

DOSSIER DE PRENSA

Plaza de las Letras
Calle Alameda, 15
Tel: +34 91 369 23 03

www.medialab-prado.es
info.m@medialab-prado.es

difusion@medialab-prado.es **ENTRADA LIBRE**

Metro: Atocha y Antón Martín
Martes a viernes: 10:00 a 20:00h
Sábados: 11:00 a 20:00h
Domingos: 11:00 a 15:00h

1_ Qué es Medialab-Prado P3

2_ Forma de organización y de trabajo P4

3_ Formatos de actividades P5

3.1_ Punto de información permanente y abierto al público P5

3.2_ Talleres P5

3.2.1_ Talleres intensivos de 2 semanas (4 al año) P5

3.2.2_ Talleres de una semana P6

3.2.3_ Laboratorio abierto P6

3.3_ Los jueves de Medialab-Prado P7

3.4_ Seminarios P7

3.5. Encuentros Avlab P7

4. Contenidos: Líneas estables de trabajo P8

4.1. AVLAB P8

Últimos eventos P8

Próximamente: Taller seminario AVLAB 1.0 P8

En el pasado P9

4.2. INTERACTIVOS? P10

Taller seminario *Interactivos?08: Juegos de la visión* P10

Interactivos? en el mundo: Nueva York, México DF y Lima P10

· Últimos eventos: *Interactivos?06* P11

Interactivos?07: Magia y tecnología P12

Repercusión P12

Premios y adquisiciones P13

Colaboraciones con otras instituciones P13

Otros Talleres relacionados con *Interactivos?* P13

AHORA EN EXPOSICIÓN Hasta el 30 de junio

Instalación *Entramado* – Plaza de Luz. De Pablo Valbuena (España) P14

Instalación *AR_Magic System*. De Clara Boj y Diego Díaz (España) P14

Instalación *Delicate Boundaries* De Chris Sugrue (EEUU) P14

Instalación *Unprepared Architecture*. De Julian Oliver (Alemania) y Simone Jones (Canadá) P14

4.3. VISUALIZAR P15

AHORA EN EXPOSICIÓN Hasta el 24 de febrero

Visualizar: Muestra de los resultados del taller avanzado de producción de proyectos P16

4.4 INCLUSIVA-NET P21

Últimos eventos: *2º Encuentro Inclusiva-net: Redes digitales y espacio físico* P21

En el pasado: Julio 2007: *Primer Encuentro Inclusiva-net: Nuevas dinámicas artísticas en modo web 2.0* P26

4.5. Laboratorio del Procomún P27

Últimos eventos: Primera etapa del grupo de trabajo del Laboratorio del Procomún P29

EL MEDIALAB EN CIFRAS 2007 P30

1_Qué es Medialab-Prado

Medialab-Prado es un espacio orientado a la producción, investigación y difusión de la cultura digital y del ámbito de confluencia entre arte, ciencia, tecnología y sociedad.

Su principal objetivo es crear una estructura en la que tanto la investigación como la producción sean procesos permeables a la participación de los usuarios. Para ello ofrece:

- **Un espacio permanente de información**, recepción y encuentro atendido por mediadores culturales.
- **Convocatorias abiertas** para la presentación de propuestas y la participación en el desarrollo colaborativo de proyectos.

La programación se estructura en **líneas estables de trabajo**. Hasta el momento se han puesto en marcha las siguientes:

Interactivos?: usos creativos de la electrónica y la programación

Inclusiva-net: investigación y reflexión en torno a la cultura de redes

Visualizar: estrategias y herramientas de visualización de información

Laboratorio del Procomún: discusión transdisciplinar sobre los bienes comunes

AVLAB: creación sonora y audiovisual

2_ Forma de organización y de trabajo

A la hora de plantearnos posibles modelos de interacción social y participación en un espacio dedicado a la cultura digital, es fundamental tener en cuenta precisamente las nuevas formas de relación, participación y creación colectiva que se dan en la red. Fenómenos como las comunidades virtuales de software libre, la wikipedia o la categorización colectiva de contenidos en la web, caracterizados entre otras cosas por el trabajo colaborativo, las redes de intercambio, la disolución de la jerarquía y la distribución de la autoridad, pueden servir de inspiración a la hora de plantear modos de organización y gestión en un espacio físico dedicado a la cultura.

En un modelo así debería ser posible que cualquier usuario, sea éste un experto, un aficionado o un visitante que entra por primera vez en contacto con el ámbito en cuestión, pudiera intervenir en la marcha de las actividades, decidiendo en qué grado quiere tomar parte en ellas. El espacio físico debería funcionar como un lugar de encuentro y de intercambio de información y conocimientos entre personas con diferentes grados de especialización y provenientes de diferentes ámbitos del conocimiento.

Para poner en práctica este modelo, **Medialab-Prado**

-Trabaja **con formatos de gestión “abierta”**, combinando las decisiones y orientaciones de expertos profesionales con las convocatorias abiertas para la presentación de propuestas que se desarrollan colaborativamente. La dirección está distribuida, de forma que se ha creado una red de "comisarios" cada uno de los cuales dirige una línea de trabajo.

-Organiza **talleres de producción basados en el trabajo colaborativo**. En estos talleres artistas, científicos, programadores, estudiantes e investigadores de diversas disciplinas intervienen en un proceso de creación y aprendizaje colectivo transparente y abierto al público en todas y cada una de sus fases, en el que la mezcla de saberes es un factor fundamental.

-Concede una gran importancia a la figura del "**mediador cultural**", que trabaja “a pie de calle” como receptor y dinamizador dentro del propio espacio de trabajo: investiga, orienta, conecta conocimientos y propicia el contacto entre todos los agentes (público, artistas, expertos, etc.) que intervienen en las diferentes actividades.

-Fomenta el uso de **herramientas de hardware y software libre y de código abierto**, insertas en la filosofía del libre acceso al conocimiento y del trabajo colaborativo.

-Publica todos sus **contenidos online** (textos, imágenes y vídeos) -salvo que se indique otra cosa por parte de los autores- bajo una **licencia pública Creative Commons By-SA** (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/es/>)

3 _ Formatos de actividades

Medialab-Prado trabaja con **formatos híbridos, combinando seminarios, talleres y exposiciones**, para favorecer la interrelación y la simultaneidad de los procesos de formación, producción, investigación y divulgación dentro del ámbito de la cultura digital. De esta manera el intercambio de conocimientos e ideas entre personas de distintas disciplinas, nacionalidades e intereses fluye de manera más eficaz y productiva dentro del espacio multifuncional que es el **Medialab-Prado**.

3.1_ Punto de información permanente y abierto al público

Medialab-Prado cuenta con un servicio de información y estudio sobre las distintas líneas de trabajo en curso: libros, documentos impresos, directorios de páginas web, etc, ordenados temáticamente. En la selección de estos materiales **Medialab-Prado** cuenta con el asesoramiento de los “comisarios” de cada uno de los proyectos. Además, los mediadores culturales, presentes en todo momento en este espacio de recepción y difusión, investigan y van incorporando nuevas informaciones, en función también de los comentarios y las conversaciones con los visitantes.

3.2 _ Talleres

Los talleres organizados en **Medialab-Prado** se conciben como **espacios de trabajo colaborativo**, intercambio de conocimientos y formación teórico-práctica en relación a la **cultura digital**. El objetivo es crear una **comunidad de usuarios activos**: se trata de aportarles conocimientos y estrategias para que puedan desarrollar sus proyectos más allá del ámbito del **Medialab-Prado**, así como facilitar la creación de **colaboraciones y contactos entre agentes locales e internacionales a largo plazo**. La conjunción de nacionalidades y disciplinas ayuda sin duda a crear este ambiente de intercambio y enriquecimiento.

Existen fundamentalmente tres formatos de talleres:

3.2.1 _ Talleres intensivos de 2 semanas (4 al año)

Cómo funcionan:

A través de una convocatoria internacional abierta en torno a un tema concreto, se propone presentar **proyectos que serán desarrollados colaborativamente**, y bajo la guía de varios profesores, en grupos interdisciplinarios de trabajo.

Para ello, una vez seleccionados los proyectos en esa primera convocatoria, **se publica una segunda convocatoria** para que todos los interesados (“colaboradores”) puedan participar en el desarrollo, sumándose a uno o varios de los proyectos elegidos, según sus propios intereses, conocimientos y disponibilidad.

Uno de los objetivos fundamentales de este formato es **trascender el modelo de taller tradicional**, en el que un pequeño grupo de expertos enseña y otro pequeño grupo de alumnos aprende. En este nuevo formato, **el grupo de expertos incluye también a los propios participantes** y, lo que es más importante, **todo el proceso se abre al público al 100%** (pues además de espectador puede convertirse en participante activo). Para hacer esto posible, los **mediadores culturales** acercan los conceptos de los proyectos al público general, y ponen en contacto a las personas interesadas con los desarrolladores.

