

Interactivos?08: Juegos de la visión del 30 de mayo al 14 de junio en Medialab-Prado (Plaza de las Letras - C/ Alameda, 15) – Exposición de 10 instalaciones interactivas: hasta el 13 de septiembre

Medialab-Prado explora los límites de la percepción en Interactivos?08: Juegos de la visión

- Diez instalaciones interactivas que nos llevan hasta los límites de la percepción y los sentidos, mostrando la ambigua relación entre lo real y lo imaginario.

- Interactivos? incluye un seminario teórico (30-31 mayo), taller intensivo de dos semanas (2-14 junio) y exposición de las diez obras desarrolladas (18 junio-13 septiembre).

- Este formato único de taller, en el que los proyectos seleccionados se desarrollan colaborativamente, se ha trasladado también a Nueva York, México y Lima, donde a lo largo del año se celebrarán nuevas ediciones de Interactivos?



¿Qué significa “ver”? ¿Cómo funciona nuestra visión? ¿Cómo se relaciona la vista con el resto de los sentidos? ¿Cuáles son los significados de las imágenes y los umbrales de la percepción en el mundo contemporáneo?

En el marco de **Interactivos?08: Juegos de la visión** se desarrollarán diez instalaciones interactivas que desafían a la mente, el cuerpo y los sentidos del espectador. Estos diez proyectos, seleccionados mediante convocatoria internacional, exploran las tecnologías de la imagen y los mecanismos de la percepción: podremos sentir que volamos (*Stage Fright*), “escuchar” las pinturas de un mural (*360º Score*), ver nuestras caras convertidas en máscaras por el reflejo de un espejo mágico (*M.A.S.K.*) o descubrir cómo un gigantesco ojo humano se multiplica hasta transformarse en el ojo de un insecto (*Expanded Eye*).

Interactivos?08: Juegos de la visión es un evento multidisciplinar que combina un taller práctico de desarrollo de proyectos de dos semanas de duración, dirigido por Álvaro Cassinelli (Japón) y Simone Jones (Canadá), y un seminario teórico que reúne a expertos en el mundo del arte, la ciencia y la tecnología, como Nuria Valverde, James Elkins, Susana Martínez-Conde (30 y 31 de mayo), José Luis Brea (5 de junio) o Jimena Canales (12 de junio).

Este tipo de actividad híbrida se ha convertido ya en seña de identidad de Medialab-Prado: un formato único de taller en el que los autores de los proyectos seleccionados trabajan mano a mano con colaboradores de diversas nacionalidades en la creación de los prototipos. Una vez finalizadas, las obras quedan expuestas en el propio espacio de trabajo, que permanece abierto a la participación del público en todas las fases del proceso.

La exposición es de acceso gratuito y podrá visitarse del 18 de junio al 13 de septiembre (agosto cerrado), coincidiendo la clausura con la celebración de La Noche en Blanco.

Tras el éxito de las dos ediciones anteriores, este formato de trabajo colaborativo ha traspasado las

fronteras: a lo largo del año se celebrarán nuevas ediciones de **Interactivos?** en Nueva York (26 de junio-12 de julio) y en los Centros Culturales de España en México DF (1-16 de agosto) y Lima (13-28 de octubre), en colaboración de la Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID).

Interactivos?'08: Juegos de la visión cuenta con la colaboración del centro de producción de artes visuales Hangar (Barcelona) y del área expositiva de Sónar, SonarMática08.

Más información sobre **Interactivos?** en:

<http://medialab-prado.es/interactivos>

<http://medialab-prado.es/article/prensa>

Horario:

M-V: 10h - 20h

S: 11h - 20h

D: 11h- 15h

(agosto cerrado)

Programa del seminario Interactivos?'08 - Juegos de la Visión

Programa de presentaciones y seminarios que se celebrarán durante el transcurso del Interactivos?'08: Juegos de la visión. 30 y 31 de mayo, 5 y 12 de junio de 2008. Entrada libre hasta completar aforo

El seminario estará moderado por Nuria Valverde, y contará con la participación de Nuria Valverde, James Elkins, Susana Martínez Conde, José Luis Brea y Jimena Canales.

