

MEDIALAB-PRADO

Área de Las Artes
Ayuntamiento de Madrid
Plaza de las Letras
Calle Alameda, 15
28014 Madrid
Tel: 914 202 754
www.medialab-prado.es

HORARIOS DE APERTURA Y EXPOSICIONES

Martes a viernes de 10h a 20h
Sábados de 11h a 20h
Domingos de 11h a 15h

Prensa: Nerea García
difusion@medialab-prado.es

PROGRAMA DE ACTIVIDADES HASTA DICIEMBRE 2008

Del 17 septiembre al 1 octubre

Taller-seminario Internacional AVLAB 1.0 Experimentación sonora y visual

Taller de producción de proyectos

Inauguración del taller: 17 de septiembre, 17:00h

Exposición: 1 -26 octubre (inauguración: 1 octubre, 18:00h)

Director: Javier Duero

Profesores: Francisco López y Hans-Cristoph Steiner.

Coordinador: Daniel González Xavier.

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.

Simultáneamente al taller se celebrará el **Seminario AVLAB 1.0**, con charlas, minitalleres y actuaciones gratuitas y abiertas al público. Contaremos con la presencia de **Francisco López, Hans-Cristoph Steiner, Kent Clelland** o **Xabier Erkizia** entre otros.



Seminario AVLAB 1.0.

19 septiembre 20:00h

Concierto-performance sonoro de Francisco López

Toda una experiencia de inmersión sonora en la oscuridad, con un sistema multi-canal y una audiencia a la que se le cubrirá los ojos, potenciando así el sentido auditivo. Mundos virtuales de sonido creados de una miríada de fuentes originales recopiladas en todo el mundo -bosques, desiertos, fábricas y edificios de los cinco continentes-, y transformadas durante años de producción en el estudio gracias al talento y la habilidad de un artista único. Francisco López es reconocido internacionalmente como una de las figuras más destacadas de la música experimental y el arte sonoro.

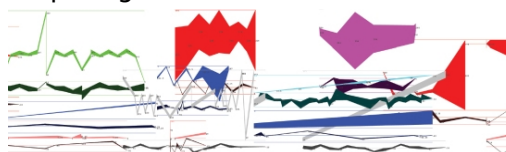
Lugar: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Auditorio 400 (C/ Santa Isabel, 52. Madrid).
Entrada libre hasta completar aforo. Organiza: MNCARS.



22 septiembre 19:00h traducción simultánea esp / ing

Conferencia de **Hans-Cristoph Steiner**:
El espíritu del juego y la construcción de interfaces de ejecución musical

"Hoy en día, el mayor obstáculo para los artistas que quieren crear sus propios instrumentos es el propio manejo del software. Para facilitar la

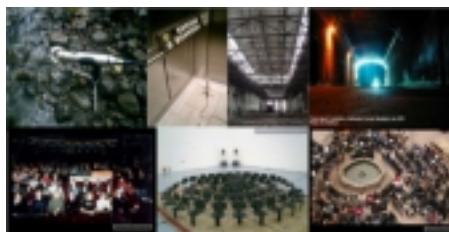


creación de instrumentos basados en tecnologías informáticas estamos desarrollando software que permita construir instrumentos con el mismo espíritu lúdico con el que muchos se acercan por primera vez a un instrumento musical tradicional".

_20:00h

Conferencia de **Francisco López**: *Inmersión sonora y rechazo del escenario*

Se tratará del problema histórico-social del empleo del escenario, desde la tradición clásica occidental hasta la electrónica, pasando a través de la cultura popular (rock / pop en sentido amplio).



23 septiembre_17:00h traducción simultánea esp / ing

Conferencia de **Kent Clelland**: *Síntesis Social - tras un mejor mash-up cultural*

Conceptos y estrategias tras el prototipo de SOCIAL_SYNTHESIZER, desde el vídeo y los sintetizadores de audio hasta las tecnologías de la web 2.0.

18:15h

Conferencia de **Xabier Erkizia**: *El laboratorio deslocalizado*

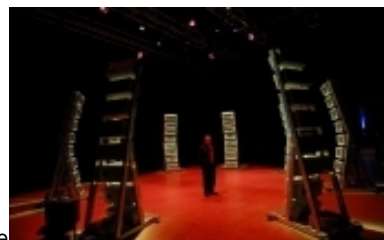
Nuevas estructuras, métodos, técnicas y formas surgen ofreciendo infinitas posibilidades a la creación sonora. En este contexto, la edición se configura como una metodología de trabajo que permite acercarse a cualquier tipo de material de audio. Se plantea la búsqueda de estrategias y herramientas eficaces en la resignificación de los recursos sonoros a partir de una reflexión teórico-práctica.