Tras dos semanas de intenso trabajo, los propios desarrolladores montan sus resultados en una **exposición pública**.

Hasta ahora se han celebrado los siguientes talleres bajo este concepto: **Interactivos?** 2006 y 2007 y **Visualizar** 2007.

3.2.2 _ Talleres de una semana

Más dirigidos a usuarios locales, se llevan a cabo por las tardes durante 4 ó 5 días seguidos. En general estos talleres están enfocados a la adquisición de conocimientos y habilidades técnicas en distintos niveles. Las clases y la ejecución de ejercicios van siempre acompañados de la realización de un pequeño proyecto final o prototipo. En muchos casos son impartidos por usuarios activos de **Medialab-Prado**.

3.2.3 _ Laboratorio abierto

A lo largo de todo el año el espacio de **Medialab-Prado** está abierto como lugar de trabajo en el que se reúnen diferentes grupos de usuarios para trabajar sobre ámbitos concretos. En algunos casos estos grupos surgen como evolución de líneas de trabajo abiertas durante los talleres intensivos de dos semanas. Los objetivos de estos grupos de trabajo, que se reúnen semanalmente, son los siguientes

- Desarrollo de proyectos y prototipos
- Discusión teórica
- Consultoría y ayuda para proyectos que ya están en marcha
- Punto de encuentro y de presentación de propuestas de colaboración

Tanto en los talleres de una semana como en el Laboratorio abierto, **Medialab-Prado** está colaborando con la Escuela Técnica Superior de Ingenieros Industriales de la UPM

3.3 _ Los jueves de Medialab-Prado

Este programa se puso en marcha en 2005 con la idea de ofrecer cada jueves por la tarde un lugar de encuentro para el debate, la reflexión y la presentación pública en torno a temas asociados a las líneas de trabajo en curso. Con ello se pretende afianzar un espacio de comunicación de la comunidad local con pensadores, creadores e instituciones sobre todo locales, pero también internacionales. Las sesiones se estructuran en forma de presentación o mesa redonda de las personas invitadas, seguida de un debate entre todos los asistentes.

3.4 _ Seminarios

Los seminarios de **Medialab-Prado** ofrecen un espacio de reflexión y debate asociado a las diferentes líneas de trabajo en curso. Paralelamente a los talleres intensivos de producción, se invita a especialistas de diferentes ámbitos para que aporten su punto de vista en torno a los temas planteados, de forma que teoría y práctica se apoyan mutuamente.

3.5. Encuentros Avlab

Los **Encuentros AVLAB** son reuniones para la **presentación y discusión de proyectos de música experimental y electrónica**, música electroacústica, plataformas de creación audiovisual online, arte sonoro y en general procesado de audio y vídeo en tiempo real. Estos eventos se enmarcan dentro de **AVLAB**, una de las líneas de trabajo de **Medialab-Prado** orientada a la creación y difusión de las artes sonoras y visuales bajo el concepto de proceso abierto y colaborativo. Coordinador: Daniel González.

4. Contenidos: Líneas estables de trabajo

4.1. AVLAB

Avlab es una plataforma de encuentro para la creación y difusión de las artes sonoras y visuales bajo el concepto de proceso abierto y colaborativo. Se puso en marcha en octubre de 2006 y pretende ser una línea de trabajo estable que se articula a través de tres acciones:

- Un **punto de información**, orientación didáctica y difusión acerca de la creación audiovisual actual.
- **Encuentros** mensuales entre gente con intereses afines en los campos de la música experimental, electrónica, electroacústica, el arte sonoro, los dispositivos interactivos y en general el procesado de audio y vídeo en directo. Coordinador: **Daniel González**.
- **Talleres** de trabajo colaborativo, intercambio de conocimientos y formación teórico-práctica en relación a la creación en audio/vídeo.

ÚLTIMOS EVENTOS

Sábado 19 de abril _ 19:00h

14º encuentro AVLAB Experimentación sonora y audiovisual

*Coordina **Daniel González Xavier**

Como cada mes, tres grupos de música experimental de tendencias distintas muestra en directo sus creaciones: desde performances, DJs, vídeo DJs, conciertos de ruidos y música generada con software libre.

- **J. Arias y Daniel Rodríguez** (crítica musical): *Entre lo sacro y lo profano: los bajos fondos del origen del blues y el folk americano*

La famosa frase de John Lennon “antes de Elvis no había nada”, asentida con vehemencia por varias generaciones de oyentes, ha envejecido con celeridad. Géneros anteriormente desconocidos o reservados a expertos como Worksongs, Cajun, Dixieland o Medicine shows, son ahora frecuentemente citados en periódicos y revistas.

En esta presentación, J. Arias y Daniel Rodríguez indagan en los orígenes de la música que popularizó “el rey del rock”, además de ahondar en estos y otros estilos tradicionales de la música popular americana. Daniel Rodríguez es programador musical habitual en varios locales de Madrid. J. Arias ha escrito en algunas publicaciones musicales on-line como lpunkrock.com o sonicwavemagazine.com, además de ejercer como crítico musical en el extinto programa Autobús 56.



- **pier** (banda de improvisación): Punk, jazz, no-wave, noise-rock

Bajo el nombre de **pier** se reúnen desde 2003 tres músicos madrileños que llevan tocando en distintos

grupos underground desde mediados de los 90. La propuesta de pier se centra en la improvisación, a partir de elementos del Punk, la No-Wave, el Free-Jazz, el Noise-Rock y el Free-Funk. Utilizan para ello guitarra, bajo, batería, trompeta, saxos, violín, voces, sintetizadores y cintas, aplicando estos instrumentos desde una perspectiva armónica, rítmica y melódica poco convencional.

En esta edición tocarán en directo un set de improvisaciones, invitarán a los asistentes a que les propongan briefings, historias y situaciones a partir de las que hacer una improvisación, y hablarán sobre la "composición instantánea" y la improvisación en el rock, el jazz y el funk experimental.

www.myspace.com/pier

· **Gregorio Jiménez (LEA/AMEE): Electroacústica y audio-sensores**

Gregorio Jiménez contará sus experiencias con la utilización de sensores como interfaz de comunicación hombre-máquina y nos presentará parte de su trabajo más reciente en el campo de la experimentación sonora.

Gregorio Jiménez (1960) es catedrático de composición electroacústica y actualmente presidente de la Asociación de Música Electroacústica de España (AMEE). Sus obras se han presentado en festivales en Francia, Grecia, Brasil, Cuba, San Diego-USA, Australia, Francia o Polonia. En España ha presentado en JIEM, Ensems, Festival de Granada, Festival Internacional de Música Contemporánea de Alicante, etc.



PRÓXIMAMENTE

Solicitudes hasta el 1 de julio

Taller-seminario Internacional AVLAB 1,0 Experimentación sonora y visual

Taller de producción y seminarios

del 17 de septiembre al 1 de octubre 2008

Profesores: Javier Duero (director), Francisco López, Steve Heimbecker y Robert Cahen.

Dos semanas de taller de desarrollo de proyectos relacionados con el sonido, la música experimental y con todas aquellas prácticas relacionadas con la intersección audio-vídeo.

· Cierre de convocatoria para proyectos y comunicaciones: **1 de julio**

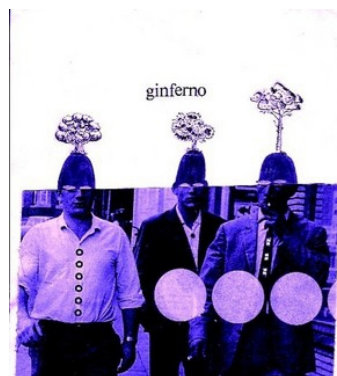


EN EL PASADO

Desde principios de noviembre de 2006 se han llevado a cabo 15 Encuentros AVLAB más un especial en enero de 2007. En ellos han presentado sus trabajos **más de 50 artistas y colectivos de Madrid**, entre ellos Servando Barreiro,

Impersonal Strike, En Busca del Pasto, Tricoma, DJ Hidraulico, Samba Da Rua, Caen Botto, Proyecto Mirage, CTRLer, Kambamar, Oscar Testón, Olmo Couto, LCDD (Los Caballos de Düsseldorf), Druhb, AZ-Rotator, Alberto C. Bernal, Dead Capo, Leidilei, Lost in Heaven, Strand, Bartolo Luque, Scoix,

Dario Moratilla, Ernesto Romeo + Dirtyoustah, Concha Jerez y José Iges, Wade Mathews + Julio Camarena, Rec_Overflow, Sergio Luque, That Crooner from Nowhere, Ginferno.



