entre varios sistemas.

Modelado 3D: consiste en diseñar y crear mediante gráficos 3D por ordenador el contorno determinado de un objeto.

Mosaic: fue el primer navegador empleado para visualizar páginas web en Internet.

Narrativa transmedia: tipo de relato donde los elementos contados se diseminan en diferentes soportes, plataformas y medios *online* u *offline* de tal forma que juntos se complementan y completan la misma historia.

Net.art (Arte de la red): movimiento que se refiere a todas aquellas obras artísticas que solo pueden encontrarse *online* ya que fueron especialmente diseñadas para ser visionadas en Internet.

New media art (arte de los nuevos medios): véase “Arte digital”.

Performance: puesta en escena de carácter contemporáneo donde se combinan las artes e, incluso, otros elementos como la tecnología.

Píxel: es la unidad más pequeña que compone una imagen digital.

Plotter: aparato de dibujo que incluye un inyector y que se emplea junto con el ordenador para imprimir de manera lineal.

Processing: tipo de software o lenguaje de programación creado por Ben Fry y Casey Reas en 2001.

Realidad inmersiva: consiste en la creación de un entorno de simulación virtual creado mediante un ordenador y manejado, normalmente, mediante instrumentos como guantes o cascos. Estos últimos capturan la posición y los movimientos del cuerpo para hacer posible la interacción del usuario con el mismo.

Scratch: se trata de un lenguaje de programación que ayuda a inexpertos a introducirse en el campo de la programación de ordenadores.

Simulador: aparato que permite la reproducción de acciones y sensaciones similares a las reales.

Software: en un ordenador, se compone de la parte lógica del sistema que hace posible la elaboración y desarrollo de tareas. Se complementa con el hardware.

Videoarte: movimiento artístico impulsado por Naik J. Paik. Este se basa en el vídeo y el audio como soportes para la manipulación y desarrollo de imágenes en movimiento.

Z1: construido por Konrad Zuse a comienzos del siglo XX, se considera el primer ordenador mecánico programable del planeta.

Organismos

y

eventos

Arabianranta: distrito de innovación localizado en Helsinki (Finlandia).

Ars Electronica: festival especializado en arte de nuevos medios y sociedad que se celebra anualmente en Linz (Austria) desde 1979.

Biennale d'art contemporain: exposición de arte desarrollada en Lyon (Francia), cada dos años. Fue creada en 1991 por los especialistas en arte contemporáneo Thierry Raspail y Thierry Prat.

CaixaForum Zaragoza: centro cultural privado gestionado por La Caixa y localizado cerca de la Estación del Portillo. Se trata de uno de los centros que componen actualmente el proyecto Milla Digital.

Centro de Innovación: Localizado en Boston (Massachusetts, Estados Unidos), es un centro destinado al emprendimiento y a la tecnología de la ciudad.

CIEM: llamado Centro de Incubación Empresarial Milla Digital, perteneciente, como su propio nombre indica, al proyecto Milla Digital. En ella se llevan a cabo proyectos de emprendimiento e innovación principalmente de carácter científico-tecnológico.

CIEM Torre Delicias: centro de incubación empresarial perteneciente al proyecto Milla Digital. Se encuentra en el propio Centro Cívico Delicias (Zaragoza) y busca el fomento de proyectos empresariales creados en la capital aragonesa.

Digital Media City: distrito tecnológico localizado en Seúl (Corea del Sur).

Etopia: Centro de Arte y Tecnología de Zaragoza perteneciente al proyecto Milla Digital. Este organismo está centrado en el fomento de la innovación, el empleo, la formación artístico-tecnológica y en la creatividad.

Fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento (FZC): organismo surgido en 2004 como regulador de las actividades desarrolladas en Etopia y del cumplimiento de los objetivos del proyecto Milla Digital.

Instituto Fraunhofer: organización alemana especializada en las ciencias aplicadas y colaboradora en el correcto diseño del proyecto Milla Digital.

Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT): universidad privada colaboradora en el correcto diseño del proyecto Milla Digital.

LABoral: Centro de Arte y Creación Industrial de Gijón, en Asturias. Desde 2007, favorece el empleo de las Nuevas Tecnologías de la Información y el intercambio cultural de obras contemporáneas.

La Terminal: centro de incubación y aceleración empresarial perteneciente a Etopia (proyecto Milla Digital).

Medialab-Prado: laboratorio ciudadano situado en Madrid y de producción cultural y tecnológica.

Milla Digital: plan urbanístico de la ciudad de Zaragoza.

One-North: establecimiento situado en la república de Singapur, destinado al desarrollo de proyectos de alta tecnología, ciencia e industrias culturales contemporáneas.

Pabellón Digital del Agua (Digital Water Pavilion, DWP): equipamiento del proyecto Milla Digital creado en 2008. Sus fachadas externas se componen de cortinas de agua digitales.

The Digital Hub: organismo ubicado en Dublín (Irlanda), donde se busca la creación de proyectos empresariales y tecnológico-culturales desde 2003.

Transmediale: festival celebrado en Berlín (Alemania), especializado en arte digital.

ZKM (Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Centro para el Arte y la Tecnología de los Medios): localizado en Karlsruhe (Alemania) desde 1997, es el museo de arte digital más grande del planeta.

22@: plan de un distrito de innovación barcelonés destinado a la renovación urbana y a la implementación de actividades de conocimiento.