19:30h

Conferencia de **Steve Heimbecker**: *Difusión multicanal y Arquitectura Wind Space (la ilusión de la repetición)*

El artista hablará sobre su genuino proceso de creación sonora, que incluye estrategias de difusión y técnicas de producción que implementan un amplio espectro de prácticas artísticas. Sus técnicas se relacionan con conceptos tales como la cuadratura del círculo o el proceso de mapeado sonoro, así como con las técnicas más actuales, desde Wind Space Architecture hasta la "ilusión de la repetición".



24 septiembre_18:00h

En directo con **Fluido Rosa**: monográfico especial con el programa radiofónico de Radio 3 desde el taller. Organiza: Fluido Rosa (Radio 3)

26 septiembre_18:00h

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

Presentación de los últimos avances en el proyecto *oveja eléctrica*, que tiene el objetivo de crear un compositor artificial: un sistema que será capaz de escribir música de una manera no aleatoria e independiente, con la menor influencia posible por parte de los gustos o criterios estéticos del programador/meta-compositor. En colaboración con Experimentaclub y LIMb0

_19:30h

Conferencia de **Jorge Haro: *Espacio Sonoro***

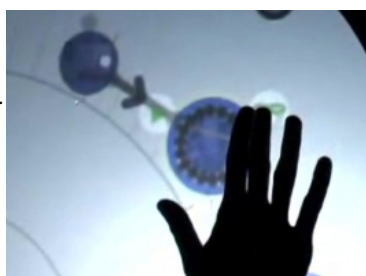
Experiencias de trabajo en el área de la música experimental, el arte sonoro, las instalaciones sonoras y las piezas audiovisuales, reactivas e interactivas. También se abordarán temas relacionados a la situación de la música experimental en Latinoamérica y el rol del sonido en el contexto del arte contemporáneo. En colaboración con Experimentaclub y LIMb0



Del 1 al 26 de octubre

Exposición de arte digital AVLAB 1.0 -Experimentación Audio/Vídeo

Muestra de los diez proyectos desarrollados colaborativamente en el taller intensivo AVLAB 1.0. Bajo la premisa de la experimentación sobre la intersección entre audio-vídeo, los proyectos van



desde convertir nuestro cuerpo en un instrumento musical (*W_Space* -Holanda/Israel/Italia), la creación de una interfaz física para la edición de live cinema (*Sprocket*-Brasil/España), la “visualización auditiva” de las ondas electromagnéticas a la que nos somete la maraña de antenas de los tejados (*Waves to Waves to Waves* -Nueva York/Nueva Zelanda), o un documental sobre la experiencia de las personas invidentes con los productos audiovisuales (*Vídeo para invidentes* -España).

Inauguración: 1 de octubre_18:00h (presentación de los proyectos por los autores y cierre del taller AVLAB 1.0)

Jueves, 9 de octubre _ 19:00h

16º 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. Este evento forma parte de las actividades del taller **AVLAB 1.0**. En colaboración de Experimentaclub y LIMb0, y el Centro para la Difusión de la Música Contemporánea (CDMC).

- **Wilson Sukorsky** (Brasil)
- **Félix Lazo** (Chile)
- **1605munro – Andrés Jankowski** (Argentina)

Wilson Sukorsky: *Procesos creativos y música de invención*

Repaso de su carrera, desde la música de invención, la tecnología de los 80 y sus instalaciones sonoras, conciertos multimedia, etc., hasta sus proyectos colaborativos en la actualidad. Proyectos como *PTYX* -conexión por teléfono entre dos espacio-, *Música Pessoal* -inteligencia artificial en la composición automática- o *DDI - Descrição de Imagem* -con



textos de Heiner Muller y Somcilotto y la sonorización de las obras pictóricas del artista concreto Luiz Sacilotto.

