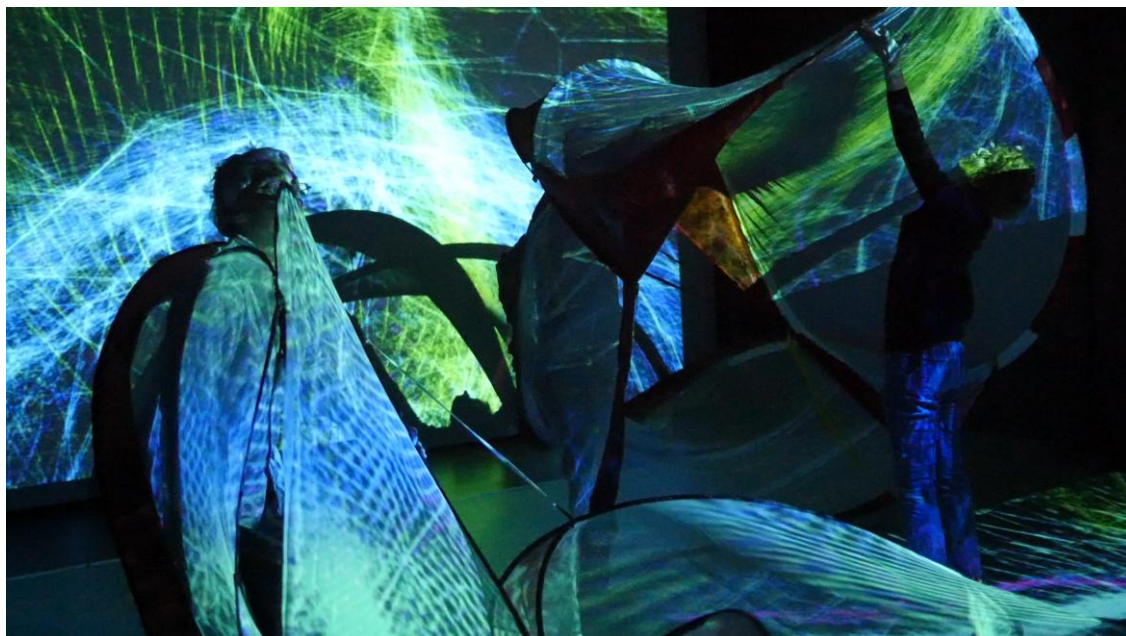


## METATOPIA 1.0 - Occupy 2.0



Metatopia es una **metaopera, metaformance (laboratorio perceptual), y plataforma de metagaming**, un laboratorio de la percepción, el cuerpo y el espacio, que se extiende en una serie de **instalaciones / (des-)conciertos, performances / metaformances / intervenciones urbanas y a domicilio**.

*En un aparente futuro de ciencia ficción, que podría ser el presente, un ciberorganismo planetario, o hipercyborg, llamado Big Data Brother, cuantifica y rastrea cada movimiento de cada cuerpo, modulando sus comportamientos de forma instantánea, capitalizando cada afecto, relación y actividad. Existe una guerrilla organizada de agentes, que intentan desprogramar el ciberorganismo induciendo movimientos indeterminados. **Metatopia** es el laboratorio arquitectónico y perceptual de los agentes Metabody (también llamados zorras mutantes 2.0) que desarrollan espacios dinámicos e intra-activos, comportamiento ilegibles y afectos no medibles, que exceden la datificación. Los agentes Metabody son hackers de afectos y percepciones que operan en el sustrato ontológico del poder y del control, quijotes del S. XXI, que desmontan los sustratos invisibles del poder y diseminan acciones difusas en espacios urbanos, interiores, instituciones y domicilios, una*

Metatopia is a **metaopera, metaformance, and metagaming** platform, a laboratory of perception, embodiment and space that extends in a series of **installations / dis-concerts / performances / metaformances / urban interventions and home performances**.