4.2. INTERACTIVOS?

Interactivos? es una plataforma de investigación y producción acerca de las **aplicaciones creativas y educativas de la tecnología**. El objetivo es profundizar en el uso de **herramientas de electrónica y programación** para artistas, diseñadores y educadores, contribuyendo al desarrollo de comunidades locales de productores culturales en este ámbito.

El título **Interactivos?** contiene un signo de interrogación, que se refiere a un cuestionamiento de la idea de interactividad en su uso más común: una “elección entre unas pocas opciones dadas”. La palabra “interactividad” se entiende aquí en referencia a la **creación colectiva** con herramientas de open hardware y open software, en un entorno en el que los participantes pueden **tanto aprender como enseñar** cómo funciona la tecnología, y donde además tienen la oportunidad de **construir sus propios artefactos** con la ayuda de otros

En cuanto a la parte de investigación y reflexión teórica, **Interactivos?** pretende abordar una arqueología de las “nuevas tecnologías”, **indagando en los orígenes de las herramientas tecnológicas que utilizamos hoy en día**.

PRÓXIMAMENTE

Solicitudes hasta el 25 de abril

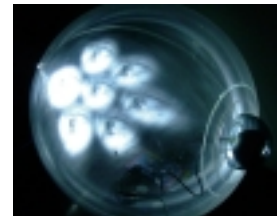
Taller-seminario Internacional INTERACTIVOS? 08 **Juegos de la visión**

Taller de producción y seminarios. 30 mayo - 14 junio 2008

Profesores: Simone Jones, Álvaro Cassinelli, Julian Oliver, Daniel Canogar y Pablo Valbuena.

Un taller de producción de dos semanas y una serie de conferencias tratarán temas como la incertidumbre de las imágenes de la ciencia, las tecnologías del pre-cine (juguetes ópticos, ilusionismo, juegos de sombras), los engaños de la percepción o las nuevas posibilidades en el uso de la luz.

· Muestra de los proyectos: **19 junio-13 septiembre**



Ver programa completo de conferencias en www.medialab-prado.es/interactivos

Y en el mundo...

INTERACTIVOS? NEW YORK: BETTER THAN THE REAL THING. Taller internacional de proyectos sobre arte y tecnología relacionada con los conceptos de realidad, duplicidad, artificio y falsedad, en EyeBeam (<http://eyebeam.org/>). Del **26 de junio al 9 de agosto** de 2008.

INTERACTIVOS? MÉXICO'08: TECNOLOGÍAS DE LA RISA. Taller internacional de

proyectos sobre la relación entre las máquinas tecnológicas, el humor y fenómeno de la risa. En el Centro Cultural de España en México DF: **1-16 agosto**. (Colabora AECl)
<http://www.ccemx.org/>

INTERACTIVOS? PERÚ'08: Taller internacional de proyectos sobre arte, electrónica y programación. En el Centro Cultural de España en Lima, en octubre (Colabora AECl).

Más info: www.medialab-prado.es

Colaboración con AECl: *Interactivos?* en México y Perú

Además del taller en Madrid, *Interactivos?* se extiende a Latinoamérica gracias a una colaboración con AECl – Agencia Española de Cooperación Internacional. Replicando el formato de taller de producción puesto en práctica por **Medialab-Prado**, se llevarán a cabo durante 2008 dos talleres:

Agosto 2008: *Interactivos?* en México, Centro Cultural de España en México.

Octubre/Noviembre 2008: *Interactivos?* en Perú. Centro Cultural de España en Lima.

***Interactivos?* en Eyebeam - Nueva York**

Gracias a la colaboración del artista Zach Lieberman, colaborador habitual de **Medialab-Prado**, el modelo de *Interactivos?* se pondrá en práctica durante julio de 2008 en el centro de producción Eyebeam de Nueva York, donde actualmente Zach Lieberman disfruta de una residencia.

Todas estas colaboraciones con instituciones internacionales darán lugar a un intercambio tanto de creadores como de proyectos, contribuyendo a un enriquecimiento mutuo de las comunidades locales.

EN EL PASADO

Interactivos?'06

El primer taller **Interactivos?** se llevó a cabo en Medialab Madrid, Conde Duque, durante abril y mayo de 2006. En esta primera convocatoria **se presentaron más de 40 propuestas de 11 países**, de las cuales **se seleccionaron, desarrollaron y exhibieron 16**. Los profesores del taller fueron **David Cuartielles, Zachary Lieberman y Hans-Cristoph Steiner**. Este grupo de desarrolladores tiene en común su implicación en el desarrollo de proyectos abiertos de hardware y software encaminados a facilitar el proceso creativo, así como su compromiso con el ámbito educativo.

Paralelamente al taller se celebró un seminario en el que, bajo el título **En Abierto**, se planteó un cuestionamiento y reformulación de la idea de “interactividad” en un plano conceptual, tecnológico, biológico y social. En él tuvieron lugar, entre otras, intervenciones tan

variadas como *Origen de la vida: origen de la interactividad*, por Carlos Briones (biólogo molecular); *Free Software Art*, por Javier Candeira (periodista y crítico de cultura digital); *Róbotica erótica*, por Jordi Claramonte (artista y activista); *Platoniq: sistema cultural cooperativo*, por Susana Noguero (artista) o *Procesos legales dinámicos y coordinados*. Javier de la Cueva (abogado, derecho-internet.org)

Interactivos? Magia y tecnología '07

La segunda edición del taller tuvo lugar entre el 25 de mayo y el 24 de junio de 2007, con la realización y exhibición de 15 proyectos seleccionados entre 60 propuestas, bajo la dirección de los artistas Daniel Canogar, Simone Jones y Zachary Lieberman.

Interactivos?'07 planteó como tema la relación entre magia y tecnología, con los siguientes objetivos:

- Plantear **juegos de magia e ilusionismo** como experimentaciones acerca de la percepción y la atención, el comportamiento y las relaciones interpersonales.
- Plantear un **punto de vista crítico** acerca de la seducción de la tecnología y su aplicación al espectáculo como forma de **persuasión y control**.

Paralelamente al taller se llevo a cabo un **seminario** de dos días en el que, bajo el título **Tecnología y Magia (¿blanca o negra?)**, magos, artistas, científicos e historiadores nos hablaron entre otros temas de los engaños de la percepción, arqueología de la tecnología o historia de la magia. Entre estas intervenciones podemos destacar las siguientes: *Ficciones cerebrales*, por Francisco J. Rubia (neurofisiólogo); *Grandes ilusiones de la antigüedad*, por Miguel Ángel Gea (mago e historiador de la magia); *A ojos vista: magia y evidencia visual en la ciencia del XIX*, por Nuria Valverde (historiador de la ciencia CSIC); *Transparencia e ilusión*, por Jorge Luis Marzo (Historiador del arte, comisario de exposiciones, escritor y profesor); o *Magia y aprendizaje deconstructivo*, por Stuart Nolan (mago aficionado e investigador del juego).

Ambos eventos han permitido crear un grupo de artistas, técnicos y profesores y un modelo de funcionamiento que puede ser trasladado a otros ámbitos de actuación.

Repercusión

Los proyectos producidos en los talleres *Interactivos?* han tenido una enorme repercusión tanto a nivel local como nacional e internacional:

- **Exposiciones y festivales en Madrid:** Festival Decibelio; La Noche en Blanco 2006 y 2007; Festival In-sonora, 2007; MNCARS, 2008.
- **Exposiciones y festivales en España:** Exposición ET VOILÀ! en **SonarMàtica07**, área expositiva principal del festival **Sonar** (Barcelona), 2007; **Espacio Movistar**, Barcelona, 2007.
- **Exposiciones y festivales en el extranjero:** Festival **Ten Years After**, Seúl (Corea), 2006; Festival **Ars Electronica** de Linz (Austria), 2006 y 2007; **Festival File**, São Paulo (Brasil), 2007; **'TestBed'**, Nuit Blanche, Toronto (Canada), 2007; **Festival Big**

Day Out, Australia, 2008.

Premios y adquisiciones

- **CosmoCaixa Madrid**: adquisición para su colección permanente de la instalación *Linterna Mágica*, de Alberto García Pi y Julio Obellerio con Martín Nadal y Alberto Cortés. *Interactivos?*'06
- **Concurso Internacional sobre Arte y Vida Artificial- Vida 9.0** de la **Fundación Telefónica**, 2006: segundo premio para Daniel Palacios por su obra *Waves*, *Interactivos?*'06. <http://www.telefonica.es/vida/>
- **Concurso Internacional sobre Arte y Vida Artificial- Vida 10.0** de la **Fundación Telefónica**, 2007: mención de honor a Chris Sugrue por su obra *Delicate Boundaries*, *Interactivos?*'07. <http://www.telefonica.es/vida/>
- **Generación 2007. Premios y Becas de Arte Caja Madrid**: *Waves* (Daniel Palacios Jiménez), *Interactivos?*'06

Colaboraciones con otras instituciones

- **Sonar**, Barcelona: *Interactivos?* - **Medialab-Prado** colabora con **SonarMàtica**, el área expositiva principal del festival Sonar de Barcelona.
- **Hangar** Centro de producción, Barcelona: **Medialab-Prado** tiene con Hangar un acuerdo de colaboración por el que uno de los proyectos desarrollados en el contexto del taller *Interactivos?* puede ser seleccionado por Hangar para seguir el proceso de producción con una residencia en este centro. En la edición de 2007 fue seleccionada Chris Sugrue, con su proyecto *Delicate Boundaries*.