>> 30 de mayo

10:00h – 14:00h> Presentación de los proyectos seleccionados

Presentación de comunicaciones seleccionadas

17:00h> Presentación del seminario por **Nuria Valverde**

17:30h> **Domingo Sarrey**: *Cuadrats 40 años después*

18:00h> **Marta Morales**: *Caída del juego: lo inaparente en la imagen*

19:00h> **Eduardo Navas**: *The Bond of Repetition and Representation*

19:30h> **Nadine Wanono**: *The Camera and The Perspective, as Tool and Metaphor*

>> 31 de mayo

Presentación de comunicaciones seleccionadas

11:00h> **Ruth Sergel**: *Alchemy of Light*

11:30h> **Carmen Gil Vrolijk**: *Demiurgos de la Luz (o de la caverna a la cultura VJ_proyecciones en tiempo real*

[descanso]

12:30h> José Ramón Marcaida: Visiones barrocas: conocimiento e ilusión

13:00h> Manuel Sánchez-Gestido: The Visual Web: Where Semantics meets Computer Vision

Conferencias:

17:00h> **Nuria Valverde:** *Maquinaciones visuales: imágenes científicas, partes e imaginación sistémica*

18:00h> **James Elkins:** *Acerca de algunos límites de la teoría cinematográfica: películas científicas y técnicas*

19:00h> **Susana Martínez-Conde:** *Ilusión e ilusionismo: cómo engañar al cerebro con magia y otros trucos*

>> 5 de junio

19:00h> **José Luis Brea:** *La era de la e-image. Nuevos regímenes escópicos*

>> 12 de junio

19:00h> **Jimena Canales** (Historia de la Ciencia, Universidad de Harvard): *Ojo por ojo: sobre la moralidad cinematográfica*

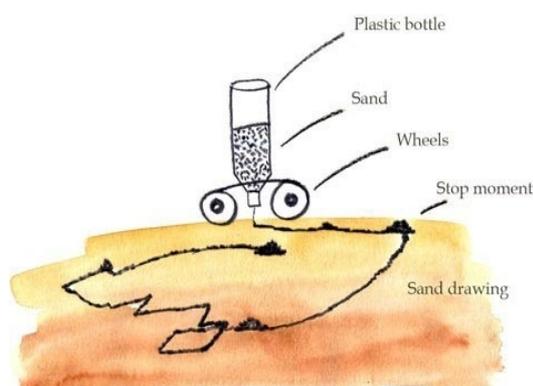
>> 14 de junio

18:30h> **Presentación final de los proyectos desarrollados en el taller**

Interactivos?'08 - Juegos de la Visión: Comunicaciones y proyectos seleccionados

Propuestas seleccionadas para participar en el seminario y taller avanzado de desarrollo de proyectos [Interactivos?'08 - Juegos de la Visión](#) (30 de mayo - 14 de junio de 2008)

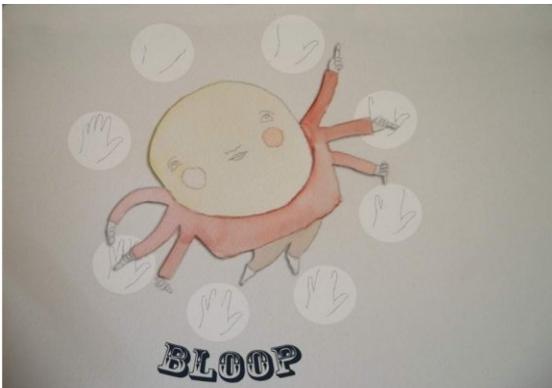
Spiral Drawing Sunrise - Esther Polak



Visualizar el amanecer. La energía proporcionada por el sol pone en marcha un robot que lleva un reloj de arena abierto hacia abajo. Según se mueve, el robot va dibujando una línea de arena sobre el suelo. Cuanto más alto esté el sol en el horizonte, más deprisa se moverá el robot. La línea se va dibujando de manera continua, pero su grosor estará determinado por la velocidad del robot en cada momento. El robot está atado a una cuerda enrollada alrededor de un poste central, por lo que su movimiento circular irá desenrollando o enrollando la cuerda, dibujando así una espiral.