*In an apparent future that could be the present a planetary cyberorganism, or hipercyborg, called Big Data Brother, traces, quantifies and modulates every movement of every human and non-human body and space. There is a diffuse guerilla of Metabody agents that aim at deprogramming the hipercyborg (Big Data Brother) through mobilizing unquantifiable movements, untraceable behaviors, emergent perceptions and illegible affects, in a counter-reductive move towards increasing diversity of bodies and behaviours, infusing indeterminacy into the system. **Metatopia** is the architectural, kinetic and perceptual laboratory of the Metabody agents (also called mutant bitches 2.0) who develop dynamic, intra-active spaces, illegible behaviors and unquantifiable affects that exceed reduction to data. Metabody agents are affecthackers and perception hackers that operate in theontological substrata of power and control, XXI century Quixotes that undo the invisible strata of power disseminating diffuse actions across all spaces, a*

metapolítica para un posible movimiento **Occupy 2.0** en la era de la vigilancia masiva.

metapolitics for a potential **Occupy 2.0** movement in the era of global surveillance.

## Medialab Prado

**Auditorio - 22-25 julio - varios pases diarios para grupos reducidos de máximo 10 personas: 16'30, 17'30, 18'30, 19'30**

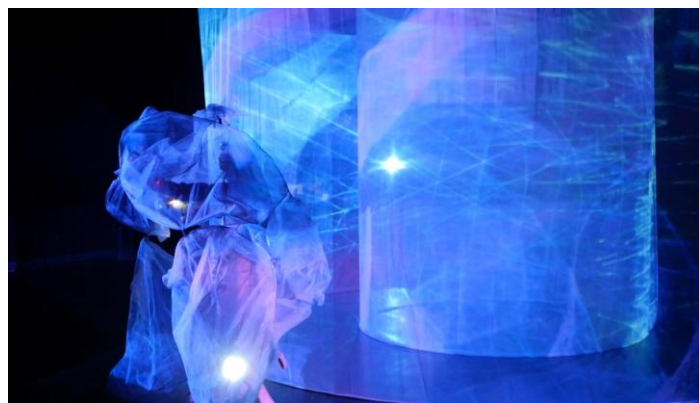
**Auditorium- 22-25 July - several daily passes for small groups up to 10 people: 16'30, 17'30, 18'30, 19'30**

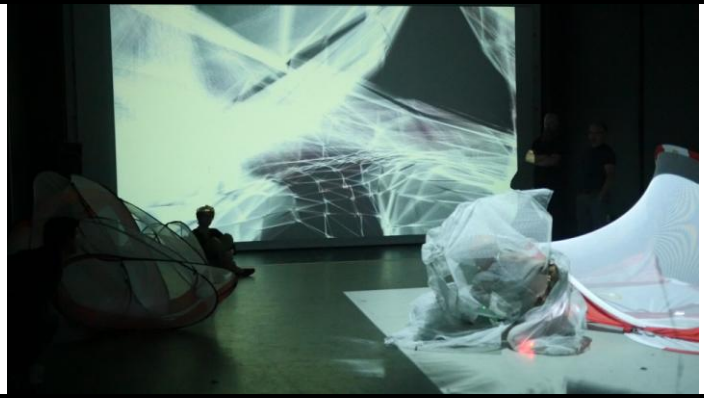
**Recorrido experiencial por las siguientes instalaciones-performances-conciertos-metaformances:**

*Experience for small groups across 12 installations-performances-disconcerts-metaformances*