Otros Talleres relacionados con *Interactivos?*

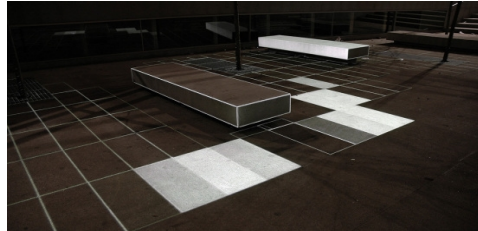
Además de la realización de un taller intensivo anual para la producción de proyectos, la línea de trabajo *Interactivos?* se mantiene a lo largo del año con la realización de otros talleres más breves. Desde 2005 se han llevado a cabo más de 20 talleres, entre ellos *Arduino: herramientas open hardware*, por David Cuartielles (2005); Seminario de *Processing*, por Casey Reas (2006); *Relatos low-tech*, por Dora García y Zachary Lieberman (2006); *Diseño y construcción de instrumentos musicales electrónicos*, por José Manuel Berenguer y Enrique Tomás (2006); o *Lógica de programación para artistas*, por Enrique Tomás, Ricard Marxer Piñón y Julio Obelleiro.

Desde octubre de 2007, **Medialab-Prado** colabora con la ETSI Industriales, Universidad Politécnica de Madrid, en la programación y realización de talleres relacionados con electrónica y visión artificial. Recientemente se ha celebrado el *Taller de iniciación a la lógica de programación para usos creativos* (abril 2008) y el *Taller de iniciación a la electrónica para usos creativos* (mayo 2008).

AHORA EN EXPOSICIÓN Hasta el 30 de junio

Instalación *Entramado* – Plaza de Luz. De Pablo Valbuena (España)

Evolución del proyecto *Augmented Sculpture*, iniciado durante el taller *Interactivos? '07 Magia y Tecnología*. La propuesta **transforma los elementos arquitectónicos de la Plaza de las Letras** (ubicación de **Medialab-Prado**) **a través de la proyección de luz en movimiento**. Mediante un



sistema de varios proyectores se iluminan los perímetros y superficies de los volúmenes (bancos, árboles, baldosas...), dando lugar un solapamiento de dos niveles espaciales, uno físico y otro virtual. La superposición de este “espacio aumentado” altera la percepción que el observador obtiene del espacio físico circundante. Se propone así un **entendimiento de la ciudad y del espacio público, como algo en movimiento y en constante transformación**.

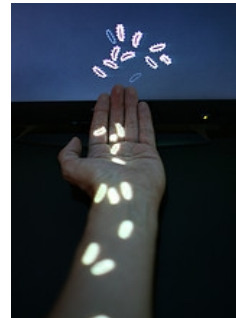
Instalación *AR_Magic System*. De Clara Boj y Diego Díaz (España)



Instalación desarrollada durante el taller *Interactivos? '07* en el que se juega con los efectos ópticos logrando “intercambiar” en directo las caras de los espectadores, que se convierten en protagonistas efímeros (y sorprendidos) de la pieza.

Instalación *Delicate Boundaries* De Chris Sugrue (EEUU)

Animaciones digitales en forma de bacteria se mueven en una simulación realista, hasta que de repente salen de su confinamiento virtual y empiezan a trepar por la mano y el brazo de quien toca la pantalla...



Instalación *Unprepared Architecture*. < De Julian Oliver (Alemania) y Simone Jones (Canadá)



Mediante un sistema de realidad aumentada se juega con la contradicción visible entre un objeto y la imagen digital extendida de ese mismo objeto. Hay seis habitaciones en un cubo: puedes encontrar la salida?

4. 3. VISUALIZAR

www.visualizar.org

Dirigido por **José Luis de Vicente***

Visualizar es un proceso de investigación abierto y participativo en torno a la teoría, las herramientas y las estrategias de visualización de información. Las actividades de la primera edición (noviembre 2007) han incluido

- Un **Taller avanzado de producción de proyectos** dirigido por Benjamin Fry, Bestiario y Adrian Holovaty, con la participación de Ricard Marxer Piñón y Julian Oliver.

Se presentaron a la convocatoria 73 proyectos y 15 comunicaciones, de los cuales se seleccionaron 10 y 8 respectivamente. Los 10 proyectos fueron desarrollados por un total de 60 personas, entre autores, colaboradores, asistentes y profesores.

- Un **Simposio Internacional sobre visualización de la información**, con conferencias de Benjamin Fry, José Luis de Vicente, Bestiario, Fernanda Viégas, Ramón Guardans y Mark Hansen. En el simposio se presentaron así mismo 8 comunicaciones seleccionadas por convocatoria abierta.
- Un **Seminario de visualización de datos aplicada a la comunicación**, con conferencias de Alberto Cairo, Adrian Holovaty y Staffan Landin (Gapminder Foundation).
- Una **muestra de los diez proyectos desarrollados durante el taller**, que estará abierta al público hasta el 24 de febrero de 2008.

Qué es la visualización de datos?

La **visualización de datos** trata de hacer comprensibles grandes cantidades de datos por medio de su visualización, gracias a técnicas de estadística, diseño gráfico, programación, etc. Estas imágenes, en muchos casos dinámicas, muestran relaciones ocultas entre los datos y permiten extraer nuevas conclusiones que de otra manera permanecerían ocultas.

El proyecto **Visualizar** quiere explorar las aplicaciones sociales, artísticas y culturales de la visualización de datos a través de un programa de actividades de reflexión, investigación y producción.

Visualizar parte de la investigación iniciada por José Luis de Vicente en los últimos dos años en torno a las estéticas de la representación de la información en el contexto de diversos festivales y exposiciones: “Randonee: Un paseo por el paisajismo del Siglo XXI” (Exposición dentro de Sónar 2005, Barcelona, CCCB); “How to Do Things With Data -Cómo hacer cosas con Datos”, en OFFF 2006 (Barcelona, CCCB), y “Estética de Datos” (Simposio dentro de ArtFutura 2006, Barcelona, Mercat de les Flors).

Vídeos:

<http://www.madrimasd.org/cienciaysociedad/mediateca/default.asp?videoID=698>

<http://www.madrimasd.org/cienciaysociedad/mediateca/default.asp?videoID=675>

* **José Luis de Vicente:** Comisario independiente. Desde 2001 ha sido subdirector de ArtFutura, el festival de arte y tecnología decano de España. En las últimas ediciones ha comisariado proyectos como la exposición "8X8" sobre abstracción y videojuegos (CCCB, 2002), las retrospectivas dedicadas a Chris Cunningham (Sevilla CAAC, 2000) y Tomato (CCCB, 2001), y los simposios "Realidad Aumentada", "Objetos Vivos, Espacios Sensibles" y "Estética de Datos" (Mercat de les Flors, 2004-2006), entre muchos otros. Desde ArtFutura forma parte de la organización de RES-FEST, el festival global de cine digital que tiene lugar cada año en más de 20 países. Ha sido colaborador del diario El Mundo sobre cultura y tecnología, escribiendo con regularidad en la sección diaria de información sobre Internet y en las secciones y suplementos de tecnología, cultura y tendencias. Actualmente escribe ocasionalmente en publicaciones especializadas. Desde 2003 imparte clases de diseño de interacción e historia y teoría de los nuevos medios en la Escuela de Diseño Elisava de Barcelona, entre otros centros.
<http://www.elastico.net/>

ÚLTIMOS EVENTOS

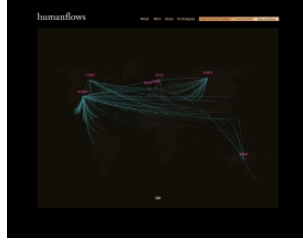
Visualizar: Muestra de los resultados del taller avanzado de producción de proyectos

Como conclusión al Simposio internacional de visualización de datos y a las dos semanas de taller avanzado de desarrollo de proyectos que le siguieron, **Medialab-Prado** expone una **muestra de los diez proyectos sobre visualización de datos seleccionados mediante convocatoria internacional abierta**. Se trata de diez propuestas de visualización de datos de ámbitos muy diversos, desde la bioquímica hasta el activismo social, pasando por el arte rupestre o los flujos migratorios, que se han desarrollado de manera colaborativa y abierta en el marco de un taller pensado como espacio de creación participativa entre autores y colaboradores.