Bloop - Martín Nadal

Desarrollo de un entorno de colaboración en software libre para la creación de animaciones rotoscópicas. Partiendo de un vídeo original, cada colaborador/usuario dibujará sobre una serie de fotogramas. Estos dibujos creados por los colaboradores son enviados por la red al sistema y este creará una nueva película reuniendo todos los dibujos. El sistema estará encargado de distribuir los fotogramas del vídeo original, recibir los dibujos y generar la película final.



M.A.S.K. (My Alter Self Konciousness) - Jordi Puig

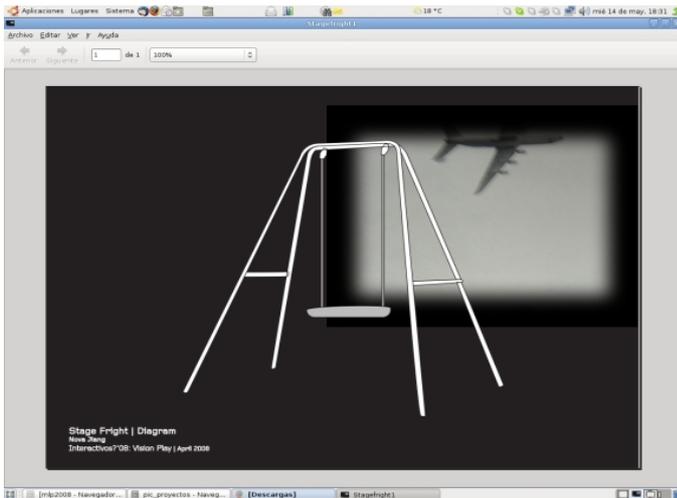
Un espejo mágico pinta máscaras en tu cara

La sala está a oscuras. Al llegar a la instalación el visitante ve un espejo con una luz apuntando enfrente. Al situarse delante de este, ve reflejada su cara. En breve, de su reflejo nace una animación que poco a poco cubre su rostro formando una máscara. Esta máscara está basada en la información facial del usuario, por lo que cada uno tendrá una máscara distinta. Además el sistema utiliza una ilusión óptica para solapar la máscara exactamente en el reflejo real del usuario (no se utiliza una grabación). Para constatar que esa animación es real, el usuario tratará de desplazarse y para su sorpresa la máscara seguirá sus movimientos como si de una máscara real se tratara.



Stage Fright - Nova Jiang

Instalación interactiva que pretende recrear la sensación de volar. El funcionamiento de la percepción humana se explora mediante la combinación de movimiento físico y virtual, al provocar la inmersión del cuerpo de los participantes en un ejercicio perceptual. Hay un columpio frente a una proyección sobre la pared en la que se ve un fragmento de cielo con nubes moviéndose lentamente. Cuando el usuario se sienta en el columpio, su balanceo produce una sensación exagerada de movimiento arriba y abajo en la imagen de la proyección. Cuando se sube lo suficiente, se alcanza a ver un avión que pasa, un globo que sube, un paraguas roto llevado por el viento. Pero la narración queda siempre fuera del campo de visión, infundiéndole a toda la experiencia un halo de duda y sinsentido.

