

Convocatoria para Exposición en Línea: Ciencia de lo Desapercibido

- **Se extiende el plazo al 14 de marzo**



“Este núcleo infiltrado es un mundo en sí mismo. Lo infinitamente pequeño se despliega a las dimensiones de un universo. Una vez más, lo grande esta dentro de lo pequeño”— Gaston Bachelard

Formulario de
Presentación

¿Qué pasa invisible, imperceptible, o inaudito? En esta exposición en línea, las obras de arte convergen con experimentos científicos, usando herramientas digitales para reinterpretar creativamente lo imperceptible y la ciencia de lo jamás antes visto.

Las obras de arte en “*Science of the Unseen*” (*Ciencia de lo desapercibido*) reflexionan creativamente sobre cuestiones de escala y cómo procesos invisibles animan efectos más grandes. Mediante el uso de herramientas digitales y programas computacionales, vemos con una nueva mirada desde la célula microscópica hasta el universo cósmico. La tecnología altera cada vez más los sentidos y nuestra experiencia del paisaje biológico, astrológico y geológico. Desde nuestras nuevas formas de ver, preguntas surgen: ¿Cómo la nano-tecnología refleja y amplifica el arte de la naturaleza? ¿Cómo el observar a los insectos que se incrustan excavando en los árboles nos permiten interpretar un ecosistema más grande? O preguntarnos: ¿Que aún permanece sin ser visto, cómo los organismos crean nuevos hábitos imperceptibles en respuesta a la tecnología?

El arte puede ser tanto inspirador como resistente a la forma en que la práctica científica ve el mundo. Las obras de arte en “*Science of the Unseen*” experimentan con métodos de investigación innovadores que también examinan críticamente lo que impulsa a las disciplinas del arte y la ciencia. En esta exposición, la interpretación artística de lo desapercibido enfatiza la dinámica política, tanto del público humano y la ecología no-humana. ¿De qué manera el arte representa y empodera las relaciones entre micro y macro, desapercibido y percibido, localizado y global, que de otro modo sería invisible? ¿Qué puede ver el arte que la ciencia no puede por sí misma?

Esta convocatoria da la bienvenida a la interpretación artística y colaboraciones que trabajen en cualquier disciplina entre arte y ciencia. “*Science of the Unseen*” es una exposición en línea coordinada por la ACM Siggraph Digital Arts Community (ACM Siggraph Comunidad de Artes Digitales). Arts Community.

<http://www.siggraph.org/connect/digital-arts>

Criterios para la selección

- La calidad estética de la obra.
- Un uso novedoso de técnicas digitales y mapas visuales, una respuesta artística y la interpretación del tema.
- Interpretación creativa del tema
- Fenómenos matemáticos y computacionales, tales como fractales y algoritmos recursivos están fuera del ámbito de esta exposición, a menos que estén directamente relacionados con el tema de la reinterpretación de la ciencia de lo desapercibido.
- El uso de imágenes de dominio público y uso justo de aquellas es aceptable, pero deben ser adecuadamente acreditadas por los artistas participantes.

<http://www.siggraph.org/connect/digital-arts/call-submissions-science-unseen>
arts@siggraph.org

formulario de presentación

<https://sis.siggraph.org/cgi-bin/DAC.py>

Formato de las Obras

formulario de presentación

Los artistas podrán presentar trabajos en cualquiera de los 3 formatos:

Imágenes Fijas

- Un conjunto coherente (hasta 4) de imágenes puede ser presentada para su exposición, pero no más de 2 imágenes por cada entrega.
- Las imágenes deben ser de mínimo 1280x720 píxeles para la visualización en línea, no necesitan tener calidad de impresión. Archivos de más de 3000px en el borde más largo se aceptarán, pero pueden ser escalados para mostrar visualización en línea.
- Las imágenes pueden incluir fotografías de trabajo físico (por ejemplo: escultórico).

Video / Animación

- Se recomienda a los artistas presentar trabajos en formato HD (ya sea 1280x720 o 1920x1080).
- Los videos deben ser de 5 minutos aproximadamente, aunque los videos de entre 1 - 10 minutos de duración serán aceptados.
- Vídeos que documenten trabajo sobre una instalación interactiva se pueden presentar, pero serán juzgados en el mérito artístico del vídeo, no el mérito artístico de la instalación.
- La galería en línea debe incluir links integrados hacia el canal de Vimeo de ACM SIGGRAPH. Se recomienda ampliamente a todos los artistas revisar las directrices de compresión de vídeo para Vimeo en: <https://vimeo.com/help/compression>

Obras-web interactivas

- Se recomienda trabajar en piezas interactivas basadas en una exploración de final abierto, o corta, interacciones guiadas por medios de comunicación basados en tiempo. Para las obras interactivas con medios de comunicación basados en el tiempo, el periodo mínimo para interactuar con cualquier obra o trabajo basado en el tiempo no debe exceder 5 minutos.
- Estos elementos deben ser ejecutados utilizando JavaScript, y que puedan ser visualizados dentro de un elemento <div> en una página.
- Plugins no deberían ser necesitados para visualizarlos en un navegador web normal.
- Tecnologías sugeridas incluyen: D3D3.js, Processing.js u otros marcos de visualización 2D, WebGL / Three.js /X3DOM y otras tecnologías Web3D, que no requieran plugins del navegador web.
- Obras que se ejecuten en el elemento HTML5 <canvas>, que no requieran plugins.
- Los Artistas son alentados a evitar depender de la tecnología "server-side", pero sí podrán utilizar tecnología "client-side".
- Las piezas interactivas no deberán requerir hardware adicional, tal como LeapMotion ó bien Oculus Rift. Esta exposición en línea aspira a ser accesible a una amplia audiencia pública.

Selección de Obras

Los trabajos serán seleccionados por un panel de expertos internacionales, reuniendo individuos con un diversos antecedentes en arte, curaduría, ciencia y la colaboración arte+ciencia.

La galería en línea también puede incluir obras curadas, las cuales serán ejemplos de liderazgo en el campo, incluyendo contribuciones del comité de experticia.

Se requerirá que los artistas entreguen una breve (aproximadamente 100 palabras) sinopsis de su trabajo. Recomendamos a los artistas incluir los enlaces de artículos científicos publicados, repositorios de datos y perfiles de científicos que estén directamente vinculados a la creación de la obra presentada, además de la sinopsis requerida.

Afiliación

Los participantes están invitados a formar parte de la ACM SIGGRAPH Digital Arts Community, pero no es un requisito para la presentación. Únete en <http://siggrapharts.ning.com>

Las entregas deben ser en inglés. Los artistas cuyas obras sean aceptadas para la exposición podrán solicitar asistencia adicional con Las Declaraciones del Artista en Inglés.

<http://www.siggraph.org/connect/digital-arts/call-submissions-science-unseen>
arts@siggraph.org

formulario de presentación

<https://sis.siggraph.org/cgi-bin/DAC.py>