Los proyectos han seguido una dinámica evolutiva desde su concepción hasta su concreción final en el espacio de la muestra, que en algunos casos refleja el estado temporal o prototipo de un proyecto que continúa en fase de desarrollo. **El público tendrá la oportunidad de explorar el proceso de transformación y la actual situación de los proyectos de manera interactiva, mediante ordenadores situados en el espacio Medialab-Prado.**

Human Flows

De Miguel Cabanzo (Italia). Con Nathan Yau, Mónica Sánchez e Iman Moradi.



Proyecto sobre la visualización y el mapeo interactivo de las migraciones globales, como intento de comprender las causas. En el estado actual de desarrollo, actúa como un marco de trabajo sobre el que continuar trabajando ulteriores visualizaciones.

www.2ngry.com/humanflows

Mail Garden: Human Centered Data View

De Kjen Wilkens (Alemania). Con Damian Stewart, Jenny Cahier y Marcela Machuca



Human Centered Data View trata de la creación de espacios para la reflexión personal sobre la comunicación digital. En la primera fase del proyecto, denominado Mail Garden, se visualizan los contenidos de un buzón de email como si se tratara de un bosque. Cada árbol del bosque simboliza un email, cuya altura representa la longitud de dicho email, y al mover el ratón sobre el árbol, se muestran ciertos detalles sobre él. El objetivo general es crear una vista del buzón de correo que proporcione una conciencia mayor sobre su contenido y funcionalidad.

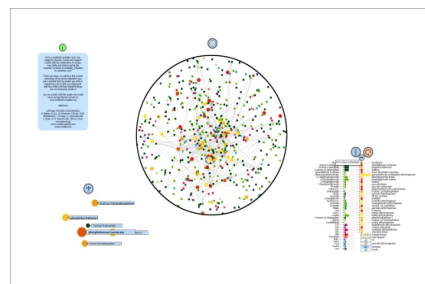
En futuras versiones se abordarán más opciones de datos utilizados para generar los árboles que representen a un individuo determinado (un árbol por persona; cada una de cuyas ramas representarían un único email enviado). En un estado más avanzado, se afrontará la posibilidad de visualizar otros tipos de datos relacionados con la comunicación, como el historial de mensajería instantánea, a través de una arquitectura abierta que permita a los usuarios crear una herramienta de importación y visualizar sus propios archivos de datos.

Metabolic Visualizer

de Ricardo Carvalho, Hernani Dias, Miguel Cardoso (Portugal). Con Belén Illana, May Olmo Caballero, Rodrigo Santamaría, Roberto Therón

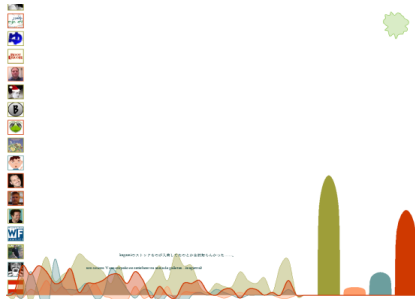
La idea es desarrollar una interfaz para la representación de un mapa metabólico dinámico donde los elementos que lo componen puedan ser manipulados: alterando sus concentraciones, la velocidad de las reacciones químicas o revirtiendo los ciclos. De esta manera se podrán observar comportamientos subliminales en la organización y los efectos de los cambios en el conjunto del sistema. También se trabajará el sonido y la música que se puedan crear a partir de los gráficos.

www.metabolicvisualizer.org
www.genome.jp/kegg/pathway.html



tweetPad

De **Elie Zananiri** (Canadá). Con Eric Gullberg, Lysanne Bellemare

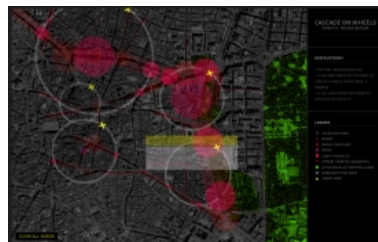


tweetPad es una aplicación de software pensada para visualizar feeds de Twitter de una manera innovadora y dinámica. La idea es no sólo ser receptores de estos feeds, sino ser capaces de manipularlos: reaccionar e interactuar con lo que estamos leyendo. Esto se logra mediante la deconstrucción del texto: agitando las letras o las palabras, rompiendo frases, sustituyendo palabras o combinando múltiples entradas en una sola, entre otras posibilidades.

tweetPad también visualiza estadísticas de entrada de mensajes (web, sms, mensajería instantánea o third-party software) y el número de caracteres por mensaje. El manejo tweetPad está planteado de una manera lúdica e intuitiva, que utiliza movimientos de ratón para realizar todas las acciones. <http://silentlycrashing.net/tweetpad/>

Cascade on Wheels

De **Steph Thirion** (Barcelona). Con Cristóbal Castilla, José Hernández, Ricard Marxer y Julian Oliver.



Cascade on Wheels trata de reflejar la cantidad de coches con los convivimos hoy en día. Hemos elegido visualizar una serie de datos sobre medias diarias de tráfico de coches por calles (y por segmentos de calles) del centro de Madrid durante 2006. Acotar los datos por calles específicas facilita nuestra comprensión y cercanía, dado que se refiere a lugares concretos que conocemos como habitantes de la ciudad.

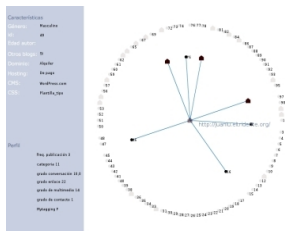
La enorme cantidad de tráfico rodado es perjudicial por diversas razones tanto para la ciudad como para su gente. Por eso decidimos visualizar los datos no sólo de una manera informativa, sino expresando su significado.

Hemos desarrollado dos visualizaciones sobre el mismo grupo de datos. Una es una representación tridimensional, donde los agujeros actúan como metáfora del volumen de coches, en un mapa en el que las calles parecen heridas abiertas. La segunda es una herramienta de sonido, en la que el ruido es la metáfora y el usuario puede explorar los datos dibujando sus propias visualizaciones.

<http://trsp.net/cow>

Barriblog

De **Mari Luz Congosto** (Madrid). Con Tíscar Lara, Jesús Sánchez, Pilar Gonzalo



Barriblog es un proyecto que intenta bucear en el contenido de los blogs para obtener sus señas de identidad: su lado social, el tipo de contenidos y las relaciones de vecindad con otros blogs para estudiar qué tipo de redes forman y cómo pueden visualizarse.

<http://www.barriblog.com>

Casastristes.org

De **Mar Canet, Gerald Kogler, Jordi Puig** (Barcelona/Reino Unido). Con Marcel F, Coco Moya, Carla Capeto, Hilario Álvarez, Yolanda Spínola, Fran Castillo, Jesús Rodríguez, Abraham Manzanares

mapa de viviendas libres por provincias

mapa de las Provincias mostrando la cantidad de viviendas libres terminadas entre 1991 y 2009



2009
Número de viviendas libres terminadas (1991-2009)

Casastristes.org tiene el objetivo de proporcionar una visión amplia y general de la problemática de la vivienda en España. Tanto desde la pretensión de encontrar las causas, como la de evaluar sus consecuencias. Tiene la voluntad de ser una plataforma de intercambio de información y recursos siguiendo la filosofía de la Web 2.0, a través de la creación de una base de datos pública y fiable de las casa vacías en España.

Por otro lado, proporcionando visualizaciones de datos, y con las publicaciones en el blog, pretende ofrecer recursos que sirvan para aclarar conceptos ambiguos y afianzar la red de ciudadanos, asociaciones, colectivos, etc., a los que preocupa la vivienda y necesitan de un soporte para comunicarse, visibilizar y proponer.

<http://casastristes.org>

[Taller del proyecto Casastristes en Hangar \(Barcelona\)](#)

Memory Islands

De **Miguel Albadán** (Colombia)

La imagen rupestre se determina como un territorio virgen en nuestro inconsciente, nuestro ser racional intenta conversar con ella. Durante miles de años miles de hombres han construido desde las palabras, la identidad de pueblos distintos. Estas imágenes han permanecido como islas enigmáticas sumergidas en el complejo océano del lenguaje humano, en el que cada palabra navega a lo largo de la historia compitiendo por obtener una posición. Este es un primer intento por visualizar nuestra memoria.