Wilson Sukorski es un de los más destacados artistas brasileños en el campo de la música experimental y el arte sonoro. Es compositor, investigador de audio digital y performer multimedia. Es creador y productor de contenidos sonoros para radio, cine, vídeo-experimental, instalaciones sonoras y arte urbano.

www.sukorski.com

Félix Lazo: *Seis estudios para una obra vacía*

Presentación del proceso del *work in progress* de su obra *Seis estudios para una obra vacía*, que es a la vez un sistema de programación, que no tiene sonidos pregrabados ni películas: todo el material viene dado por el entorno visual y acústico específico que la rodea. Se plantea como una posibilidad de profundización y reflexión en relación a la interacción visual y auditiva, así como a la respuesta del entorno. El desafío es realizar una programación suficientemente compleja que responda de manera impredecible, pero estructurada en el tiempo, creando algún tipo de coherencia. Félix Lazo es artista visual y músico chileno. Su obra abarca diferentes técnicas, estilos y disciplinas como pinturas, grabados, instalaciones, arte-multimedia y música. Exhibe y presenta sus trabajos regularmente en Santiago de Chile. Asimismo ha presentado sus creaciones en París, Lima, Berlín, São Paulo y Montreal.

www.lazo.cl



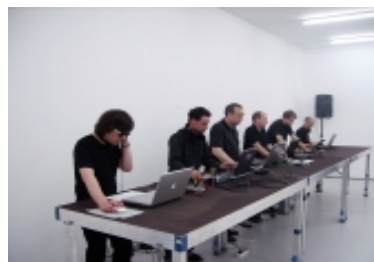
1605munro - Andrés Jankowski: *Electronic avant laptop: De la utilización musical individual a la instrumentación orquestal colectiva*

Andrés G. Jankowski aka 1605munro enfocará en su experiencia profesional de los últimos años como músico de laptop e integrante de una orquesta de ordenadores.

Expondrá la dificultad de transformar estos eventos en experiencias musicales, en lugar de shows de informática, y ofrecerá una corta actuación con su laptop y algunos controladores (teclado y ribbon controller). Como colofón se celebrará una laptop-jam session al final del Encuentro AVLAB.

Miembro fundador del legendario grupo experimental Santos Luminosos (*Leuchtende Reilige* y *Metalambiente*, Posible Records, Buenos Aires), es miembro de Laptoporchester Berlin y de la Sociedad Polaca de Música Electroacústica (PseME). 1605munro es un proyecto en solitario de electronic-avant-laptop que ha recibido ocasionales participaciones de invitados como: Alan Courtis (Anla/Reynolds), E. Galimany, Alex Anthony (The Twang Marvels), Guillermo Ueno (video) y Hernán Nuñez (The League of Crafty Guitarists), entre otros.

www.1605munro.com



Jueves, 16 de octubre _ 19:00h

Los JUEVES de Medialab-Prado

Grupo de trabajo del Laboratorio del Procomún

Jueves, 23 de octubre _ 19:00h

Los JUEVES de Medialab-Prado

Arquitecturas de la cultura del mañana-mañana

Conferencia de **Francisco Jarauta: *Pequeños laboratorios urbanos de creación contemporánea***

Sábado, 25 de octubre _ 19:00h

17º encuentro AVLAB + IN SONORA 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. En esta ocasión, Medialab-Prado colabora con IN-SONORA 2008, IV Muestra de arte sonoro e interactivo.



- **Alejandro González** (Argentina): *Ideosónica y Estudio de Deconstrucción*
- **Josu Rekalde** (España): *Jugando a destruir pantallas*
- **Pedro Palhares Fernandes** (Brasil): *Creación e investigación en el campo de paisajes sonoros*

Alejandro González Novoa:
Ideosónica y Estudio de Deconstrucción

I. Ideosónica: Serie de videoinstalaciones de sonido compuestas a partir de las formas de onda y wabs que producen los programas de audio, en donde la imagen remite al sonido.

II. Estudio de Deconstrucción (para objeto y patcher de MAX msp):

Utilización de un objeto sonoro acústico y simple que devendrá en la maximización de sus recursos sonoros hacia una obra compleja. En esta segunda parte Alejandro Gonzalez presentará una demo en tiempo real con objetos acústicos y con el Max msp.

Alejandro González Novoa es compositor, artista sonoro, violoncellista concreto, docente y músico terapeuta. Su obra combina diferentes soportes tales como la instalación de sonido, la performance sonora y la composición musical a través de la deconstrucción electrónica. Como docente universitario, dicta tanto en Argentina como en Europa los cursos Dramaturgia del Sonido, Trayecto del Sonido y Poética del Ruido.

Ha sido residente en la Kunsthochschule für Medien Köln KHM (Alemania -2001/2002); Künstlerhäuser Worpswede (Alemania -2006); Césaré Centre National de Création Musicale (Francia - 2007); entre otras renombradas instituciones.