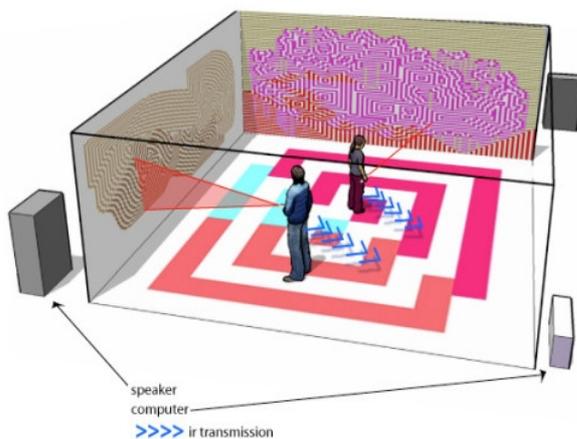


360° score - Philippe Chatelain

Mediante un dispositivo portátil de escaneo el usuario puede transformar pinturas murales en sonidos. Las pinturas están compuestas por grupos de píxeles aumentados de tamaño. Aunque la estructura general parece fija, la posición física del usuario y su manera de moverse al escanear las imágenes se combina con la información contenida en las pinturas-píxel. Los colores (luminosidad, saturación, matiz) son “mapeados” y convertidos en tiempo real en parámetros sonoros (tono, intensidad, timbre).

360° score

A visual and interactive sound project by Philippe Chatelain 2008



Immodesty - Karolina Sobecka

Las tecnologías de la información alteran de manera radical nuestra experiencia del espacio y del tiempo, al introducir la instantaneidad y la simultaneidad. Este proyecto experimenta con la división y reconstrucción del movimiento en el tiempo y el espacio, al disociar el flujo espacio-temporal de una escena respecto al flujo espacio-temporal de la cámara. Se propone diseñar y construir un sistema portátil de grabación de imágenes basado en múltiples cámaras ubicadas de manera secuencial a lo largo de un recorrido. El conjunto de cámaras será controlado por un microcontrolador que puede asignar un retardo temporal a cada una de ellas de manera independiente.



Daedalus_ex_Machina [DexM] - Walter Langelaar

Una construcción laberíntica en la que se solapan lo real y lo virtual, en forma de ambiente interactivo e inmersivo. Combina herramientas de tecnología de videojuegos con realidad aumentada para crear un bucle entre la imagen "real" dibujada desde una videocámara y el mundo virtual de un videojuego en 3D.



Expanded Eye - Anaísa Franco

Es una instalación interactiva compuesta por una escultura en forma de ojo gigante que cuelga del techo; el ojo mira al usuario, pero es el propio ojo del usuario el que se refleja en la escultura esférica. El sistema utiliza un sistema de detección del parpadeo de los ojos del usuario para generar una animación interactiva. Cada parpadeo multiplica el número de ojos en la proyección de una manera fragmentada, hexagonal y dislocada. El objetivo de la pieza es reflejar una expansión de la visión humana acercándola a la de los complejísimos ojos compuestos de los insectos.

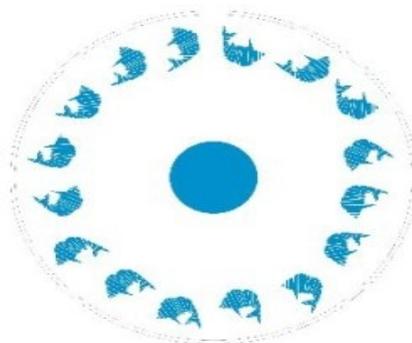
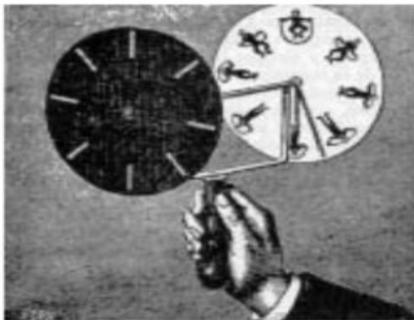


augment(0)scope - Eloi Maduell

"augment(0)scope" propone recrear las antiguas "cajas ópticas" desarrolladas en el S.XVIII. Las "cajas ópticas" eran cajas en cuyo interior se podía observar, a través de una lente, ciertos grabados o daguerrotipos que proporcionaban la sensación de viajar a lugares remotos. Este proyecto propone contruir una "caja óptica" utilizando la tecnología de visión artificial y técnicas de realidad aumentada, superponiendo realidades "video" con ficción "digital". La caja está colgada del techo y a la altura de la cabeza del usuario, que puede mirar a través de ella y rotarla libremente en el espacio.