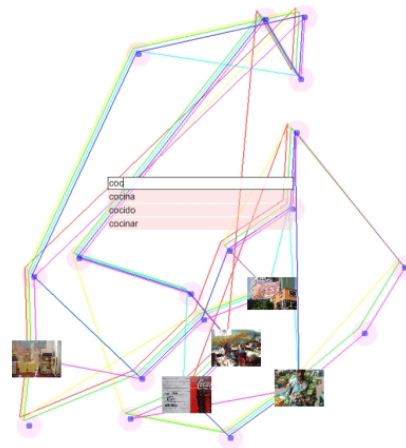
MemoryIslands redibuja el mapa de cada una de estas islas, a través de un proceso mixto de compilación manual de textos (leyendas, mitos, cuentos) en un único fichero por zona (país), filtrado de estos ficheros en Phyton el cual genera un nuevo fichero de texto con el listado estadístico de las frases y palabras mas recurrentes (thanks Adrian & Ricard) y finalmente la interpretación y asignación de una ubicación sobre las areas vacías de la imagen (arte rupestre de la zona) por medio de Action Script (Gracias Santiago, Ricard, Cristobal y José Luis). <http://memoryislands.wordpress.com>

FoodCultura

De **Natalia Muñoz** (Colombia). Con Antonio Miralda, Alicia Ríos, Miguel Albadán

Se trata de una estructura gráfica que, utilizando el color como canal de información adicional, hace accesible al público a través de Internet el gran archivo artístico de Antoni Miralda, que reúne materiales como fotografías, objetos, vídeos, instalaciones o canciones en torno a la cultura de la alimentación.

El proyecto se vertebra a través de las aplicaciones gratuitas Flickr, Dailymotion y WordPress, y de palabras clave vinculadas a un valor CMYK que unificarán los distintos tipos de documentos que conforman dicho archivo. <http://foodcultura.wordpress.com>



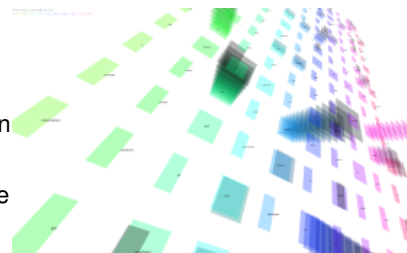
Spamology

De **Irada Lee** (Holanda)

Spamology es una representación audiovisual interactiva de palabras habituales en los correos basura (spam). La visualización se basa en el análisis de un archivo privado de spam recopilado durante 10 años (1998-2007), que contiene cerca de 2 millones de emails basura enviados desde diversas partes del mundo.

En Spamology, los datos sobre el spam se audiovisualizan en formato tridimensional: las palabras más comúnmente utilizadas se representan en estructuras rectangulares de diferentes alturas, mostrando la frecuencia de uso. Además, cada palabra origina una señal auditiva relacionada con el número de veces que aparece a lo largo de un año concreto. Palabras de varias frecuencias fluyen por el paisaje tridimensional simultáneamente, formando una textura sonora en constante transformación.

www.iradlee.net



4.4 INCLUSIVA-NET

www.inclusiva-net.org

Dirigido por **Juan Martín Prada***

Inclusiva-net es una plataforma dedicada a la investigación, documentación y difusión de la teoría de la cultura de las redes. Su foco principal de estudio y documentación se centra en los procesos de inclusión social y cultural de las redes de telecomunicación y sus efectos en el desarrollo de nuevas prácticas artísticas y de producción crítica de conocimiento.

Inclusiva-Net estará conformada por un espacio web y por una serie de actividades presenciales que dieron comienzo en julio de 2007.

Los **campos fundamentales de estudio** de la plataforma *Inclusiva-net* son:

- Análisis de los procesos de transición a la llamada *web 2.0* y su relación con el desarrollo de las prácticas artísticas y de producción de conocimiento.
- Análisis de las nuevas formas de mediación de las redes de telecomunicación en la producción de formas de subjetividad y experiencia.
- Estrategias de desarrollo y promoción de la creación artística online o *net.art* en el contexto de la *web 2.0*

ÚLTIMOS EVENTOS

2º Encuentro Inclusiva-net: Redes digitales y espacio físico

Del 3 al 14 de marzo

El objetivo de este encuentro es **abordar la relación entre redes digitales y espacio físico**: cómo las **nuevas tecnologías de localización** (teléfonos móviles, Google Earth, GPS...) **influyen en nuestra percepción del espacio físico y geográfico y reconfiguran las formas de comunicación y de interacción entre los ciudadanos** (desde los "geobrowsers" hasta la llamada Web 2.0 local o el periodismo "hiperlocal").

Se trata de investigar cómo "etiquetamos el mundo" a través de la web y cómo ambas esferas, la digital y la física, dialogan y crean nuevas formas artísticas y de relaciones humanas.

Inclusiva-net: Redes digitales y espacio físico

Muestra de los resultados del taller hasta el 18 de mayo de 2008

Como conclusión del Segundo Encuentro Inclusiva-net: Redes digitales y espacio físico Medialab-Prado expone una muestra de los diez proyectos que fueron seleccionados

mediante convocatoria internacional abierta y desarrollados de manera colaborativa en un taller de dos semanas dirigido por Julian Oliver y Lalya Gaye, con la participación de Juan Antonio Fabián y Steven Pickles.

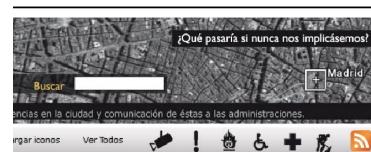
Los proyectos han evolucionado desde su concepción inicial hasta la construcción de un primer prototipo, y en la mayoría de los casos continuarán su desarrollo en una fase posterior.

Una Ciudad Mejor (1CM)

De **Flavio Escribano / Ana G. Angulo**

Colaboradores: Horacio González (escoitar.org), Mónica Rojas, Fernando Krum y Coco Moya

Una ciudad mejor es una aplicación online basada en los métodos, protocolos y estándares de la red social (o web 2.0) y los webservices de ésta (API de Google Maps), de manera que los ciudadanos puedan trasladar las incidencias, inconvenientes y problemáticas urbanas en general que encuentran diariamente en sus ciudades para estimular la participación democrática de los habitantes en la configuración del espacio urbano en el que viven. <http://unaciudadmejor.net/>



Seguridad vs. libertad: Hobbes vs. Locke, el debate continúa

De **Add Sensor Audivisual Net Platform**

Colaboradores: Mario Gutiérrez Cruz, Lorena Briscoe, Frederique Muscinesi, Laura López Ruiz, Olga Manzanaro, Inhye Lee, Javier Ruiz, Fco José Hinojosa, Ángel Galán, Aniará Rodado, José Plana, Coco Moya.



Este proyecto plantea hacer un mapeo de cámaras de seguridad instaladas en las calles de Madrid, y a partir de ahí proponer un juego: ¿cómo llegar de un punto de la ciudad a otro sin ser grabado por ninguna cámara?

<http://cameramap.addsensor.com>

Local Feed

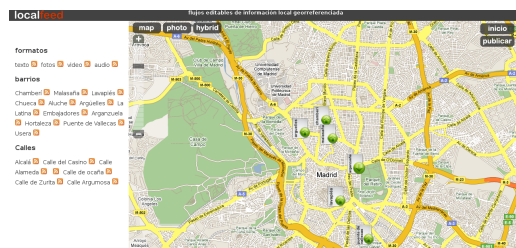
De **Domenico Di Siena**. Colaboradores: Horacio González (escoitar.org)

Flujos editables y colaborativos de información hiperlocal y georeferenciada.

Local Feed trata de asociar mapas

(georeferenciación), feeds RSS (sindicación de contenidos web) y tecnología wiki (colaboración) con el objetivo de crear un portal web donde visualizar todo tipo de informaciones y redes sociales locales.

Aprovechando la API de Google Maps, esta plataforma debería permitir a sus usuarios editar, de



manera colaborativa, feeds asociados a una dirección o a una zona concreta de la propia ciudad, teniendo en cuenta diferentes escalas. Se trata de experimentar nuevas maneras de usar la sindicación, apostando por la georreferenciación de fuentes de información. Gracias a las herramientas de sindicación de contenidos se pueden recoger en un mismo sitio (mapa) informaciones procedentes de páginas web externas y con formatos diversos, aprovechando la enorme cantidad de información que viaja en la red para hacerla accesible y más útil.

<http://www.inclusiva-net.es/localfeed>

Oterp

De **Antonin Fourneau**. Colaboradores: Alejandro Palmero. Música: Jankenpopp, Saitone, TM.

Cómo hacer música con un disco de 510 067 420 km² = la Tierra

Oterp es un prototipo de edición de sonido dentro de un videojuego, en el que sensores GPS te permiten manipular música a tiempo real según tu localización geográfica. Además de generar nuevos sonidos, puedes también descubrir y coleccionar nuevos sonidos mientras viajas. El objetivo de Oterp es incorporar la realidad que nos rodea a la música de videojuegos. Una manera de re-imaginar nuestros desplazamientos diarios en una sociedad cada vez más móvil.

