

# artfutura

2015 **Inteligencia Colectiva**

## PRENSA - 1.0

*For immediate release*

**Contacto: Marta Velázquez**

Teléfono: 654 031 990

Email: [mvelazquez@artfutura.org](mailto:mvelazquez@artfutura.org)

Website: [www.artfutura.org](http://www.artfutura.org)

Twitter: <http://twitter.com/artfutura>

Facebook: <http://www.facebook.com/artfutura>

Vimeo: <https://vimeo.com/artfutura>



### **ArtFutura con la Inteligencia Colectiva en más de veinte ciudades**

- ArtFutura llega a su vigésimo sexta edición con actividades en más de veinte ciudades incluyendo: Buenos Aires, Granada, Lisboa, Londres, Madrid, Montevideo, Sao Paulo, Torino, Vitoria-Gasteiz y más.
- El festival abre el 6 de Noviembre en Madrid (Fundación Telefónica) y se presenta en Londres el día 15 (Watermans - Digital Weekender) y en Lisboa el 19 de Noviembre (Espacio Revolver, dentro de la exposición Espanha 2015).

ArtFutura llega a su vigésimo sexta edición a partir del **6 de Noviembre**. con actividades principales en **Lisboa y Madrid** y presentaciones de su programa en más de veinte ciudades incluyendo **Bangkok, Barcelona, Berlín, Bogotá, Buenos Aires, Granada, Guayaquil, Londres, Madrid, Montevideo, Murcia, Palma de Mallorca, Punta del Este, Santiago de Chile, Tenerife, Torino, Vitoria-Gasteiz y Zaragoza**.

Los neurocientíficos han llegado a la conclusión de que no podemos estudiar un cerebro aislado. Jerome Bruner, uno de los más grandes psicólogos, escribe: "La inteligencia humana es un pozo común y su desarrollo y mejora depende de la capacidad de proporcionar herramientas culturalmente apropiadas".

- Las nuevas tecnologías han generado densas redes de comunicación global, rápidas y de bajo coste que favorecen la interacción entre inteligencias individuales. La Inteligencia Colectiva es un concepto que abarca desde las Comunidades Epistémicas a la Informática Social, el Pensamiento Grupal, los Smart Mobs y las Wikinomics.

*"Una inteligencia distribuida universal, constantemente mejorada, coordinada en tiempo real y que resulta de la movilización efectiva de todas nuestras capacidades... Nadie lo sabe todo, todo el mundo sabe algo". (Pierre Levy).*

---

## PROGRAMA AUDIOVISUAL

ArtFutura vuelve con su programa audiovisual 2015 que incluye todas las últimas aportaciones dignas de mención en el campo de la creatividad digital: **animación 3D, motiongraphics, time-lapse, efectos especiales, virales, videoclips, documentales...**

## LIBERATUM

El cortometraje "Artistry / Technology" de Liberatum, dirigido por Pablo Ganguli y Tomas Auksas, cuenta con la participación de algunos de los más grandes visionarios. Gente como David Hockney, Francis Ford Coppola, Frank Gehry y Ed Ruscha.

Así como con otros líderes culturales, artistas, cineastas, actores, músicos y diseñadores: Susan Sarandon, Francesco Vezzoli, MIA, Marc Quinn, Miranda July, Kehinde Wiley, Daniel Arsham, Brett Ratner, Jonas Akerlund, Marcel Wanders y Simon de Pury... por nombrar sólo algunos.



La película profundiza en algunas de las mentes más creativas de nuestro tiempo y plasma sus ideas sobre la relación entre la tecnología y la creatividad y la forma en que las artes y la tecnología se han influido mutuamente en los últimos años.

## ARTWORKS

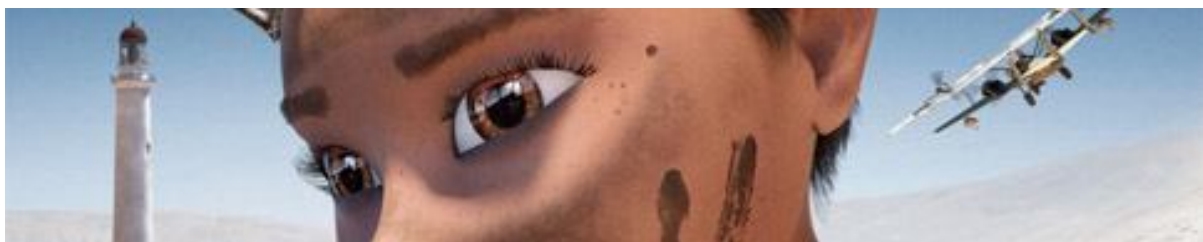
Una nueva sección dedicada a las instalaciones new media y su reflejo en el formato vídeo. Los nuevos sistemas de grabación y edición, cada vez más sofisticados, facilitan nuevas formas de documentar las obras y, en ocasiones, de ir más allá de la contemplación directa como experiencia.



Con obras de Daniel Canogar, Daniel Rozin, Laurent Mignonneau & Christa Sommerer, Universal Everything, Factory Fiftee, Mark Nixon, Villina Koivisto, Rafael Lozano-Hemmer y otros.

## 3D FUTURA SHOW

Cada año, el 3DFutura Show incluye los trabajos internacionales de animación por ordenador más destacados y refleja la evolución tanto técnica como de contenidos de esta nueva forma de expresión creativa.



**The Ocean Maker (Lucas Martell), 4K Movie (Shigetaka Makabe), Isolated (Tomás Vergara), The Rise and Fall of Globosome (Sascha Geddert), Ghost Cell (Antoine Delacharlery), Kite (Gavin Moran)** y otras.