Entre sus actividades artísticas de relevo internacional destacase su trabajo como compositor de la obra coreográfica y multimedia Naufragio in Vitro financiada por la Fundación Guggenheim y galardonada con el Gran Premio Onassis 2000, Atenas. Asimismo ha estrenado sus obras en el Teatro Colón, Worpswede; Museo de Arte Latinoamericano de Buenos Aires (MALBA), Museo de Arte Moderno de Buenos Aires (MAMBA); Trinitatiskirche y Overstolzenhaus Underground Colonia.

www.artesonorp.agn.com.br

Con el apoyo del Centro Cultural de España en Buenos Aires



Josu Rekalde (España): *Jugando a destruir pantallas*

Josu Rekalde reflexiona sobre conceptos como interactividad, control, manipulación e industria de los mass media teniendo como punto de partida las interfaces interactivas y el arte electrónico. Presenta algunas muestras de vídeos interactivos a través de los cuales nos va a revelar detalles de su proceso de trabajo que se basan en la utilización simple de diferentes materiales electrónicos.

Josu Rekalde (Amorebieta-Vizcaya 1959) es profesor catedrático de la Facultad de Bellas Artes de La universidad del País Vasco, compaginando esta labor con la creación artística. Su trabajo es multidisciplinar aunque sea su faceta más conocida la relacionada con el arte y las nuevas tecnologías, con



creaciones en el campo de la arte electrónica, multimedia y video arte.
Ha expuesto y difundido su obra en numerosos lugares entre los que podemos citar el Museo de Bellas Artes de Bilbao (1995), el Museo de Girona (1997), Espace des Arts de Toulouse (1998), Mappin Gallery de Sheffield (2000) o el Espace d'Art Contemporani de Castelló (2000).
www.josurekalde.com

Pedro Palhares Fernandes (Brasil): Creación e investigación en el campo de paisajes sonoros

Entre las reflexiones propuestas en el encuentro AVLAB Pedro nos invitará a pensar el límite entre el paisaje sonora y la composición, tecnologías invertidas y el plan y contra plano aplicado a la construcción a través del ruido. Asimismo planteará cuestiones sobre la interactividad en la línea melódica y la percepción en relación a los ruidos momentáneos.



Pedro Palhares Fernandes vive y trabaja en São Paulo, Brasil. Desarrolla distintos proyectos artísticos con fotografía, cine, vídeo, música, instalaciones multimédias y happenings. Con el corto experimental "dá-dos" ha recibido el premio de Mejor banda sonora en el Primeiro Plano - Festival de Cortos de Juiz de Fora - Minas Gerais, Brasil (2003); Premio de destaque a la investigación de Lenguaje en el 8º Festival Brasileño de Cine Universitario - Rio de Janeiro (2003); y Mención de Honor de la Asociación brasileña de los directores y realizadores de cortos. Pedro actúa junto al núcleo de producción y difusión de artes visuales de la Oficina de la Luz, proyecto en lo cual figura como uno de los fundadores.

www.myspace.com/musicadeninguem

www.myspace.com/anarquiadafantasia (colectivo sonoro)

www.oficineiros.blogspot.com

Con el apoyo del Centro Cultural da Espanha em São Paulo

Jueves, 30 de octubre _ 19:00h

Los JUEVES de Medialab-Prado Grupo de trabajo Luz, espacio y percepción

Conferencia y taller de **Julian Oliver**: *Perceptual Play*. Juegos anamórficos en el arte.

Del 3 al 18 de noviembre

Taller-seminario Internacional VISUALIZAR'08: Database City

Seminario y taller intensivo de desarrollo de proyectos sobre nuevos métodos de análisis y comprensión de los grandes volúmenes de información que se generan diariamente en las ciudades. Dirigido por **José Luis de Vicente**.

Seminario teórico: del 3 al 6 de noviembre

Convocatoria para proyectos: hasta el 5 de octubre

Convocatoria para colaboradores: 15 octubre

Exposición de proyectos desarrollados:

18 noviembre – 4 enero 2009

Colabora: FECYT y Madri+d.



SEMINARIO INTERNACIONAL

3 de noviembre

10:30h – 14:00h: Presentación del taller VISUALIZAR'08: DATABASE CITY, por José Luis de Vicente -director-, y presentación de los proyectos seleccionados. Formación de grupos de trabajo

17:30h: Conferencia de José Luis de Vicente: *Database City: Explorando un urbanismo de los flujos de información*

18:30h: Conferencia de Fabien Girardin: *From Sentient to Responsive Cities* (De las ciudades conscientes a las ciudades receptivas) [+info]

4 de noviembre

Programa de la mañana: presentación de comunicaciones

10:30h: *Bluetooth Scanning Sensor: New Tools for Traffic / Environmental Management* (Sensor de escaneado a través de Bluetooth: nuevas herramientas para el tráfico/gestión medioambiental), por Martín Méndez Falcato.