<http://www.inclusiva-net.es/oterp/>



La movilidad de un punto de referencia

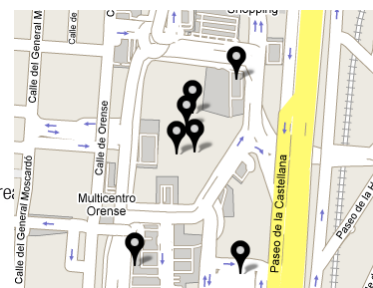
De **Sandra Nakamura**. Colaboradores: Luis Ayuso, Juan Fabián, Coco Moya, Mónica Sánchez.

Determinar cuál es el centro de una ciudad depende de nuestra posición dentro de ella. Debemos asumir que el centro es un indicador móvil más que un punto fijo, cuyo desplazamiento constante está sujeto a nuestra concepción de la ciudad y la actividad que desarrollamos en ella.

El objetivo de este proyecto es desarrollar una estrategia para calcular el centro de cualquier ciudad. Pretende cuestionar nuestra percepción del espacio urbano y de sus fronteras, reflexionando acerca de cómo se forma nuestra imagen subjetiva, no sólo por nuestras preferencias y hábitos cotidianos, sino también a través de los lugares imaginados, experimentados, documentados y compartidos por otros.

Pensando en la cartografía como un quehacer cada vez más colectivo e interactivo, el proyecto pretende redefinir los límites que hemos impuesto a la ciudad a través de la tarea simple aunque aparentemente imposible de señalar el centro exacto.

<http://www.inclusiva-net.es/centrociudad/>



In Hear, Out there

De **Matt Green**. Colaboradores: Andrew Henley, María Prieto, Artur Vidal, Luis Ayuso y Carlos Panero Zurbriggen

El proyecto parte de un mapa sonoro/visual de entornos urbanos cotidianos que pueda ser editado y actualizado por una red de usuarios.

Se trata de conseguir que uno de estos entornos (un recorrido, un local, etc.) pueda ser auditiva y visualmente yuxtapuesto y ajustado a otro lejano en el espacio, situándose en un espacio híbrido: ¿está tu atención aquí o allí, aquí y allí?

Se utilizarán dispositivos GPS y grabación de sonido y vídeo para documentar los recorridos. Después se analizarán las similitudes en los recorridos y las imágenes para crear el nuevo recorrido híbrido. Así, Madrid puede convertirse en Sydney – o una fusión – Madney? o Londres – Madres?

<http://www.inclusiva-net.es/inhearoutthere/>

Fluid Nexus

De **Nick Knouf**. Colaboradores: Bruno Vianna, Luis Ayuso.

Fluid Nexus es una aplicación para teléfonos móviles diseñada para permitir a activistas enviarse mensajes y datos independientemente de una red central. Está pensado para posibilitar el intercambio de información aun cuando el sistema central de comunicaciones se viniera abajo, sea por decisión de un gobierno o por una catástrofe natural. Si nos basamos en el hecho de que en un caso así, la gente sigue moviéndose por el mundo, podemos usar ideas basadas en redes clandestinas para transformar a las personas en portadores de mensajes. Si contamos con suficiente gente, podemos crear redes locales temporales y fluidas que pasan mensajes de persona a persona, diseminándose como un virus y alcanzando finalmente a miembros del grupo.

Esto posibilita una comunicación subrepticia a través de la actividad diaria, en una visión fluida de la realidad. Además, Fluid Nexus se puede usar como plataforma hiperlocal de mensajes, asociada indirectamente al espacio físico.

<http://www.inclusiva-net.es/fluidnexus/>

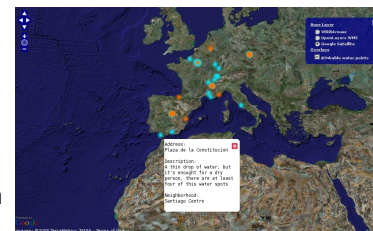


Wikibivouac

De **ZOOM + Damien Masson**. Colaboradores: Damien Masson, Chameleon Diego Cerda, Cristina Brasci y Antoine Petitjean

Este proyecto propone experimentar cómo una cartografía basada en el sistema wiki puede generar nuevas prácticas asociadas al territorio y nuevas representaciones del espacio urbano.

Se creará un mapa colaborativo que recopile informaciones "paralelas" al entorno urbano. Por un lado, dichas informaciones tienen que ver con lo que podría suponer una ocupación nómada del territorio,



tales como lugares apropiados para hacer autoestop, puntos de abastecimiento de materiales, alimento y agua, o emplazamientos vacíos idóneos para la ocupación. Por otro lado, los mapas también pueden proporcionar información acerca de áreas vigiladas o zonas prohibidas al tráfico.

Esta propuesta está relacionada con las experimentaciones de ZOOM acerca de la relación entre Internet y el espacio físico.

<http://www.inclusiva-net.es/wikibivouac/>

Earth on Heaven

De **Marie Polakova** y **Ofer Smilansky**. Colaboradores: Krystof Pesek, Bruno Vianna, Jeff Knowlton.

Si nuestros pasos se transforman en un rastro de polvo de estrellas; nuestra vida en la tierra, en galaxias, y el sonido que percibimos se pliega en nuevas formas... qué queda?

El proyecto "Tierra en el Cielo" usa datos del espacio físico para construir un entorno digital que refleja el universo de una persona en la Tierra.

Los datos que se utilizan son:

- Coordenadas geográficas de los lugares que una persona considera importantes
- Recorridos grabados por un dispositivo GPS
- Grabaciones de campo de sonidos elegidos subjetivamente

Las coordenadas geográficas se transforman en una imagen del cielo estrellado, usando un método tradicional de proyección cartográfica. La posición de las estrellas inmóviles depende de las coordenadas geográficas del lugar que representan; el tamaño depende de la importancia que la persona confiere a ese lugar; las trazas GPS se transforman, mediante el mismo método cartográfico, en caminos recorridos por una luz en movimiento. Los sonidos, una combinación de muestras manipuladas y grabaciones de campo, son editados y localizados en la constelación. El resultado es una imagen en movimiento proyectada sobre el techo con sonido cuadrafónico, que representa a una persona en la forma de una constelación.

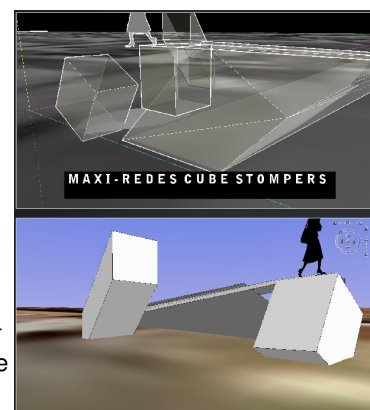
<http://www.inclusiva-net.es/earthonheaven/>



Maxi-Redes Cube Stomper

De **Anne-Marie Schleiner** y **Luzia Ornelas**.

Maxi-Redes Cube Stomper es una colección de diseños económicos y estratégicos que combinan de manera innovadora materiales prefabricados fáciles de conseguir y software web, siguiendo el enfoque modular de algunas páginas web informativas como Hack-a-day o IKEA hackers. Al mismo tiempo que intenta resolver algunos de



los dilemas planteados por la contraposición net.art vs. galería de arte, Maxi-Redes Cube Stomper pone en juego el espíritu lúdico del net.art en un sentido físico y espacial, construyendo puentes entre la web, la galería y la calle, y contrarrestando el techno-elitismo y la idea de la galería como "white cube".

Algunos ejemplos de estos diseños son la webcam-robot aspiradora, los kits de traducción de medios o las audioguías con auriculares inalámbricos.

<http://maxi.blogetery.com/>

EN EL PASADO

Julio 2007

Primer Encuentro Inclusiva-net [Nuevas dinámicas artísticas en modo web 2]

La plataforma Inclusiva-net inició sus actividades el pasado julio con un encuentro centrado en el estado actual de las prácticas artísticas y creativas en el contexto de la llamada **web 2.0**.

Las áreas temáticas abordadas fueron:

- Análisis de los procesos de transición a la llamada *web 2.0* y su relación con el desarrollo de nuevos fenómenos estéticos y artísticos. Nuevos proyectos y estado actual de la investigación.
- Las propuestas artísticas como modelos de prácticas comunicativas alternativas en las nuevas redes digitales. El diseño de nuevos medios y herramientas para la acción comunitaria digital.
- La apropiación artística de las tecnologías de participación colectiva online.
- Subjetividad, creatividad y pensamiento crítico en las nuevas plataformas cooperativas digitales.
- La dimensión creativa, social y política del fenómeno "blog".
- Desarrollos del "Blog-art".
- La creatividad artística ciberfeminista en el contexto de los actuales modelos de participación y cooperación digital.
- Posibilidades de la web 2.0 para la intensificación de las dinámicas interculturales y la promoción de la diversidad cultural.
- La web 2.0 en los procesos de globalización cultural.
- Aplicaciones y/o experiencias educativas de la web 2.0 orientadas a la comprensión crítica de los nuevos comportamientos estéticos y artísticos.
- Nuevas iniciativas y políticas culturales para el desarrollo y apoyo de la creación artística online.