Biophionitos – P. Guimerans, H. González, I. González

Arte generativo para zoótropo. Se desarrollará una interfaz en Processing que permita generar de manera automática pequeñas animaciones basadas en los dibujos/mascotas realizados por los usuarios. La forma de la mascota se descompone en una serie limitada de polígonos sencillos que los usuarios puedan manipular utilizando tiradores. Basándose en el dibujo y las acciones del usuario, se genera una secuencia de dibujos integrados en una sola imagen en forma de disco, que se insertará en el zoótropo. Los usuarios tendrán que imprimir y recortar dicha imagen para poder ver la animación a través del zoótropo. Sólo hay que hacerlo girar frente a un espejo y la magia comienza, las imágenes emprenden el movimiento y se van haciendo mas lentas según se reduce la velocidad del disco.



Comunicaciones

- ***Cuadrats 40 años después*** - Domingo Sarrey Quadrats
- ***The Camera and The Perspective, as Tool and Metaphor*** - Nadine Wanono
- ***The Visual Web: Where Semantics Meets Computer Vision*** - Manuel Sánchez-Gestido
- ***Caída del juego: lo inaparente en la imagen*** - Marta Morales
- ***Visiones barrocas: conocimiento e ilusión*** - José Ramón Marcaida
- ***Alchemy of Light*** - Ruth Sergel
- ***Demiurgos de la Luz (o de la caverna a la cultura VJ_proyecciones en tiempo real)*** - Carmen Gil Vrolijk
- ***The Bond of Repetition and Representation*** - Eduardo Navas

QUÉ ES INTERACTIVOS?



Interactivos? es un híbrido entre **taller, exposición y seminario**. A través de una convocatoria dirigida a artistas, ingenieros, músicos, programadores, diseñadores, arquitectos, hackers, etc, se propone presentar propuestas para su desarrollo colaborativo, con la ayuda de varios profesores, en grupos interdisciplinarios de trabajo. Una vez seleccionados los proyectos tras la primera convocatoria, se publica una **segunda convocatoria** para que nuevos participantes soliciten formar parte del grupo de trabajo de algunos de los proyectos seleccionados.

Uno de los objetivos fundamentales de *Interactivos?* es trascender el modelo de taller tradicional definido por una dinámica unidireccional, en la que un pequeño grupo de expertos enseña y otro pequeño grupo de alumnos aprende. En este modelo, el grupo de expertos que comparte sus conocimientos incluye a los propios participantes, y, lo que es más importante, todo el proceso se abre a un público más amplio (al que también se ofrece la posibilidad de convertirse en participante). Para hacer esto posible, un equipo de **mediadores culturales** presenta al público general que entra en el espacio de trabajo los conceptos generales del proyecto, y pone a las personas interesadas en contacto con los desarrolladores.

El título **Interactivos?** contiene un **signo de interrogación**, que se refiere a un cuestionamiento de la idea de interactividad entendida como una “elección entre unas pocas opciones dadas”. La palabra “interactividad” se expresa con mucha mayor fuerza a través de 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.



Los objetivos generales de *Interactivos?* son:

- Investigar acerca de los usos de la tecnología con finalidades creativas y educativas.
- Profundizar en el uso de herramientas electrónicas y de programación para artistas y experimentadores en general.
- Crear un espacio de trabajo colaborativo en el que se desarrollen, finalicen y muestren las propuestas seleccionadas en un proceso abierto al público de principio a fin.
- Favorecer la vinculación y simultaneidad de los procesos de formación, producción, investigación y divulgación en el ámbito de la cultura digital, fomentando el intercambio de conocimientos e ideas entre personas de diferentes disciplinas, intereses y edades.