11:15h: *Beyond the Edifice: Architectural Visualization Reconsidered* (Más allá del edificio: visualización arquitectónica reconsiderada), por Greg J. Smith

12:00h: *A Visual Analytics Approach for the Understanding of Urban Datasets* (Una aproximación desde el análisis visual para la comprensión de las bases de datos urbanas), por Roberto Therón y Roberto Ranon

12:45h: *The Invisible Display – Design Strategies for Ambient Media in the Urban Context* (La visualización invisible: estrategias de diseño para los ambient media en el contexto urbano), por Dietmar Offenhuber

13:30h: *Madrid Zero: Distributed Urban Networks of Political Artefacts* (Madrid Zero: redes urbanas distribuidas de artefactos políticos), por Víctor Viña

Programa de la tarde: conferencias

17:30h: Conferencia de Andrés Ortiz (Bestiario): *¿Y esto para qué sirve?*

18:30h: Conferencia de Juan Freire: *Visualizando la piel digital de los espacios urbanos. ¿Cómo?, ¿para qué?*

6 de noviembre

19:00h: Conferencia de Adam Greenfield: *The Long Here, the Big Now, and other tales of the networked city* (El Gran Aquí, el Largo Ahora, y otros cuentos de la ciudad de redes)

18 de noviembre

19:00h: Inauguración de la muestra de proyectos desarrollados, con la presencia de sus autores y la realización de un recorrido explicativo por todas las obras

Lunes, 19 de noviembre _ 19:00h

Evento Especial Arquitecturas de la cultura del mañana-mañana

Conferencia de **Jon Maddog Hall**, director de LINUX internacional: *El software libre en educación*. Actividad en colaboración con el Máster de Software Libre de la Universidad Rey Juan Carlos.

Jueves, 13 de noviembre _ 19:00h

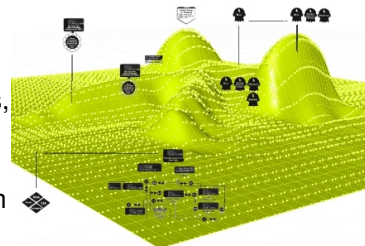
Los JUEVES de Medialab-Prado Arquitecturas de la cultura del mañana-mañana

Medialab-Prado hoy. Presentación sobre cómo puede situarse un lugar dedicado a la cultura en relación a las diferentes escalas: la ciudad, el barrio, el edificio, las personas, los recursos, la red, a partir del ejemplo de Medialab-Prado.

Martes, 18 de noviembre – Domingo, 4 de enero de 2009

Muestra de proyectos VISUALIZAR'08: DATABASE CITY

Muestra de siete prototipos desarrollados colaborativamente entre autores y colaboradores durante dos semanas de taller intensivo. Los proyectos abordan, desde perspectivas artísticas, creativas o reivindicativas, la visualización de datos relacionados con la ciudad: una manera de comprender y analizar flujos urbanos y sociales que hasta ahora permanecían invisibles. Colabora: FECYT y Madri+d.



Jueves, 20 de noviembre _ 19:00h

Los JUEVES de Medialab-Prado Grupo de trabajo del Laboratorio del Procomún

Sesión abierta para la discusión sobre metodologías y herramientas de trabajo para el desarrollo de los proyectos presentados de cara a la formación de grupos de discusión teórica.

Lunes, 22 de noviembre _ 19:00h

Evento Especial Presentación de libro

IMAGINE... no copyright. Presentación del libro de Joost Smiers y Marieke van Schijndel en defensa de la configuración de un mercado sin copyright y sin el dominio de un reducido número de corporaciones culturales en el que puedan prosperar nuevas formas libres de expresión artística. Presentación a cargo de Javier de la Cueva y Enrique Bustamante. Publica y organiza: Editorial Gedisa.