Instalación-performance	Creador participante	Contenido
<b>Metakinesfera 2:</b> <i>MetaQuijotsfera - (Un Quijote cypherpunk, y crucificado - una procesión postmoderna)</i>	REVERSO - Jaime del Val & Cristian García - STEIM - Stocos - Dap_Lab - K. Danse	Arquitecturas vestibles que deshacen la geometría corporal. Un conjunto de más de 50 módulos físicos de arquitectura intra-activa y vestible/portable, que pueden interconectarse en combinaciones infinitas y deformarse en función del movimiento, para usar tanto en interiores como en exteriores, con o sin proyecciones y sonido electrónico. Un metainstrumento sonoro-visual-arquitectónico-corporal, hecho de materiales flexibles y textiles transparentes, borrando el límite del cuerpo, y el espacio. Un quijote cypherpunk y crucificado por los poderes neoliberales, que deambula en una procesión postmoderna por la ciudad.
<b>Metakinephre2</b> <i>Metaquixotsphere (A crucified and cypherpunk Don Quixote - a postmodern procession)</i>		<i>Wearable architectures that undo the geometry of the body. An ensemble of over 50 physical modules of intra-active architecture that can endlessly recombine and deform through movement, for indoors and outdoors, alone or in combination with projections and sound, analogue or digitally mediated with robotics and sensors. A spatial-sound-visual-kinetic metainstrument of flexible translucent textiles, blurring the limit between bodies and surrounding. A crucified and cypherpunk Don Quixote performing a postmodern procession.</i>
<b>Metaplayground</b> <b>Metadress</b> <b>Metatents</b> <b>Metagoals</b> <b>Metswarm</b> <b>Metafaces</b> <b>Metabots</b>		<a href="http://metabody.eu/es/metakinesfera/">http://metabody.eu/es/metakinesfera/</a>

Metaformance-  
Performance-  
Des-concierto-  
instalación





**HyperLoop**  
**Installation**

Hyperbody -  
TUDelft

El HiperLoop (hiperbucle) es un intento de desarrollar la primera arquitectura intra-activa en tiempo real a gran escala, que aumenta su estado físico proactivamente a través de intercambio informacional en tiempo real con su contexto ambiental, social y técnico. La estructura toma la forma geométrica de un bucle que puede reconfigurar su esqueleto completamente en tiempo real. Todo el bucle es una estructura dinámica que activa movimientos generativos, sonido y luz como forma activa de interacción con sus visitantes. Se trata de la primera iteración de un futuro pabellón del que se presenta una versión a escala.

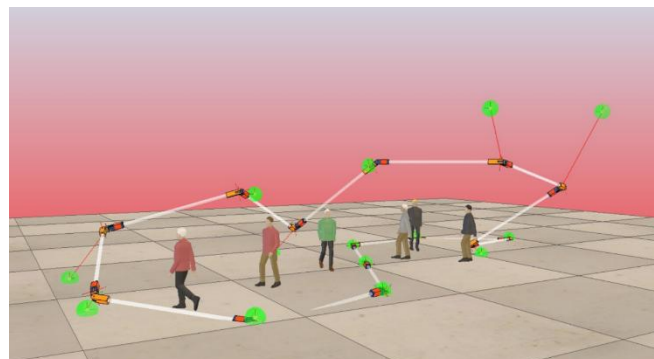
*The HyperLoop is an attempt to develop the world's first large-scale real-time intra-active pavilion structure, which pro-actively augments its physical state via real-time information exchange with its environmental, social and technical context. The structure, geometrically takes the form of a loop, which can fully re-configure its skeleton in real-time. The entire loop is a fully dynamic structure, which harnesses generative movement, sound and light as an active mode of interaction with its visitors. The HyperLoop is the very first iteration of the proposed large scale pavilion structure and in its current format is a scaled version, outlining basic tactile properties of the proposed structure.*

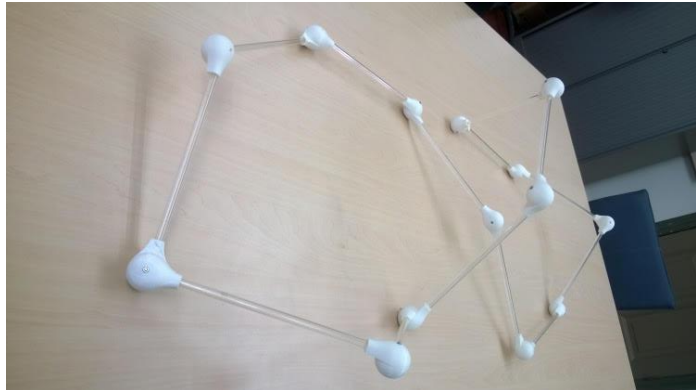
**Tutor team:** Dr. Nimish Bioria (Hyperbody, TU Delft), Dr. C.J.M. Verhoeven (EWI – Electronics Research Laboratory, TU Delft), Gabriel Lopes (Delft center for Systems and Control, TU Delft), Kas Oosterhuis (Hyperbody, TU Delft), Jia Rey Chang (Hyperbody, TU Delft), Veronika Laszlo (Hyperbody, TU Delft)

