

IMF - INTERNATIONAL METABODY FORUM 2014 - Madrid

Espacio de Código Abierto - Movimiento, Danza y Diversidad Funcional

Open Source Space - Movement, Dance and Differently abled bodies

MetaMedialab / Metaformance Studies

Conferencia - Talleres - Performances y Presentaciones -
Encuentro internacional

*Conference - Workshops - Performances and presentations -
International meeting*

7 al 20 de Julio 2014 - 7-20th July 2014

www.metabody.eu

www.metabodyforum.eu

www.imf2014.eu

#metabodyforum

www.facebook.com/metabody.project

<https://twitter.com/MetaBodyProject>

www.facebook.com/metabody.madrid

<https://twitter.com/MetaBodyMadrid>

Espacios/Venues:

Medialab Prado

Plaza de las Letras. C/ Alameda, 15 - 28014 Madrid (Spain)

Auditorio & salas C & D

La Casa Encendida

Ronda de Valencia, 2 - 28012 Madrid

Torreón & Patio

Universidad Autónoma de Madrid

Ciudad Universitaria de Cantoblanco · 28049 Madrid

Auditorio filosofía y Letras

Conservatorio Superior de Danza María de Ávila

Calle General Ricardos, 177, 28025 Madrid

Calles, domicilios e internet / Streets, homes and online

Coordinación general: Jaime del Val - [Reverso](#)

Asesora: Eva Moraga Guerrero, Por & Para

Coorganización en LCE y Conservatorio de danza: Pablo palacio & Muriel Romero - [Instituto Stocos](#) - Cantabria

Coorganización en UAM: Eva BotellaOrdinas y José Luis Carles - [Universidad Autónoma de Madrid](#)

Compilación de textos y traducciones: Jaime del Val - [Reverso](#)

Diseño: La Rana Gráfica

Prensa y RRSS: Acerca Comunicación, Clara Merín y Cristian García

Asistentes: Cristian García, Tais Bielsa y Javier Sánchez

Asociados:

Medialab Prado

Seminario Nietzsche - Universidad Complutense Madrid - Facultad de Filosofía

Colaboradores:

La Casa Encendida

Conservatorio superior de danza Maria de Ávila

Apoys:

Programa Cultura de la Unión Europea

INAEM - Ministerio de Cultura, educación y deporte

Fundación ONCE - V Bienal de Arte Contemporáneo

LOGOS - APOYOS:

- UE Cultura
- INAEM-Ministerio

Reverso
Hyperbody
Medialab

PROGRAMA POR ESPACIOS

espacios

Medialab Prado

La Casa Encendida

Universidad Autónoma of Madrid

Conservatorio Superior de Danza María de Ávila

Espacios Públicos, Internet y otros

PROGRAMA POR SECCIONES

7 julio	8 julio	9 julio	10 julio	11 julio	12 julio	13 julio
<p>10'00-20'00 Taller UAM <i>Modos de Interaccion sensorial con el entorno</i> - J.L. Carles & Cristina Palmese V Bienal de Arte Contemporáneo Fundación ONCE</p>	<p>10'00-14'00 Taller <i>Microdanzas - Jaime del Val</i> V Bienal de Arte Contemporáneo Fundación ONCE</p>	<p>10'00-14'00 Taller UAM B. Pichel & Leticia F. Fontecha - <i>Fotografía y fisicalidad</i></p> <p>16'00-21'00 Día abierto de presentación de proyectos</p> <p>16'30 - session 1 19'00 - session 2</p> <p>Performances y Demos - presentaciones de Prototipos - Afectos ilegibles - Amorphogenesis 2.0 - Integration.04 - Ambiguous topologies - Interperforming Environments - Metakinesfera</p>	<p>9'00-19'00 Encuentro Internacional Metabody</p> <p>10'00-20'00 Taller <i>Sense Stage - Marije Baalman</i></p> <p>19'00 Performances y Demos - presentaciones de Prototipos - Afectos ilegibles - Amorphogenesis 2.0 - Integration.04 - Ambiguous topologies - Interperforming Environments - Metakinesfera</p> <p>22'30 Performance Neural Narratives I: Phantom Limb Instituto Stocos</p>	<p>10'00-20'00 Conferencia <i>Historia y ontologías del gesto-movimiento</i></p> <p>10'30-19'00 Encuentro Internacional Metabody</p> <p>10'00-20'00 Taller <i>Movimiento Poético Alternativo- M. Leirado</i> V Bienal de Arte Contemporáneo Fundación ONCE</p> <p>22'30 Performance Neural Narratives I: Phantom Limb Instituto Stocos</p>	<p>9'00-19'00 Encuentro Internacional Metabody</p> <p>19'00 Performances y Demos - presentaciones de Prototipos - Afectos ilegibles - Amorphogenesis 2.0 - Integration.04 - Ambiguous topologies - Interperforming Environments - Metakinesfera</p> <p>23'00 Intervención urbana -Metakinesfera Reverso</p>	<p>9'00-21'00 Encuentro Internacional Metabody</p>
<p>14 julio</p> <p>10'00-20'00 Taller <i>Metabody Box</i> V Bienal de Arte Contemporáneo Fundación ONCE</p> <p>10'00-14'00 Taller - <i>Desalineamientos</i> - Jaime del Val and Muriel Romero</p>	<p>15 julio</p> <p>10'00-20'00 Taller <i>Metabody Box</i> V Bienal de Arte Contemporáneo Fundación ONCE</p> <p>10'00-14'00 Taller - <i>Desalineamientos</i> - Jaime del Val and Muriel Romero</p>	<p>16 julio</p> <p>10'00-20'00 Taller <i>Metabody Box</i> V Bienal de Arte Contemporáneo Fundación ONCE</p> <p>Continuado con cita previa y cada día a las 23'00 Metaformance - Microsexos, Jaime del Val - a domicilio</p>	<p>17 julio</p> <p>Continuado con cita previa y cada día a las 23'00 Metaformance - Microsexos, Jaime del Val - a domicilio</p>	<p>18 julio</p> <p>Continuado con cita previa y cada día a las 23'00 Metaformance - Microsexos, Jaime del Val - a domicilio</p>	<p>19 julio</p> <p>Continuado con cita previa y cada día a las 23'00 Metaformance - Microsexos, Jaime del Val - a domicilio</p>	<p>20 julio</p> <p>Continuado con cita previa y cada día a las 23'00 Metaformance - Microsexos, Jaime del Val - a domicilio</p>

MetaMedialab

Performances, metaformances, presentaciones y exhibiciones

Performances y presentaciones de prototipos

Medialab Prado - Auditorio - 9 julio a las 17'00 y 19'00 - 10 y 12 de julio a las 19'00

- **Amorphogenesis 2.0** - Jaime del Val - Reverso
- **Integration.04** - dtr_lab - Dieter Vandoren
- **Ambiguous Topologies** - Jia Rey Chang, Dr. Nimish Bioria, Dieter Vandoren
- **Interperforming Environments** - Hyperbody MSc2 design studio - Tutor team: Ir. Kas Oosterhuis, Dr. Nimish Bioria, Dr. Henriette Bier, Jia Rey Chang, Dieter Vandoren
- **Illegible Affects-Indeterminate Emotions / Dissapearing Dancer** - Infomus-Reverso-KDanse
- **Metakinesphere** - Jaime del Val - Reverso

Metakinesphere

Jaime del Val - Reverso

Intervención urbana - en el entorno de Medialab Prado - empezando en Plaza de las Letras

Sábado 12 de julio a las 23'00

Microsexos

Jaime del Val - Reverso

Encuentros uno a uno a domicilio

16-20 de julio con cita previa y cada noche a las 23'00

información y reservas en www.elpredicador.org - cyborgdelval@gmail.com

Encuentro Internacional

10 a 13 de Julio de 10:00 a 19:00h

en Medialab Prado

Encuentro y Taller de los socios del proyecto METABODY para la presentación y desarrollo colaborativo de los proyectos de creación en investigación coreográfica, musical y transdisciplinar.