Jueves 27 de noviembre _ 19:00h

Los JUEVES de Medialab-Prado Laboratorio del Procomún

BLONG: Presentación de las jornadas dedicadas al estudio de las nuevas formas de

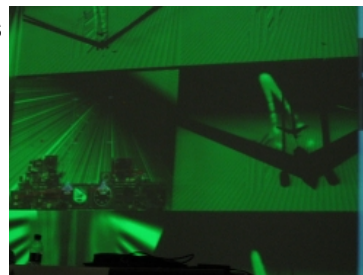
producción de autoridad científica asociadas al uso intensivo de las nuevas tecnologías y, en especial, de los dispositivos característicos de la web 2.0, que se celebrarán en febrero de 2009. Dirigido por Antonio Lafuente. Coorganiza. Centro de Ciencias Humanas y Sociales del CSIC. Colabora: FECYT.

Sábado, 29 de noviembre _ 19:00h

18º encuentro AVLAB + ARS GAMES Experimentación sonora y audiovisual

Coordina **Daniel González Xavier**

El 18º Encuentro AVLAB presenta un programa en que las tres propuestas están relacionadas con la **cultura de los videojuegos** como un concepto expandido y dialogante con la comunicación social, activismo mediático, producción artística sonora y visual.



- **Flavio Escribano y Carlos Glez Tardón:** *Zenfighter: Activistas de la Hiper-Media Realidad. Únete a la causa*
- **Rafael Latiegui y Juan Miguel Martín Muñoz (Péndulo Estudios):** *Creación e integración de audio en videojuegos*
- **Sam Pull** (Essay Collective / Portugal): *8 bits y break byte*

Flavio Escribano y Carlos Glez Tardón: *Zenfighter: Activistas de la Hiper-Media Realidad. Únete a la causa*

Zenfighter son Intervencionistas de la HiperMediaEsfera, un híbrido entre la tecno-espiritualidad (Zen) y la carne-polygonal de nuestros avatares (Fighters). Dos de sus principales agentes, Flavio Escribano y Carlos Glez Tardón, enfocaron su presentación en las formas de intervención de carácter activista en la red, tomando el videojuego como herramienta de expresión y acción cognitiva. Además van a presentar una introducción teórica de las intervenciones realizadas y la documentación audiovisual generada por sus acciones.

Carlos González Tardón es licenciado en Psicología. Participó en el Grupo de investigación de Conducta Adaptativa e Interacción (GCAI de la Universitat de Barcelona) en un trabajo sobre Vida Artificial bajo la tutela de Vicenç Quera. Actualmente doctorando en "Inmersión en Videojuegos. Definición y Medición", y además lleva a cabo actividades académicas como el taller "VideoPoesía" impartido fuera de España, junto con Dionisio Cañas, en el Instituto Cervantes de Casablanca y en la Fundación Orient-Occident de Rabat. Actualmente investiga sobre la creatividad a través de los videojuegos y la inteligencia artificial como generador de nuevas narrativas.

Flavio Escribano es organizador de ARSGAMES y licenciado en Bellas Artes. Doctorando bajo el tema "El Videojuego como Herramienta Artística". Es profesor colaborador en diversos másters sobre Creación de Videojuegos y colaborador/fundador de los grupos de trabajo viralgames.org, zenfighters.org o unaciudadmejor.net.

<http://zenfighters.org>

<http://viralgames.org>

<http://arsgames.net>

<http://carlosgonzalezardon.com>



Rafael Latiegui y Juan Miguel Martín Muñoz (Péndulo Estudios): *Creación e integración de audio en videojuegos*

En el Encuentro AVLAB Rafael Latiegui y Juan Miguel Martín, tomando como referencia la saga del videojuego *Runaway*, van a exponer la evolución del audio en el contexto de los videojuegos, desde un punto de vista tanto creativo como técnico, partiendo del concepto inicial hasta el máster final. En su presentación, los responsables de Pendulo Studios nos contarán también detalles sobre cómo la cultura de los videojuegos compagina a labor industrial y la creación artística.

Iniciado en 1992, Pendulo Studios es uno de los estudios especializados en videojuegos más antiguos de España. Son responsables de títulos internacionalmente reconocidos como Igor,

Hollywood Monsters, y de la saga Runaway, publicada con éxito en más de 20 países. Rafael Latiegui es madrileño, adicto a los ordenadores desde que uno cayó en sus manos y amante de cualquier proceso creativo. Rafael es socio fundador de Pendulo Studios y director artístico de todos los proyectos del estudio.