**Students:** Eva Claassen, Mathijs van Hengstum, Roderick Kroes, David de Leeuw

**Collaborators and Sponsors:** Delft Robotics Institute, TU Delft, Netherlands.

<http://www.hyperbody.nl/research/projects/the-hyper-loop/>





---

[{/S}caring-ami /\\*](#)

Hyperbody -  
TUDelft

Installation

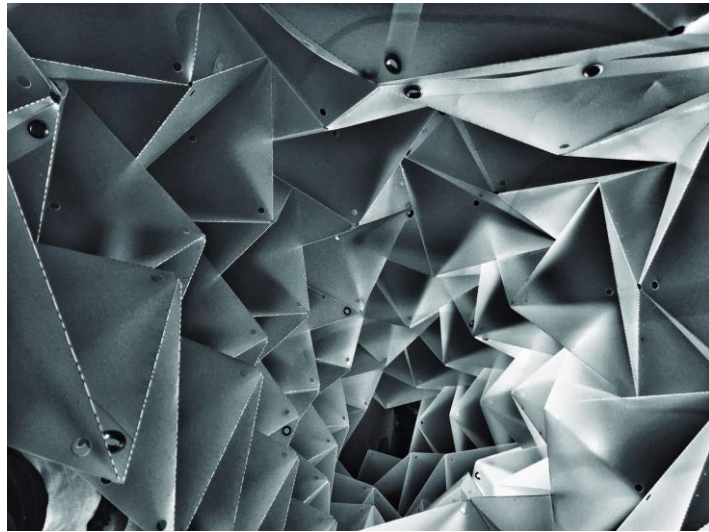
*'{/S}caring-ami ' es una representación del miedo a lo desconocido y lo malentendido. Trata del entendimiento de lo que el amor puede crear y qué puede permitir que llegues a ser. Te invitamos a involucrarte con{/S}caring-ami y desvelar el corazón de la criatura, romper su miedo al amor y progresivamente transformar su estado defensivo en un sentimiento cálido de acogida.*

*'{/S}caring-ami ' is a representation of the fear of the unknown and the misunderstood. It is about the understanding of what love can create and allow you to become. We invite you to engage with{/S}caring-ami and unlock the creature's heart; to break down his fear of love and progressively turn his natural state of defense, to a warm embracing being. Collectively we urge you to show this misunderstood and scared creature the type of love he craves so he can learn to embrace you back. Through dialogue we can break down the walls and build up trust between two unknowns, the user and the creature.*

**Tutor team:** Dr. Nimish Bioria (Hyperbody, TU Delft), Jia Rey Chang (Hyperbody, TU Delft) , Veronika Laszlo (Hyperbody, TU Delft), Kas Oosterhuis (Hyperbody, TU Delft), Pablo Boquero (Faberarium; founder partner)

**Students:** Alessandro Giacomelli, Yizhe Guo, Xiangting meng, Giulio Mariano, Anisa Nac

---



---

**Textrinium**Hyperbody -  
TUDelft**Installation**

Textrinium es una instalación basada en textiles inteligentes que interactúa con su entorno a través de respuestas táctiles a la proximidad y el movimiento de la gente, capacidades de cambio de color basadas en el nivel de dióxido de carbono del entorno y patrones de luz y sonido. La estructura se sostiene en un exoesqueleto de polímeros que integra sus capacidad sensitivas y de actuación.