Taller de producción - Convocatoria de proyectos

Otoño en fecha por determinar

en Medialab Prado

Espacio de código abierto - Arquitectura Interactiva/Intra-activa

MetaMedialab

Performances, Metaformances, Presentaciones, Exhibiciones

9, 10 y 12 de Julio - Performances y presentaciones de prototipos

En varias sesiones en el auditorio de Medialab Prado se efectuarán presentaciones, exhibiciones y performances de los prototipos de arquitectura interactiva desarrollados en el primer año del proyecto METABODY por Hyperbody-TU Delft, Reverso así como proyectos de nuevas interfaces y sistemas de análisis del movimiento expresivo desarrollados por Reverso e Infomus con K-Danse, en formatos híbridos de instalación, performance y presentación.

Los prototipos, a la vez técnicos, conceptuales y artísticos, exploran nuevos modos de interacción / intra-acción que difuminan el límite entre cuerpo y espacio, al tiempo que redefinen cuerpo y espacio no como materialidades dadas sino como procesos emergentes de relaciones de movimiento.

Actividad Lugar/h.	Creador participante	Contenido
Illegible Affects - Indeterminate Emotions / Dissapearing dancer	Reverso-Infomus-K-Danse - Jaime del Val - Antonio Camurri - Jean Marc Matos - Eva Botella Ordinas - UAM	Cuestionando el paradigma de las seis emociones universales este proyecto intenta producir una nueva aproximación al análisis de las emociones y el movimiento que se focaliza en la ambigüedad y la indeterminación de las expresiones como sustrato necesario y creativo de la comunicación, que debe ser alentado, en vez de borrado. "Disappearing dancer" es un entorno interactivo basado en EyesWeb para detección de grados de impredecibilidad del movimiento: un espejo virtual en el que el performer solo aparece cuando sus movimientos son inesperados, diversos a los anteriores.
Amorphogenesis 2.0 - Cueva antiplatónica - Cueva de Zarathustra /Anaximandro	Concepción, visuales y sonido: Jaime del Val - Reverso Estructura física: Jaime del Val & Cristian Garcia Sistema de proyección: Dieter Vandoren Programación informática: Dieter vandoren Mallas digitales: Jia Rey Chang	Amorfogénesis es un instrumento para arquitectura interactiva-intraactiva en el que el movimiento de los cuerpos transforma arquitecturas digitales en continua mutación. Amorfogénesis es también un concepto filosófico de Jaime del Val que apunta al movimiento como no sujeto a una forma. La emergencia permanente de lo amorfo sería así una nueva condición perceptual. Los espacios generados en Amorfogénesis no son espacios cartesianos navegables, no son una res extensa. Son espacios intensivos que emergen del movimiento, arquitecturas que son parte de un metacuerpo expandido del cuerpo que intra-actúa, co-constituyéndose con el entorno. El interactor no está en control de la arquitectura, no hay gesto manual de control. Tampoco hay representación de espacios conocidos. Más bien hay un proceso descentralizado de co-constitución cuerpo-espacio en el que la percepción misma emerge: una metaformance, en la que el interactor experimenta la emergencia de nuevas formas de percepción, espacio-tiempo, movimiento y relación ecológica con un entorno que no está preconstituido, ni sujeto a estrategias de optimización: una máquina para abrir la percepción a la indeterminación, una cueva antiplatónica, una cueva de Zarathustra y Anaximandro, en la que no hay forma ni reino de la representación. Un mundo en devenir.

