

Seminario-taller internacional de producción de proyectos · 17 septiembre – 1 octubre de 2008

## AVLAB 1.0 - Experimentación audio-vídeo



En este taller-seminario internacional, dirigido por Javier Duero y coordinado por Daniel González Xavier, se desarrollarán las nueve propuestas seleccionadas mediante convocatoria internacional, que abordan el uso de herramientas de hardware y código abierto para explorar la intersección audio-imagen.

Además de las dos semanas de taller intensivo

de desarrollo colaborativo de proyectos, se celebrará un seminario teórico en el que participarán Francisco López y Hans-Christoph Steiner (también profesores del taller), Kent Clelland, Xabier Erkizia, Steve Heimbecker, Yaco (Santiago Peresón) y Jorge Haro.

Los nueve proyectos seleccionados tienen una característica común, y es que inducen a reflexionar sobre el entorno en el que vivimos a través de la reinterpretación de los elementos cotidianos que nos rodean. A partir de esta premisa surgen instalaciones y prototipos que conjugan lo sonoro y lo visual para crear una gama de propuestas que abordan nuestras relaciones sensoriales desde perspectivas poéticas, de denuncia social o medioambiental, de reflexión teórica, etc.

Entre los proyectos, que posteriormente formarán la exposición AVLAB 1.0, se incluye la construcción de una radioemisora móvil casera al estilo de las estaciones “alegales” que habitan en el espectro radioeléctrico de Madrid (*Radio Pirata*), la creación de una “bacteria” capaz de procesar y reciclar elementos electrónicos (*Pulverización 3.0*), la “escucha” de las ondas eléctricas que diariamente circulan por las antenas de los tejados de nuestras casas (*Waves to Waves to Waves*) o la transformación del cuerpo humano en un instrumento tecnológico y musical de sorprendentes cualidades creativas (*W\_Space*).

Dos de los proyectos seleccionados (*Bri 2.0*, de Marcel Bilurbina y Raúl Díaz, y *W\_space*, de Tom Tatlim) integrarán la programación del festival EXPerimentaclub, que se celebrará en La Casa Encendida de Madrid entre los días 2 y 5 de octubre.

**La muestra de proyectos desarrollados podrá visitarse en Medialab-Prado del 1 al 26 de octubre.**

**Más información:** <http://medialab-prado.es/avlab2>

AVLAB 1.0 está coorganizado con EXPerimentaclub, LIMb0 y el Centro para la Difusión de la Música Contemporánea.

### Horario:

M-V: 10h – 20h

S: 11h – 20h

D: 11h- 15h

## PROGRAMA DEL SEMINARIO AVLAB 1.0

Moderado por Javier Duero. Entrada gratuita hasta completar aforo.

### 17 de septiembre

**17:00h:** Presentación del taller AVLAB 1.0 y de los proyectos seleccionados.

### 19 de septiembre

**20:00h:** Concierto-performance sonoro de **Francisco López**

Lugar: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Auditorio 400 (C/ Santa Isabel, 52. Madrid). Entrada libre hasta completar aforo.  
Organiza: MNCARS

### 22 de septiembre

**19:00h:** Hans-Christoph Steiner: *El espíritu del juego y la construcción de interfaces de ejecución musical\**

**20:00h:** Francisco López: *Inmersión sonora y rechazo del escenario\**

### 23 de septiembre

**17:00h:** Kent Clelland: *Síntesis Social - tras una mejor mezcla cultural\**

**18:15h:** Xabier Erkizia: *El laboratorio deslocalizado\**

**19:30h:** Steve Heimbecker: *Difusión multicanal y Arquitectura Wind Space (la ilusión de la repetición)\**

### 24 de septiembre

**18:00h:** En directo con Fluido Rosa: Monográfico especial con el programa radiofónico de Radio 3 desde el taller de Medialab-Prado. Se combinarían entrevistas y directos de los artistas presentes.

Organiza: *Fluido Rosa* (RTVE)

### 26 de septiembre

**18:00h:** Yaco [Santiago Peresón]: *Oveja eléctrica, prototipos de un compositor no humano*

**19:30h:** Jorge Haro: *Espacio Sonoro*

En colaboración con Experimentaclub y LIMb0

### 1 de octubre

**18:00h:** Presentación de la exposición colectiva de proyectos desarrollados y clausura del taller

\* Traducción simultánea español/inglés

## PROYECTOS SELECCIONADOS

### Estación Pirata

de **Rosa Apablaza Valenzuela** (Chile)

Investigación acerca de las radios piratas que tienen su funcionamiento temporal, efímero, nómada, ilegal y clandestino en Madrid, mediante la construcción de una radioemisora móvil casera para experimentar, captar y transmitir señales de radio. Se harán registros en audio, foto y vídeo de todo el proceso, con los cuales posteriormente se realizará una video-instalación sonora que dé cuenta del proceso desarrollado.