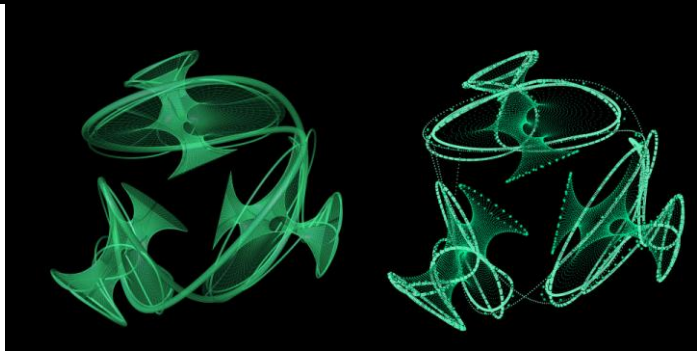
*Textrinium is a Smart Textile based installation, which interacts with its surroundings via tactile response to the proximity and movement patterns of people, colour changing abilities based on the levels of carbon dioxide in the environment and transformative light and sound transmission patterns. The structure embodies integrated sensing and actuation abilities as a part and parcel of the same knitted fabric and is supported by a polymers exoskeleton. Based on a mathematical minimal surface condition: Costa, the current design is topologically a thrice-punctured torus which is deformed until the planer end becomes catenoidal.*

**Tutor team:** Dr. Nimish Biloría (Hyperbody, TU Delft), Jia Rey Chang (Hyperbody, TU Delft), Veronika Laszlo (Hyperbody, TU Delft), Kas Oosterhuis (Hyperbody, TU Delft), Pablo Boquero (Faberarium founder partner)

**Students:** Bob Heester, Dimitra Dritsa, Esther Slagter, Marien Teeuw

**Collaborators and Sponsors (Smart Textiles):** Swedish School of Textiles, University of Borås, Sweden: Dr. Delia Dumitrescu, Dr. Hanna Landin, Marjan Kooroshnia.

---



**Nervion**

Hyperbody -  
TUDelft

**Installation**

Nervion se inspira en la anatomía, la inherencia y colaboración de sus componentes. La relación entre el cerebro, la red neuronal, la conversión eléctrica de datos, la disposición muscular y la estructura ósea se traspone a una estructura digital. El experimento es la creación de un cuerpo guiado digitalmente con sus propias emociones y movimientos cuya expresión se hace posible por la división entre fuerzas analógicas y digitales donde el interactivo humano es una fuerza analógica que sobre-escribe mientras el movimiento de Nervion se genera digitalmente.

*'NERVION' finds its inspiration from the human anatomy. The inherence and collaboration of components is at its most excellent shape. The ultimate relation between the brain, the neural network, the electrical data conversion, the muscle layout and the bone structure in the human body is translated in a digital structure. This experiment is the creation of a digitally driven body with its own emotions and movements. The visual perception of NERVION's expression is made possible by a division between the analogue and digital forces. The interaction with the human is an overwriting analogue force, while the movement of NERVION is digitally generated."*

**Tutor team:** Dr. Nimish Biloría (Hyperbody, TU Delft), Jia Rey Chang (Hyperbody, TU Delft), Veronika Laszlo (Hyperbody, TU Delft), Kas Oosterhuis (Hyperbody, TU Delft), Pablo Boquero (Faberarium, founder partner)

**Students:** Calcen Chan, Kubra Yilmaz, Lesle Che, Marek Nosek

**Sponsors:** Eco Boards, Netherlands; Fabrikoos, Netherlands



**Neural  
Narratives 3:  
Clinament**

Instituto Stocos:  
Muriel Romero,  
Pablo Palacio,  
Daniel Bisig - Casa  
Paganini-InfoMus  
Research Centre,  
DIBRIS, Univ of  
Genoa