Ambiguous Topologies	Jia Rey Chang, Dr. Nimish Biloria, Dieter Vandoren	Topologías Ambiguas es una instalación espacial multimodal inmersiva que explora tendencias de sistemas de enjambres para generar redes geométricas en respuesta a, y como incitación a, movimientos de múltiples cuerpos. La instalación opera en la sutil fusión de medios digitales y físicos por medio de extraer e impactar velocidades y frecuencias del movimiento de los participantes como fuente de activación y perturbación de partículas de enjambres en el espacio. Sistemas de enjambres, como series de partículas autónomas y dinámicas operan en un modelo de tendencias en el que las partículas en la vecindad inmediata del movimiento físico heredan la velocidad y carga máxima y se desplazan en así de sus coordenadas espaciales para colisionar y disipar esta energía a las partículas vecinas. Un bucle dinámico y proactivo de interperformances de agencias humanas, espaciales y digitales.
Interperforming Environments	Hyperbody MSc2 design studio - Tutores: Ir. Kas Oosterhuis, Dr. Nimish Biloria, Dr. Henriette Bier, Jia Rey Chang, Dieter Vandoren	El estudio de diseño MSc 2 que se lleva a cabo en Hyperbody, Universidad Técnica de Delft, Holanda, opera sobre la premisa de que el movimiento corporal y la comunicación no verbal pueden entenderse como interfaces de expresión emocional y cognición. Los resultantes instrumentos de interacción espacial y corpórea diseñados por los alumnos, son prototipos físicos y digitales que proponen nuevas formas de interacción, movimiento y percepción. http://ipe.hyperbody.nl
	Equipo Reflectego: Oana Anghelache, Rob Moors, Guus Mostart, Eldin Fajkovic, Jacqueline Huang, Mick van Rooijen. Con el apoyo de Bleher	Reflectego es una estructura de espejos triangulares suspendidos del techo que reaccionan a la presencia del público que se sitúa debajo transformando las fragmentaciones de los reflejos tanto como la estructura física que los compone, transfiriendo el mito de narciso a una experimentación espacial interactiva que incita nuevos movimientos.
	Equipo Robozoo: Guang Yang, Jan Paclt, Krzysztof Pydo, Kasper Siderius, Mohammad Jooshesh, Radoslaw Flis	Robozoo propone un entorno artificial para un enjambre de robots interactivos o intra-activos que exploran expresiones ambiguas, afectos ilegibles, movimientos impredecibles, y comportamientos emergentes en la relación con otros cuerpos y el entorno.
Integration. 04	Dieter Vandoren - dtr_lab	Performance en vivo de Dieter Vandoren. Su instrumento proyecta estructuras de luz y sonido en un espacio lleno de niebla, sumergiendo al performer y la audiencia. Manipula las formas audiovisuales efímeras como si fueran materiales tangibles, apelando a la interacción con el cuerpo y los instrumentos acústicos. Los procesos digitales abstractos se integran en el espacio

		físico, experiencial y el juego emergente deviene una experiencia fuertemente corpórea tanto para el performer como para la audiencia.
Metakinesph ere - Homage a Loie Fuller	Reverso Jaime del Val & Cristian García	Un prototipo analógico de arquitectura intra-activa y vestible/portable, hecha de materiales flexibles y textiles transparentes, borrando el límite del cuerpo, y el espacio. Arquitectura amorfogénica de movimiento sin forma que carece de entidad como objeto, no es pensable sin movimiento, sin una performance espacial.