Incluyendo **Portrait (Donato Sansone), The Crew (Bèrelle, Boidin & Kozyra), Paper World (László Ruska, Dávid Ringeisen), Dark Noir (Red Knuckles)** y otras.

## FUTURA GRAPHICS

Animaciones digitales y más allá: Cortos, virales, videoclips y otras obras en la búsqueda de nuevas estéticas y lenguajes.



Incluyendo **Flow** (Mathijs Demaeght), **If You Go Away** (Ashkan Rahgozar), **Primordial** (Peter Clarky), **Grand Soleil** (Benjamin Artola), **Digitized Me** (Yukai Du), **Wanderers** (Erik Wernquist) y otras.

## FEEDING THE WEB

Una nueva entrega de este programa dedicado a aquellos mensajes y obras audiovisuales producidos **directamente para la Web**. Un nuevo tipo de material, pensado y realizado exclusivamente para ser visto online.



California Inspires Me: **Jack Black** (Nicolas Ménard), **Dry Lights** (Xavier Chassaing), **Becoming one** (Thom Haig), **The Bug** (Factory Fifteen), **Way Out** (Yukai Du)... y la presentación del proyecto **WHAT**.

Alimentando a la Web, nos alimentamos a nosotros mismos.

## TRAILING THE GAMES

Las intros son el punto de cruce entre la cultura de la interacción y el lenguaje cinematográfico. Y nos muestran las poderosas capacidades gráficas de estos nuevos medios.

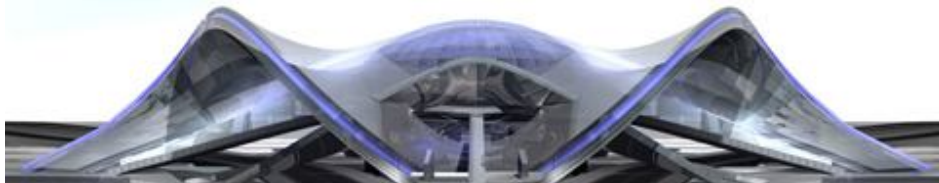
Selección de las mejores intros del mundo de los videojuegos con especial énfasis en su creatividad y diseño.



Con obras de Keiji Inafune, Dana Dorian, Nicolas Jandrain, Andy Hall, 11bit Studios, Firaxis Games y otros.

### **DRAMAS & LANDSCAPES**

Dramas y paisajes. Retrospectiva de animaciones digitales de obras poco conocidas pero cruciales y que significan auténticos hitos en la evolución de la imagen virtual.



Con obras de Steve Katz (Protest), Kouji Morimoto (Extra), Tomek Baginski (Fallen), Zeitguised (Peripetics), Nobuto Ochiai (Zaijian), Makoto Yabuki (One) y otros.



### **IMÁGENES DESCARGABLES:**

[http://www.artfutura.org/v2/press\\_medias.php?idpressedition=16&idtype=1&mt=3](http://www.artfutura.org/v2/press_medias.php?idpressedition=16&idtype=1&mt=3)

### **VIDEOS:**

<http://vimeo.com/artfutura/videos>

<http://www.youtube.com/user/ArtFuturaOnline/featur>



## INTELIGENCIA COLECTIVA / COLLECTIVE INTELLIGENCE

### Pau Waelder

En 1994, el filósofo Pierre Lévy define la inteligencia colectiva como “una inteligencia repartida en todas partes, valorizada constantemente, coordinada en tiempo real, que conduce a una movilización efectiva de las competencias.” Lévy agrega que dicha inteligencia colectiva se da gracias a las tecnologías de la información, en el ámbito de Internet, que entonces denomina “ciberespacio”.

La inteligencia colectiva se había venido desarrollando décadas atrás en las redes de datos, desde los inicios de la red Arpanet, a través de las conexiones entre investigadores de diferentes universidades en Estados Unidos y posteriormente en comunidades virtuales como The WELL (Whole Earth 'Lectronic Link), fundada por Stewart Brand y Larry Brilliant en 1985. Antes incluso de la creación de la World Wide Web (que Tim Berners-Lee también consideró denominar “The Information Mine”, la mina de la información), The WELL reunía los consejos, opiniones y datos aportados por sus usuarios en un auténtico “pozo” de información que beneficiaba a toda una comunidad.

Si bien comunidades como The WELL se desarrollan exponencialmente en los años siguientes, a medida que más y más personas se conectan a Internet y hacen de la Red uno de los espacios de sus actividades cotidianas, no es hasta la popularización de las herramientas de creación y edición de contenidos, las plataformas de alojamiento de vídeos y fotos (como YouTube o Flickr), los blogs y las redes sociales cuando el impacto de la inteligencia colectiva no empieza a ser evidente.

En 2001 la Wikipedia da forma a la “cosmopedia” imaginada por Lévy y poco después Howard Rheingold (uno de los miembros de The WELL en los ochenta) habla de las “multitudes inteligentes”, formadas por grupos de personas con la capacidad de actuar de manera conjunta sin una coordinación previa, gracias al uso de las tecnologías de la información, y en particular de los dispositivos móviles.

Clay Shirky analiza el impacto de las aportaciones que hacen diariamente millones de usuarios

en los múltiples canales de comunicación y difusión que dan forma a nuestra sociedad de la información e indica que los medios digitales permiten al antes llamado público ser creador de contenidos valiosos para los demás. La existencia de una inteligencia repartida y coordinada en tiempo real se revela como una característica propia de una época en la que disfrutamos de una capacidad de acceso a la información y de participación en acciones colectivas sin precedentes.

---