**des-concierto -  
performance -  
installation**

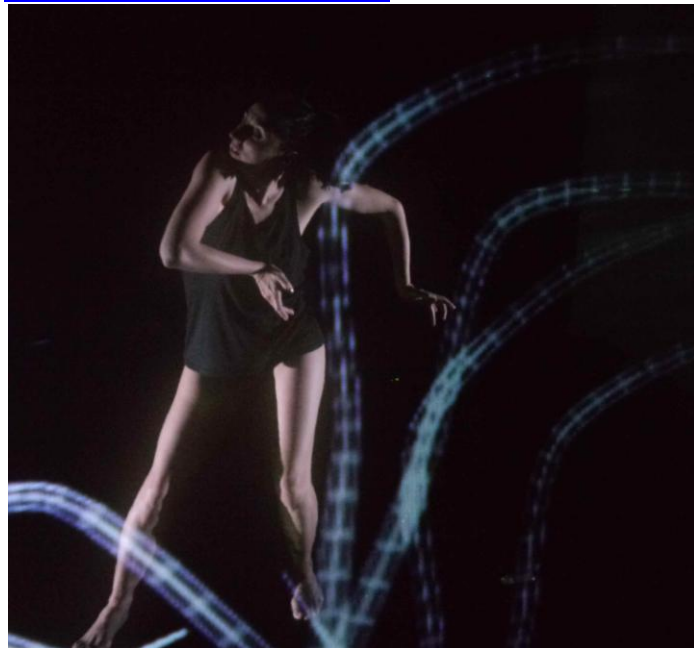
Neural Narratives 3: Clinament es la tercera parte de este proyecto que incorpora la Inteligencia artificial con el fin para generar extensiones corporales sonoras y multimediales. Pablo Palacio, Muriel Romero y Daniel Bisig presentan este proyecto en el que la danza y la música se cruzan con la inteligencia 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. En esta tercera parte del proyecto el análisis de las características del movimiento corporal son empleadas para generar y evolucionar el comportamiento de una serie de entidades virtuales que se propagan por el espacio. Estas entidades o criaturas reflejan, estimulan, complementan y expanden las capacidades comportamentales de los bailarines.

*Neural Narratives 3: Clinament is the 3rd part of a project involving artificial intelligence to generate sound and multimedia bodily extensions. Pablo Palacio, Muriel Romero and Daniel Bisig generate virtual entities that propagate in space expanding behavioral capacities of dancers.*

<http://metabody.eu/es/phantom-limb/>



---

**Amorphogenesis-  
Errance**

K. Danse (Jean-  
Marc Matos)-  
REVERSO (Jaime  
del Val)

**Metaformance-  
performance-des-  
concierto**

Un híbrido del proyecto Errance de K-Danse y Amorphogenesis de reverso en el que se invita al público a explorar un espacio inmersivo experiencial en el que pequeños gestos se expanden en una arquitectura digital amorfa diseminada en estructuras transparentes de un espacio intra-activo en el que el público se mueve.

*A Hybrid of the Errance project of K. Danse and the Amorphogenesis project by Reverso, in which the audience is invited to explore an immersive experiential space in which small gestures expand in an amorphous digital architecture disseminated in translucent structures and projections of an intra-active space where the audience occupies shifting positions.*

<http://metabody.eu/amorphogenesis/>  
<http://www.k-danse.net/errance-2>

Interaction and choreography: Jean Marc Matos and Jaime del Val  
Concept, visuals and sound: Jaime del Val and Jean Marc Matos  
Physical Structure: Jaime del Val and Cristian Garcia  
Projection system: Dieter Vandoren  
Computer Programming: Dieter Vandoren  
Digital meshes: Jia Rey Chang  
(The original work on "Errance" alone has been done in collaboration with Emilie Villemagne, Arnaud Courcelle, Marianne Masson, Mario Garcia Saez and Emmanuel Mondolfo).