Medialab
Prado
Auditorio

**9 julio -
pases: 16'30
19'00**

**10 y 12 julio
- 19'00**

10 y 11 de Julio - Performance de danza

Actividad Lugar/h.	Creador participante	Contenido
Neural Narratives 1: Phantom Limb <i>La Casa Encendida - Patio</i> 22:30h	Instituto Stocos (Pablo Palacio, Muriel Romero y Daniel Bisig) COREOGRAFÍA: Muriel Romero MÚSICA : Pablo Palacio SIMULACIÓN VISUAL INTERACTIVA: Daniel Bisig. INTERPRETACIÓN: Begoña Quiñones, Verónica Garzón, Alicia Narejos y Muriel Romero. ILUMINACIÓN: Pablo Palacio y Carlos Casado ASISTENCIA ESCENOGRAFICA: Pablo Batista PRODUCCIÓN: Muriel Romero y Pablo Palacio. APOYOS: Programa de Cultura de la Unión Europea, Unterwegs Theater (Heidelberg, Germany), Teatros del Canal (Madrid), La Casa Encendida, El Graner Espacio de Creació (Barcelona), Teatro Paco Rabal (Madrid), Infomus- Casa Paganini- Universitá de Genova (Italia) e Institute for Computer Music and Sound Technology of Zurich (Suiza)	Phantom Limb (miembro fantasma) se basa en la creación de extensiones corporales audiovisuales interactivas que se acoplan al cuerpo, formadas por redes neuronales artificiales que operan como una interfaz entre miembros corporales reales y miembros corporales imaginados. Phantom Limb es un trabajo transdisciplinar que se basa en modelos matemáticos provenientes de las neurociencias cognitivas para generar estructuras coreográficas, sonoras y visuales con el fin de proponer nuevos enfoques creativos en las artes escénicas. Las redes neuronales artificiales diseñadas especialmente para la pieza son utilizadas como un substrato común para establecer conexiones algorítmicas entre movimiento corporal, síntesis de sonido y vídeo generativo. En Phantom Limb veremos como las redes neuronales artificiales pueden servir como una interfaz entre miembros corporales reales y miembros corporales imaginados. En este sentido una serie de neuro-extensiones corporales audiovisuales interactivas se acoplan al cuerpo de los bailarines estableciendo un mundo compartido en el que ambas entidades (reales y virtuales) establecen recíprocamente sus condiciones creativas. Phantom Limb se construye sobre una investigación transdisciplinar basada en modelos matemáticos provenientes de las neurociencias cognitivas para generar acoplamientos estructurales entre coreografía, música e imagería visual. Una serie de redes neuronales artificiales especialmente diseñadas para la pieza son utilizadas como un substrato común para establecer conexiones algorítmicas entre movimiento corporal, síntesis de sonido y vídeo generativo interactivo. Estas disciplinas se reúnen

operacionalmente para formar una unidad sobre la base de sus interacciones circulares.

Uno de los objetivos centrales de Phantom Limb es el diseño de extensiones neuronales interactivas que entran en diferentes situaciones de compromiso con los cuerpos físicos de los bailarines, de forma que ambas entidades establecen recíprocamente sus condiciones creativas a través de la simultaneidad de sus acoplamientos dinámicos que suceden en tiempo real.

En Phantom Limb la actividad física de los bailarines juega el papel central en la evolución de las propiedades sonoras y visuales del espacio escénico, siendo éstas una extensión interactiva del movimiento corporal. Una serie de criaturas audiovisuales compuestas de redes neuronales interactivas son proyectadas en forma de hologramas en el espacio escénico respondiendo y reflejando los movimientos y estados psicológicos de los bailarines y constituyéndose como compañeros de baile artificiales con un cierto grado de autonomía y complejidad.

Formalmente Neural Narratives 1: Phantom Limb se presenta como un mosaico de efímeros micro-mundos y micro-identidades que emergen del caos inicial de las interacciones locales entre estas extensiones corporales fantasmáticas y el cuerpo físico de los bailarines. Estas configuraciones evanescentes o patrones en flujo están en constante transición, cada una de ellas intentando imponerse o mantenerse en el tiempo a través de rápidas y cíclicas oscilaciones.