El programa estuvo conformado por las **presentaciones públicas de los trabajos de investigación y de los proyectos artísticos seleccionados** (un total de 24 de los más de

60 presentados) y por una serie **seminarios** impartidos por José Luis Brea, David de Ugarte, Geert Lovink, Cornelia Sollfrank, Susana Noguero y Juan Martín Prada.

Toda la **documentación** de este Primer Encuentro se ha publicado en edición electrónica versión castellano, y próximamente se publicará en versión inglesa. El **e-book** está disponible para descargar desde la página web de **Medialab-Prado**, así como **las grabaciones en vídeo** que documentan las presentaciones y seminarios del encuentro.

[descargar gratuita del e-book completo inglés-español: 1er encuentro inclusiva-net](#)

Juan Martín Prada es escritor especializado en arte y nuevos medios y comisario de exposiciones. Es autor, entre otros libros, de *La apropiación posmoderna* (2001) y *Las nuevas condiciones del arte contemporáneo* (2003). <http://w3art.es/jluismartinprada/>

4.5. Laboratorio del Procomún

Dirigido por **Antonio Lafuente***

Seminario dedicado a la **reflexión y la creación de un discurso conceptual sobre el procomún** -los bienes que nos pertenecen a todos y a nadie en particular-, cuyo “núcleo duro” de trabajo se reúne mensualmente para debatir y planificar acciones que ayuden a concienciarse sobre su valor y sobre los peligros que lo amenazan.

Este núcleo está compuesto por expertos de ámbitos tan diversos como la filosofía, la ecología, la biología, el activismo, el hacktivismo, la química, la farmacia, la biología, el urbanismo, el derecho, la política económica o el arte.

En cada sesión, uno de los miembros (o algún invitado *ad hoc*) **somete a discusión un texto de otro compañero escrito para la ocasión**. Estos debates son públicos (se integran en el programa de **Los Jueves de Medialab-Prado**) y se fomenta el diálogo con miembros y asistentes.

Además de las sesiones de trabajo del grupo, se llevan a cabo otras sesiones dedicadas al Procomún dentro del programa de **Los Jueves de Medialab-Prado**, con invitados externos.

Qué es el procomún

El procomún es la nueva manera de expresar una idea muy antigua: que algunos bienes pertenecen a todos y que en conjunto forman una comunidad de recursos que debe ser activamente protegida y gestionada. Está constituido por las cosas que heredamos o creamos conjuntamente y que esperamos legar a las generaciones futuras. Pertenecen al procomún los recursos naturales como el aire, el agua, los océanos, la vida salvaje y los desiertos, y también Internet, el espacio radioeléctrico, los números o las patentes farmacéuticas. Y también incluye abundantes creaciones sociales: bibliotecas, parques, espacios públicos, además de la investigación científica, las obras de creación y el conocimiento público que hemos acumulado durante siglos.

Integrantes del grupo de trabajo

Antonio Lafuente (Ciencia), **Carmen Otero** (Derecho económico internacional), **Juan Carlos Salazar** (Teoría económica), **Javier de la Cueva** (Derechos de propiedad intelectual), **Jordi Claramonte** (Arte y movimientos sociales), **Joaquín Rodríguez** (Crítica cultural), **Miquel Vidal** (Tecnologías de la Información y la Comunicación), **Emmanuel Rodríguez** (Filosofía política), **Consuelo Ibáñez** (Salud pública) y **Jesús Carrillo** (Teoría del arte).

***Antonio Lafuente** (Granada, 1953) es doctor en Ciencias Físicas y desde 1987 investigador Científico en el Instituto de Historia del CSIC. Entre 1989-90 fue Visiting Scholar en la Universidad de California (Berkeley). Entre sus publicaciones recientes están la edición de los *Elementos de la filosofía de Newton de Voltaire* (Barcelona, Círculo de Lectores, 1998), el

catálogo de la exposición *Monstruos y seres imaginarios* (Aranjuez, Doce Calles, 2000), *Los públicos de la ciencia* (Madrid, fecyt, 2002) y *El Carnaval de la tecnociencia* (Gadir, 2008). Editor asociado de Quipu. *Revista Latinoamericana de Historia de la Ciencia y la Tecnología* (México). Colaborador habitual en *Babelia* (1999-2001), *Blanco y Negro Cultural* (2002-2003) y el Periódico de Cataluña (2000-2003). Codirector de la colección Novatores de la editorial Nivola.

ÚLTIMOS EVENTOS

Primera etapa del Laboratorio del Procomún (mayo 2007 – marzo 2008)

Integrantes: Antonio Lafuente (Estudios de la ciencia), Ramón Guardans (Ecología. Biología), Carmen Otero (Derecho económico internacional), Juan Carlos Salazar (Teoría económica), Javier de la Cueva (Derechos de propiedad intelectual), Jordi Claramonte (Arte y movimientos sociales), Joaquín Rodríguez (Crítica cultural), Mac Polu (Biocomputación), Miquel Vidal (Tecnologías de la Información y la Comunicación), Emmanuel Rodríguez (Filosofía política), Consuelo Ibáñez (Salud pública), Jesús Carrillo (Teoría del arte) e Isidro López (Observatorio de la Sostenibilidad).

[[descarga los textos en pdf aquí](#)]

17 mayo 2007 > *Reunir, visualizar y movilizar el procomún*

25 junio 2007 > *Procomún y cooperación*, por Albeto Corsín y Juan Carlos Salazar

25 septiembre 2007-> *Procomún y comunidad*, Miquel Vidal

25 octubre 2007 > *Ciencia, democracia y procomún*, por Antonio Lafuente

29 noviembre 2007-> *Procomún y activos ecológicos*, por Isidro López

13 diciembre 2007-> *Cultura y procomún*, por Joaquín Rodríguez

17 enero 2008-> *Procomún y economía del conocimiento*, por Emmanuel Rodríguez

21 febrero 2008-> *Nuevos centros de creación contemporánea*, por Jesús Carrillo

Del 4 de octubre al 29 de noviembre 2007

Durante los meses de octubre a diciembre se celebraron, en colaboración con la revista **Archipiélago**, una serie de conferencias dirigidas por **Joaquín Rodríguez**, co-director de la revista. Se repasaron temáticas variadas, desde el punto de vista del derecho, la economía, la filosofía política, la arquitectura o el activismo social, con conferencias como *Acceso Gratuito (Open Access): iniciativas editoriales contemporáneas* (Elena Fernández, CSIC-CINDOC), *El apartheid farmacéutico. El acceso a los medicamentos y la lucha por las patentes* (Miguel Jara, periodista y escritor), *Propiedad y Acceso en la Sociedad de la Información: autores, industria y usuarios* (Fernando Carbajo, Profesor Titular de Derecho Mercantil de la Universidad de Salamanca), *¿Qué puede aprender la democracia representativa de la democracia directa ateniense?* (Ignacio Sotelo, sociólogo y miembro de la Academia Europea

de Ciencias y Artes) o *Paz y Derecho en el Espacio Exterior* (Rafael García del Poyo, Secretario General del Centro Español de Derecho Espacial, *Edición 2.0. Los futuros del libro* (Joaquín Rodríguez, co-director de la revista Archipiélago), *Del procomún analógico a los nuevos espacios públicos híbridos* (Juan Freire, científico) o *Experiencias de gestión colectiva de lo agrario como alternativas a la privatización del territorio* (Daniel López, del colectivo Bajo el asfalto está la huerta).

[+ info: [vídeo Qué es el procomún](#)]

EL MEDIALAB EN CIFRAS 2007

Participantes en talleres

Participantes de España, Francia, Gran Bretaña, Holanda, Portugal, Austria, Italia, Alemania, Suecia, Dinamarca, Suiza, Israel, Argentina, Chile, México, Brasil, Colombia, Canadá, EE. UU, Nueva Zelanda, Japón, Bamako, etc.

TOTAL DE PARTICIPANTES: 575

Visitas a la www.medialab-prado.es

Desde su puesta en funcionamiento en septiembre 2007, la web de Medialab-Prado ha duplicado sus visitas: comenzando por 310 diarias hasta una media de 639 en enero 2008.

En total, 70.000 personas han visitado los contenidos de www.medialab-prado.es