Juan Miguel Martín Muñoz está vinculado al mundo de la música y la informática y en la actualidad compone música y desarrolla sistemas de audio para la máxima expresión de éste tándem: el videojuego.

www.pendulostudios.com



Sam Pull (Essay Collective / Portugal): 8 bits y break byte

En el Encuentro AVLAB Sam Pull nos mostrará sus métodos de composición a través de herramientas adaptadas a géneros electrónicos underground, sonoridades provenientes de la música de 8 bits y de los video-juegos antiguos. El resultado es una música experimental con carácter low-tech que se acopla de manera sofisticada a composiciones multi-pistas y estructuras sonoras fracturadas.

Su producción sonora se caracteriza por las vertientes electrónicas eclécticas como downtempo, breakbeats, jungle e idm. Sobre estos estilos Sam Pull aplica técnicas y síntesis de música en 8 bits, configurando un estilo que el propio artista denomina break-byte.

Tras el alias Sam Pull está el compositor y audio-diseñador portugués André Neto. Su labor está enfocada al cine independiente, vídeo-arte y new media. Es responsable del proyecto online y netlabel Yellow Bop Records e integrante de la plataforma y colectivo de artistas internacionales Essay Collective (2000).

<http://yellowboprecords.com>

<http://essaycollective.org>

Sábado, 29 de noviembre _ 10:00h a 14:00h

Jornadas del Máster de Software Libre Laboratorio del Procomún

Taller *La catedral y el bazar. Estructura de las comunidades de software libre*, con Felipe Ortega. Jornada organizada por el Máster de Software Libre de la Universidad Rey Juan Carlos.

Domingo, 30 de noviembre _ 12:00h

Taller literario En una corta unidad de tiempo

Presentación del taller de escritura generativa, creatividad y producción de conocimiento colectivo. El taller, impartido por Virginia Villaplana, se celebrará en Medialab-Prado del lunes 1 al miércoles 3 de diciembre de 16:00h a 20:00h.

Organiza: Liquidación Total.

Jueves, 4 de diciembre _ 19:00h

Los JUEVES de Medialab-Prado Laboratorio del Procomún

Sesión de trabajo del Laboratorio del Procomún.

Jueves, 11 de diciembre _ 19:00h

Los JUEVES de Medialab-Prado | **Arquitecturas de la cultura del mañana-mañana**

Taller y conferencia con el artista **Daniel García Andújar**: *El archivo y la red: organización, distribución y acceso al conocimiento. Reflexiones de cambio desde la práctica artística.*

Sábado, 13 de diciembre _ 10:00h a 14:00h

Jornadas del Máster de Software Libre | **Laboratorio del Procomún**

Taller sobre FLOSSMole y FLOSSMetrics, con Israel Herraiz. Jornada organizada por el Máster de Software Libre de la Universidad Rey Juan Carlos.

Sábado, 13 de diciembre _ 16:00h a 20:00h

Taller | **MAOW Madrid**

Taller de Add-Ons para Mozilla. Con Pascal Chevrel (Mozilla Europe board member), Paul Rouget (Technology Evangelist, Mozilla), Pedro de las Heras (GsyC/LibreSoft, Universidad Rey Juan Carlos -URJC-) y Gregorio Robles (GsyC/LibreSoft, URJC). Organiza: GsyC/LibreSoft, URJC.

Sábado, 13 de diciembre _ 16:00h a 20:00h

Taller | **MAOW Madrid**

Taller de Add-Ons para Mozilla. Con Pascal Chevrel (Mozilla Europe board member), Paul Rouget (Technology Evangelist, Mozilla), Pedro de las Heras (G

Miércoles, 17 de diciembre _ 18:00h a 21:00h

Jornada | **Cultura Libre**

Jornada sobre cultura libre en colaboración con el Máster en Software Libre de la Universidad Rey Juan Carlos. Con la participación de la banda Killing Jazz.

Sábado, 20 de diciembre _ 10:00h a 14:00h

Jornadas del Máster de Software Libre | **Laboratorio del Procomún**

Taller *OpenBRR: Modelos de evaluación de la calidad del software libre*, con Daniel Izquierdo. Jornada organizada por el Máster de Software Libre de la Universidad Rey Juan Carlos.

Todos los viernes _ 19:00h -21:00h

Talleres abiertos | **Viernes OpenLab**

Los Viernes OpenLab son un espacio de trabajo, encuentro y experimentación abierto a todos aquellos interesados en desarrollar o colaborar en propuestas, prototipos o experimentos con objetos electrónicos interactivos y sonoros y/o con sistemas de visión artificial. Sin inscripción.