Intervención urbana - 12 de julio

Actividad Lugar/h.	Creador participante	Contenido
Metakinesphere intervención urbana - en el entorno de Medialab Prado - 23'00	Reverso Jaime del Val & Cristian García	<p>Un prototipo analógico de arquitectura intra-activa y vestible/portable, hecha de materiales flexibles y textiles transparentes, borrando el límite del cuerpo, y el espacio. Arquitectura amorfogénica de movimiento sin forma que carece de entidad como objeto, no es pensable sin movimiento, sin una performance espacial.</p> <p>Metakinesfera cuestiona la idea de que el movimiento del cuerpo pueda abstraerse o reducirse a una forma geométrica esférica (la kinesfera de Laban), así como toda la recurrente tradición de reduccionismo a formas geométricas que va de Pitágoras, Parménides y Platón, a Leonardo y el hombre de Vitruvio. Metakinesfera plantea un cuerpo expandido cuyo movimiento no puede delimitarse ni reducirse a formas.</p> <p>Híbrido de novia alienígena, arquitectura portable, crisálida a morfogenética y plasmodio, se trata también de un pequeño homenaje a la artista Loie Fuller, a sus experimentaciones kinético perceptuales y su devenir amorfo.</p>

METAFORMACES a domicilio - del 16 al 20 de Julio

Actividad Lugar/h.	Creador participante	Contenido
Microsexos - El Predicador a domicilio Horario a determinar con cita previa	Jaime del Val Reverso	<p>Microsexos es una metaformance - proceso de transformación de la percepción - en el que cámaras de vigilancia colocadas en la piel deshacen el marco perceptual heredado del renacimiento y la geometría euclidiana, donde el cuerpo se convierte en un devenir amorfogenético.</p> <p>Cámaras de vigilancia inalámbricas con las que imágenes aumentadas del cuerpo en movimiento se proyectan en tiempo real, como si los ojos se hubieran diseminado por el cuerpo, generando una nueva percepción y propiocepción en la que, al aumentar la escala, los micro-movimientos adquieren una nueva dimensión kinética, perceptiva y expresiva.</p> <p>JaiVal es un predicador alienígena y cyborg, trabajador microsexual que disemina afectos posthumanos.</p> <p>Eludiendo la separación espectador-perfomer, se trata de un nuevo formato de encuentros íntimos uno a uno:</p> <ul style="list-style-type: none">• a domicilio los días 16 a 20 de julio en horarios a determinar con cita previa.• cada noche a las 23'00 en un lugar por determinar, a reservar con cita previa. <p>Información y reservas en: www.elpredicador.org - cyborgdelval@gmail.com www.microsex.org - www.jaival.org</p>

Encuentro Internacional

ENCUENTRO INTERNACIONAL_10 a 13 de Julio

MedialabPrado

De 10:00 a 19:00h

Encuentro y Taller de los socios del proyecto para la presentación y desarrollo colaborativo de los proyectos de creación en investigación coreográfica, musical y transdisciplinar. Se Presentarán y elaborarán, entre otros, los siguientes proyectos:

Actividad Lugar/h.	Creador participante	Contenido
Metastudy	Jaime del Val de REVERSO	Introduce el proyecto de investigación transversal al proyecto Metabody, denominado Metastudy, en el que se investigan nuevas metodologías de cruce entre la danza y la música con las demás disciplinas implicadas en el proyecto.
Neural Narratives 1: Phantom Limb	Instituto Stocos	Pablo palacio y Muriel Romero presentan este proyecto en el que la danza y la música se cruzan