El modelo *Interactivos?* puede funcionar por tanto como banco de pruebas y estímulo para la producción, al mismo tiempo que ofrece a los creadores la posibilidad inmediata de compartir y difundir sus desarrollos, recibiendo del público un *feedback* que les aporta otros puntos de vista y les mueve a continuar experimentando.

BREVE RETROSPECTIVA

Interactivos? 2006



Interactivos? se llevó a cabo por primera vez en Medialab durante **abril y mayo de 2006**. Se presentaron más de 40 propuestas de 11 países, de las cuales se seleccionaron, desarrollaron y exhibieron 16. En este caso 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.



Tras dos semanas de intenso trabajo, los propios desarrolladores empezaron a montar sus resultados en una exposición que tuvo una gran afluencia de público. El taller recibió visitas de grupos de alumnos universitarios de diferentes ámbitos (Bellas Artes, Sociología, Arquitectura...), a los que se les ofrecía la posibilidad de dialogar, intercambiar opiniones o plantear preguntas a los participantes en el taller.

Los 16 proyectos desarrollados durante el taller fueron mostrados en el Centro Cultural Conde Duque. Los proyectos se pueden consultar en:

http://medialab-prado.es/article/exposicion_de_resultados_del_taller_interactivos_2006

La mayor parte de las obras realizadas durante *Interactivos? 06* se han mostrado también en diferentes exposiciones y festivales españoles e internacionales:

- **Festival Decibelio** de Madrid: exposición de proyectos de Interactivos?'06
<http://decibelio.livejournal.com/>
- **La Noche en Blanco**, Madrid, 2006, exposición de proyectos Interactivos?'06 en el Palacio de Comunicaciones: *La Linterna Mágica* (Alberto García Pi y Julio Obellerio con Martín Nadal y Alberto Cortés) y *Memento* (Jeldrik Schmuch y Ulrike Gollner)
- **Festival Ten Years After**, Seúl (Corea), 2006: *La Linterna Mágica* (Alberto García Pi y Julio Obellerio con Martín Nadal y Alberto Cortés), desarrollado en Interactivos?'06
- **Festival Ars Electronica** de Linz (Austria), 2006: presentación del proyecto *Interactivos?* y exposición de las siguientes instalaciones desarrolladas en Interactivos?'06: *La Linterna Mágica* (Alberto García Pi y Julio Obellerio con Martín Nadal y Alberto Cortés), *Memento* (Jeldrik Schmuch y Ulrike Gollner), *D3SOMBRA* (Emanuele Mazza con la colaboración de Julio Obelleiro), *Predator?* (Carl-Johan Rosen y Henrik Wrangel), *Interacciones Constructivas* (Alvaro Castro y Carlos Cabañero), *Urbanforest* (Markus Appelbäck, Hakan Carlsson, Staffan Björk, Eddy Svensson y Linus Lundahl) *White Lies* (Sara Stiber, Magnus Jonson, Erika Nystrom, Markus Isaksson), *Waves* (Daniel Palacios Jiménez)

<http://www.aec.at/>

También algunos proyectos surgidos de *Interactivos?* han sido premiados por Fundación Telefónica y Caja Madrid, con becas que posibilitan a los participantes continuar con su investigación y desarrollo creativo y

artístico. Y Daniel Palacios fue galardonado en noviembre 2006 por su obra *Waves*, desarrollada en parte durante el taller *Interactivos?*, con el segundo premio del Concurso Internacional sobre Arte y Vida Artificial-Vida 9.0 de la Fundación Telefónica. <http://www.telefonica.es/vida/>

Interactivos? Magia y tecnología .. 2007

Interactivos? 07 se llevó a cabo entre el **25 de mayo y el 24 de junio de 2007**. El taller de producción de proyectos, que se desarrolló entre el 28 de mayo y el 7 de junio de 2007, dirigido por los artistas **Daniel Canogar, Simone Jones y Zachary Lieberman**, con la realización de 15 proyectos seleccionados entre las 60 propuestas presentadas por artistas de todo el mundo.

La edición *Interactivos?* de 2007 tuvo como tema de trabajo la relación entre magia y tecnología, con los siguientes objetivos:

- Analizar los 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.