---



**Afectos Ilegibles / Illegible Affects**

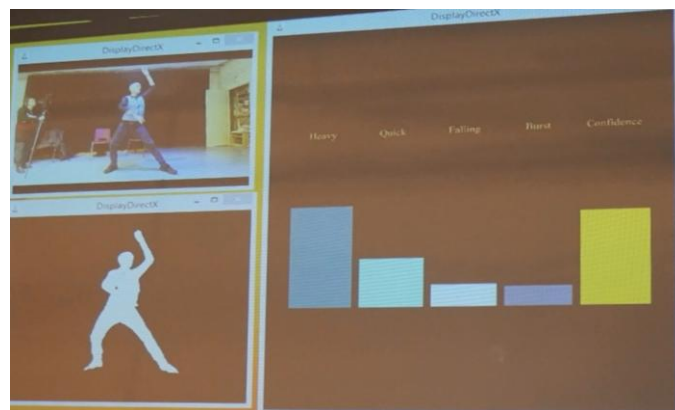
**Instalación**

Reverso and Casa Paganini-InfoMus Research Centre, DIBRIS, Univ of Genoa in collaboration with K. Danse, Stocos and UAM

Infomus team: Antonio Camurri, Corrado Canepa, Paolo Coletta, Simone Ghisio, Stefano Piana Casa Paganini – InfoMus Research Centre, DIBRIS, University of Genoa

Afectos Ilegibles es una instalación interactiva que analiza el gesto expresivo invirtiendo la aproximación tradicional de la biometría y la vigilancia, al facilitar una consciencia de la entropía o otras características ambiguas del gesto como factor positivo, invitando al participante a desarrollar gestos y comportamientos más entrópicos y complejos que desafíen el control del Big Data.

*Illegible affects is an interactive installation that analysis expressive gesture inverting the traditional approach of biometrics and surveillance by focusing on an awareness of entropy and other complex and ambiguous features as a positive value thus inviting the participant to have more entropic and complex gestures.*



**Strata\_ actions in the urban space**

**Instalación - intervenciones urbanas - Des-conciertos**

Cristina Palmese y José Luis Carles - UAM, Laura García, Juan Camilo Sánchez, Víctor Pastor

Se trata de una aproximación creativa al carácter, al tempo y a la atmósfera de un lugar a través de acciones performativas que impliquen una alerta de todos los sentidos, acciones que posibiliten el uso común e imaginativo del espacio, implicando a los habitantes, tanto rutinarios como ocasionales, proponiendo a artistas e investigadores confrontarse con dicho espacio. Con estas intervenciones se pretende compartir y estimular a la acción, la búsqueda de nuevas intimidades, nuevas exigencias, en definitiva, se buscan nuevas formas perceptivas en los espacios públicos, que queden fuera del control masivo al que estamos, cotidianamente y muchas veces inconscientemente, sometidos. La manipulación y - re-propuesta virtual de las experiencias será realizada en forma de instalación, como reflexión crítica- creativa al espacio físico.

*A creative approach to the character, tempo and atmosphere of a place through performative actions that imply an alert of all senses, facilitating a common and imaginative use of space. The experiences will be virtually presented as installation.*





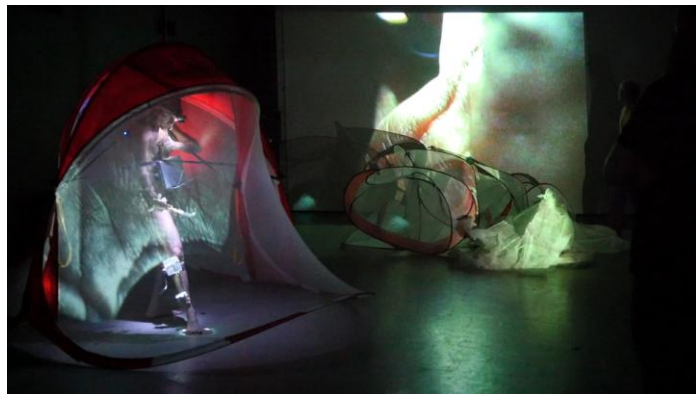
**Microsexos 2.0**

Reverso

**Metaformance-  
Des-concierto**

Cámaras de vigilancia colocadas en la piel se convierten en ojos del cuerpo diseminados y en movimiento, que desmontan la maquinaria perceptual dominante desde el Renacimiento: la máquina perspectivística, al abolir el marco fijo, la distancia, el foco. Una metaformance o proceso de reinención perceptual para generar un cuerpo postanatómico de infinitos sexos indeterminados.