	(Cantabria)	con la inteligencia artificial y las nuevas interfaces digitales. Se basa en la creación de extensiones corporales audiovisuales interactivas que se acoplan al cuerpo, formadas por redes neuronales artificiales que operan como una interfaz entre miembros corporales reales y miembros corporales imaginados.
Monster	KDanse (Toulouse, Francia)	el coreógrafo francés Jean Marc Matos, pionero en la fusión de danza y nuevas tecnologías, presenta su nuevo trabajo coreográfico en el marco de Matbody, la obra Monster, basada en la exploración de nuevas formas de percepción y en un relato de Borges, "La casa de Asterión".
Sense of the Body	STEIM (Amsterdam, Holanda)	Marije baalman presenta su proyecto de desarrollo de nuevas interfaces para escena interactiva. Marije baalman es una ingeniero pionera en el desarrollo de sistemas de sensores inalámbricos para música y danza, y STEIM, el centro al que representa, es el único centro del mundo especializado en la producción de nuevos instrumentos electrónicos, nuevos conceptos de interfaz corporal.
Emergent Proprioceptions	Jaime del Val - REVERSO	Proyecto de experimentación con sensores inalámbricos en el cuerpo destinado a generar nuevos movimientos y formas de propiocepción al interactuar con un entorno inmersivo de sonido.
Amorphogenesis	Jaime del Val - REVERSO	Nueva versión de una obra de danza interactiva de Jaime del Val - Reverso) en la que el movimiento del cuerpo transforma estructuras amorfas de arquitectura digital
Illegible affects	Reverso e Infomus	<i>Afectos Ilegibles</i> , en el que se exploran nuevas formas de reconocimiento computerizado de gestos expresivos que van más allá de las emociones cotidianas reconocibles y entran en el mundo del movimiento expresivo de la danza.
Biometrics, movement, gestures and emotions: 1870-2014. A comparative approach	UAM - Eva Botella - De Montfor University Leicester Beatriz Pichel	Estudio comparativo de la historia de la biométrica y las emociones.
Loie Fuller as Dancescientist	UAM - Eva Botella - De Montfor University Leicester Beatriz Pichel	Estudio de Loie Fuller como ejemplo de transdisciplinariedad a través de artes y ciencias.
Interperforming environments	TU Delft	Proyectos de alumnos del grupo Hyperbody de la Universidad de Delft.
Integration.04	Dieter Vandoren	Sistema inmersivo de proyecciones y creación de espacios con haces de luz.
Ambiguous Topologies	Jia-Rey Chang	explora un nuevo concepto de diseño para prototipos físicos y virtuales a través de células que cambian su forma siguiendo patrones de simulación de enjambres (swarms), relacionando la danza interactiva con la arquitectura y la inteligencia artificial
Disalignments	Muriel Romero (Instituto Stocos) y Jaime del Val (Reverso)	Muriel Romero (Instituto Stocos) y Jaime del Val (Reverso) presentan su proyecto de nuevas técnicas y conceptos de movimiento, a desarrollar en 2014 en un taller con alumnos de Conservatorio Superior de Danza de Madrid . Se trata de técnicas con las que generar nuevas conciencias del movimiento en microescalas y microtemporalidades, y trabajando sobre un desalineamiento a partir de movimientos conocidos, generando nuevas formas de propiocepción corporal.
Bodynet	Trans-Media-Akademie hellerau - Reverso	Trans-Media-Akademie hellerau un centro multidisciplinar especializado en la fusión de danza, música y nuevas tecnologías, presentan sus propuestas para el proyecto, orientadas a la creación de performances telemáticas de danza y música y el desarrollo de nuevas formas de conexión a distancia que se basen en el movimiento expresivo de la danza para la

		producción de entornos audiovisuales colectivos.
Metabody Box	Palindrome Dance Company (Weimar, Alemania)	El coreógrafo norteamericano Robert Wechsler, residente en Weimar, pionero de la danza y las nuevas tecnologías, presenta el estado de su nuevo trabajo dentro del proyecto Metabody, orientado al desarrollo de nuevos instrumentos digitales interactivos para discapacitados de modo que puedan crear sonido con gestos y pequeños movimientos corporales.

Taller de Producción y convocatoria de proyectos

Fecha por determinar en otoño

Actividad Lugar/h.	Creador participante	Contenido
Metabody call for Projects <i>MedialabPrado</i>	Metabody	Espacio de código abierto - Arquitectura Interactiva/Intra-activa: prototipos de arquitectura interactiva basada en el movimiento y la danza para el proyecto Metabody - en Medialab Prado. Participantes a través de convocatoria abierta procedentes de todas las CCAA e internacionales propondrán proyectos de arquitectura interactiva y danza a desarrollar en el marco de Foro Metabody. Incluyendo convocatoria específica a bailarines y estudiantes de danza.