Los 15 proyectos desarrollados en esta edición de *Interactivos?* se mostraron en el Centro Cultural Conde Duque entre el 9 y el 30 de julio de 2007. Las instalaciones se pueden ver en la dirección:

http://medialab-prado.es/article/exposicion_de_resultados_del_taller

Por otro lado, varios proyectos han sido mostrados en estos espacios y encuentros de arte digital:

- Exposición ET VOILÀ! en **SonarMàtica07**, área expositiva principal del festival Sonar (Barcelona), 2007: vídeo documental de *Interactivos?'07 – Magia y tecnología*, y exposición de los proyectos *AR_Magic System* (Clara Boj y Diego Díaz con Martín Nadal, Damien Stewart, Javier Lloret, Blanca Rego, Julio Lucio, Jordi Puig y Zach Lieberman), *Delicate Boundaries* (Chris Sugrue con Jordi Puig, Damien Stewart, Blanca Rego, Gonzalo Posada, Zach Lieberman) y *Open Sourcery* (Zachary Lieberman y Mago Julian con Punky y Julio Lucio)
http://www.sonar.es/2007/esp/multimedia_matica.cfm
- **La Noche en Blanco**, Madrid, 2007: instalación *Entramado – Plaza de Luz*, de Pablo Valbuena, una evolución del proyecto *Augmented Sculpture* desarrollado durante el taller *Interactivos?'07*
- **Festival In-sonora** – II Muestra de arte sonoro e interactivo, organizado por el espacio Menos1, Madrid: instalación *Entramado – Plaza de Luz*, de Pablo Valbuena
<http://www.menos1.com/espacio/insonora2.html>
- **Espacio Movistar**, Barcelona, 2007: *AR_Magic System* (Clara Boj y Diego Díaz con Martín Nadal, Damien Stewart, Javier Lloret, Blanca Rego, Julio Lucio, Jordi Puig y Zach Lieberman), *Delicate Boundaries* (Chris Sugrue con Jordi Puig, Damien Stewart, Blanca Rego, Gonzalo Posada, Zach Lieberman), *La linterna Mágica* (Alberto García Pi y Julio Obellerio con Martín Nadal y Alberto Cortés) y *Pizarra voluble* (Carla Sofía Capeto con Martín Nadal, Damien Stewart, Patricia Casado y Julio Lucio)
<http://www.espacio.movistar.es/espacio/evento/esevento157.html>

- **Festival Ars Electronica** de Linz (Austria), 2007: *Augmented Sculpture* de Pablo Valbuena, Interactivos?'07
<http://www.aec.at/>
- **Festival File**, São Paulo (Brasil), 2007: *Waves* (Daniel Palacios Jiménez), Interactivos?'06
<http://www.file.org.br/>
- **Festival Big Day Out** 2008, Australia: *AR_Magic System* (Clara Boj y Diego Díaz con Martín Nadal, Damien Stewart, Javier Lloret, Blanca Rego, Julio Lucio, Jordi Puig y Zach Lieberman), Interactivos?'07
<http://www.bigdayout.com/>
- **'TestBed'**, Nuit Blanche, Toronto (Canada), 2007: *Unprepared Architecture* (Julian Oliver y Simone Jones), Interactivos?'07
- **MNCARS, Madrid:** *Máquinas y almas*, exposición comisariada por Montxo Algora y José Luis de Vicente, junio 2008. Se expondrá una evolución del proyecto *Palimpsesto* que Daniel Canogar desarrolló durante Interactivos?'07 junto con con Jordi Puig, Javier Lloret, Paola Rodríguez, Domingo Martínez, Patricia Casado y Yolanda Spinola.

Además en el Concurso Internacional sobre Arte y Vida Artificial-Vida 10.0 de la Fundación Telefónica, 2007, Chris Sugrue logró una mención de honor por su obra *Delicate Boundaries*, Interactivos?'07.

<http://www.telefonica.es/vida/>