### Pulverización 3.0 – Bacteria electrónica programable

de **Diego Javier Alberti** (Argentina)



Instalaciones sonoras interactivas que invitan a reflexionar sobre el entorno sonoro por el cual transitamos habitualmente. *Pulverización* se basa en la exploración y en la “escucha reducida” de los sonidos que nos rodean cotidianamente. El desafío es llevar mas allá los límites en relación a las fuentes que producen esos sonidos y trabajar directamente con el espacio radioeléctrico, procesándolo de manera original para producir nuevos sonidos inéditos hasta el momento, únicos e irrepetibles. Para eso, será necesario crear una “bacteria” capaz de procesar y reciclar elementos electrónicos para conseguir otros nuevos.

### Vídeo para invidentes

de **Fernando Baena y Beatriz Caravaggio** (España)

¿Hasta qué punto se puede utilizar la descripción y del diálogo para representar imágenes y acciones? ¿y conceptos y sentimientos? El resultado será un vídeo documental y experimental que trate de la relación de personas invidentes con los productos audiovisuales, a través de un estudio previo sobre cómo la industria audiovisual se ha ocupado de esta problemática. La edición final contendrá las soluciones tecnológicas más apropiadas para que los invidentes sean partícipes tanto de la creación como del disfrute de este vídeo, como puede ser la audiodescripción.

### Sangoma

de **James Webb** (Sudáfrica)

Instalación visual que puede ser desarrollado como una instalación a gran escala o como una serie de pequeñas piezas repartidas por todo el espacio, en relación a las tradiciones animistas en las que el Sangoma (un tipo de chamán propio de ciertas tribus sudafricanas) queda contextualizado.

## W\_Space...

de **Tom Tlalim y Paola Tognazzi** (Holanda/Israel/Italia)



Proyecto sonoro dirigido a convertir el cuerpo humano en una potente arma tecnológica, capaz de manejar complejas y elaboradas informaciones de manera innata. Se creará una herramienta de captación de movimiento tipo “hágalo usted mismo” basada en el sistema de control remoto de Wii de Nintendo, que puede permitir a los usuarios a utilizar su cuerpo para comunicar, crear y compartir estas experiencias íntimas de movimientos espaciales.

## Sprocket

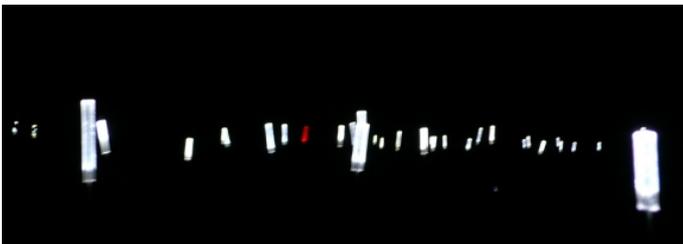
de **Bruno Vianna y Maíra Sala** (Brasil / España)



Interfaz física para la edición de live cinema. Fue diseñada para la edición y manipulación de películas narrativas en cines, pero puede ser aplicable a otros usos. La idea de la herramienta surgió de la necesidad de desarrollar un entorno específico de edición de live cinema, distinto al de los softwares para VJ disponibles en la actualidad, que no cubren todas las necesidades de las películas narrativas.

## Bri 2.0

de **Marcel Bilurbina Camps y Raúl Díaz Poblete** (España)



Sistema audiovisual interactivo basado en un conjunto de varillas luminosas (bris) que actúan como interfaz físico entre el usuario y el entorno. Así, se crea una instalación hexagonal formada por 37 bris que conforma un sistema propio, autorreferencial y organizado en forma de red que, como consecuencia de la interacción con el usuario, modifica el espacio sonoro.

## Waves to Waves to Waves

de **Damian Stewart y Chris Sugrue** (Nueva Zelanda / EEUU)

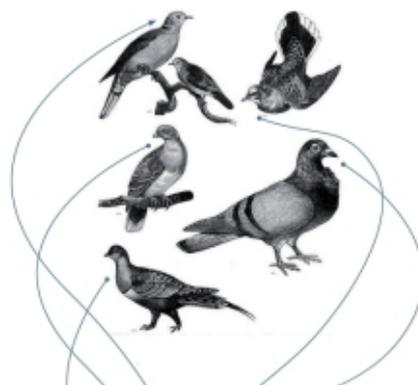
A pesar de que no podemos sentir directamente las ondas aéreas, somos frecuentemente conscientes de ellas. Vivimos rodeados de un jardín de antenas que florecen en los tejados de nuestras ciudades. *Waves...* explora la potente e invisible relación que mantenemos con estas fuentes de impulsos electromagnéticos. Las transmisiones en tiempo-real de las variaciones de las frecuencias de las antenas serán la fuente para generar texturas sonoras y visuales, que nos harán perceptible este amasijo electromagnético directa e indirectamente, despertando una nueva conciencia sobre el ambiente electromagnético a través del sonido.



## Avis Data

de **Kepa Landa Maritorea** (España)

Paisaje sonoro basado en el canto de pájaros que se altera en tiempo real (o casi) en función de los datos de análisis de la calidad del aire obtenidos cada hora por la Red de Vigilancia de la Calidad del Aire de Madrid, y que invite a reflexionar sobre el entorno en el que vivimos. Es decir, a “ver” y “oír” más allá de nuestros sentidos.



**Más información:**

<http://medialab-prado.es/avlab2>

**Contacto prensa:**

Nerea García Garmendia

[difusion@medialab-prado.es](mailto:difusion@medialab-prado.es)