CONVOCATORIAS ABIERTAS

Hasta el 14 de diciembre

Taller-seminario Internacional INTERACTIVOS?'09: GARAGE SCIENCE

Convocatoria de proyectos y comunicaciones

Cierre de convocatoria: 14 diciembre, 2008 a las 24:00h (GMT+1)

Convocatoria para colaboradores: 30 diciembre, 2008 - 25 enero, 2009

Celebración del taller-seminario: 28 enero - 14 febrero, 2009 en Medialab-Prado (Madrid)

Convocatoria para la presentación de proyectos y comunicaciones para su presentación y desarrollo colaborativo en el marco del taller internacional **Interactivos?'09: Ciencia de garaje**. El objetivo es diseñar y construir prototipos experimentales y críticos como ingenios mecánicos, digitales y biológicos, utilizando para ello herramientas de open software y open hardware, y materiales de bajo coste.

El medialab se convertirá así en un "laboratorio doméstico" donde se desarrollarán un máximo de ocho propuestas, con la ayuda de varios profesores, asistentes y los colaboradores interesados (convocatoria para colaboradores: 30 diciembre). Con la participación de Critical Art Ensemble.

Palabras clave: Ciencia de garaje, diseño crítico, bio-arte, ingenios mecánicos, autómatas, robots, máquinas imposibles, máquinas de Rube Goldberg, patafísica, energía, computación física, hardware libre, fabbing, reciclaje, biocomputación, biología, biohacking, biopunk, "license to fail".

Interactivos?'09 incluye también un seminario teórico (28 y 29 enero, 2009) con conferencias de artistas y expertos en el que se presentan también las comunicaciones teóricas seleccionadas (ver convocatoria para comunicaciones)

Más información y acceso al formulario de suscripción online:

http://medialab-prado.es/article/interactivos09_ciencia_de_garaje_-_convocatoria_abierta

Hasta el 30 de noviembre

Grupo de Trabajo de Luz, Espacio y Percepción

Convocatoria para proyectos

Cierre de convocatoria: 30 noviembre, 2008

Convocatoria para colaboradores: 15 de diciembre, 2008

Convocatoria para la presentación de proyectos a desarrollar en el marco del grupo de trabajo sobre Luz, espacio y percepción dirigido por los artistas Daniel Canogar, Julian Oliver y Pablo Valbuena. El objeto de esta convocatoria es la selección de un máximo de siete propuestas para el desarrollo colaborativo de prototipos en el marco de dos talleres que se celebrarán en enero y marzo de 2009.

El objetivo es trabajar con desarrolladores locales en la construcción de prototipos con la ayuda de los tres tutores y de los colaboradores interesados.

Núcleos temáticos:

- * Luz y ciudad. Urbanismo, media-fachadas, fusión de espacios urbanos físicos y digitales.
- * Realidad aumentada, uso de proyecciones sobre superficies tridimensionales y objetos físicos, uso de la luz como materia.
- * Escenografía y creación de ambientes mediante la proyección de luz: perspectiva, ilusiones ópticas, etc Indagación acerca de las cualidades de nuestra percepción visual y sus límites.
- * Desarrollo de nuevas tecnologías lumínicas para usos artísticos.

Más información y acceso al formulario de suscripción online:

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

Hasta el 3 de diciembre

Grupo de Trabajo del Laboratorio del Procomún

Convocatoria para formar grupos de trabajo

Cierre de la convocatoria: 3 diciembre

El Laboratorio del Procomún inicia una nueva etapa en forma de grupos de trabajo que se reunirán periódicamente en el espacio de Medialab-Prado para discutir sobre cinco temáticas propuestas relacionadas con el procomún. Hasta el 18 de noviembre permanecerá abierta la convocatoria para formar parte uno o varios de estos grupos: **Obsoletos** (Basurama), sobre la transformación de residuos tecnológicos; **Muerto y mil veces muerto: El largo camino desde el autor romántico al procomún** (Jesús Carrill y Jordi Claramonte), sobre el cuestionamiento del autor como forma monopolística de producción cultural y artística; **Ontología jurídica libre** (Javier de la Cueva), sobre la aplicación de los principios del Open Government Working Group; **La hemeroteca audiovisual como procomún** (de Tíscar Lara), sobre el derecho de acceso y uso de los archivos audiovisuales de los medios de comunicación, **Cultura(s) de lo común**, de Andoni Alonso y Antonio Lafuente), sobre la pluralidad de puntos de vista y la diversidad de tradiciones que conforman lo común; y **Cuerpo Común**, de Jaime del Val, sobre las nuevas tecnologías del control de la afectividad no verbal (sonidos, coreografías, imágenes) en el marco de la cultura audiovisual.