*Surveillance cameras on the body become the disseminated eyes, in motion, of a new perception that dismantles Renaissance perspective and visual rationalization, abolishing the fixed framing, distance and focus. A metaformance or process of perceptual reinvention for a postanatomical body of infinite sexes.*



**Meta-Interview**

Palindrome

**Instalación-  
performance**

**Concept by  
Delphine Lavau  
and Robert  
Wechsler**

**Music/Sound  
designed by  
Pablo Palacio,  
STOCOS. Visual  
and motion  
tracking by  
Palindrome and  
IMM**

Una instalación-performance basada en la idea de la sala de confesiones de los reality shows. En el juego esta habitación es el punto de partida: el visitante debe resolver el enigma que se plantea, cuya respuesta es el inicio de una exploración. Dos sillas cara a cara. Un visitante se sienta con un mediador y se involucra en una comunicación no verbal a través de gestos faciales y tacto que transforman el entorno sonoro y visual cuestionando los límites de la intimidad y el libre albedrío.

*Two chairs face each other a short distance apart. The visitor will experience a strange conversation with an interviewer. An installation-performance based on the idea of the confessional room in reality shows, the interviewer will investigate the visitor, look for his truth, challenging intimacy and free will. Visitor is engaged in a largely non-verbal interaction, virtual corporeality and bodily expression through facial gestures and touching. Each gesture or touch triggers a sound, environmental changes, room lighting changes, or color-light panels. This experience will be different for each visitor, guided by body-*

---

language.



---

**Soft speakers –  
sounding textiles  
– customized  
listening**

STEIM - Marije  
Baalman, "Chi Ha  
Ucciso il Conte?" –  
Nicoló Merendino -  
Alberto Boem -  
Tijmen Lohmeijer

Reproducción distribuida de sonido con altavoces hechos a medida explorando el concepto de softspeaker, en referencia tanto al material del que se hacen como a su volumen sonoro. Exploramos las cualidades de materiales donde el altavoz no es un elemento separado sino que la forma maleable del objeto determina la cualidad del sonido, conectados a pequeños microcontroladores o computadores que sintetizan y producen sonido, hacia una producción distribuida, alejándonos de la producción centralizada de sonido.

**Metainstruments**

*Distributed sound reproduction with custom made speakers – exploring the concept of soft speakers – both in its material, as in the loudness of sound reproduction. We explore the properties of the materials – the speaker is not a separate entity, but the malleable shape of the object determines the overall sound quality. The speakers are connected to small embedded microcontrollers or computers that synthesize and produce sound – thus moving away from centralized audio production and towards distributed sound production.*

---

**Metakimosphere**

Dap\_Lab -  
Johannes Birringer  
& Michele Danjoux

**Metaformance-  
performance-des-  
concerto**

Collaboration with  
Hyperbody, Stocos,  
Reverso, Marcello  
Lussana

Las metakimosferas son atmósferas kinéticas creadas para bailarines y receptores explorando una arquitectura sonora íntima que envuelve y actúa como velo transparente - revelando, escondiendo, dejando que la luz y las escritura gráfica fluya a través de ellos, facilitando orientaciones táctiles variables, colores, tonos, formas y posiciones, con los cuerpos formando un cuerpo único dentro de una gasa o textura (interfaz móvil y física) cambiante con aspecto de crisálida.

*By DAP-Lab in cooperation with LOOP/Hyperbody Team 6 [TU Delft] working with moveable architecture and wearable space choreography. Presentation includes prototype development of designer Michèle Danjoux's "BeakHandSpeaker," "SpeakerVeil," "ConductiveCoat," and "KaidagaraDress." Additional interfaces are planned with Jaime del Val's metakinespheres/Metadress development.*

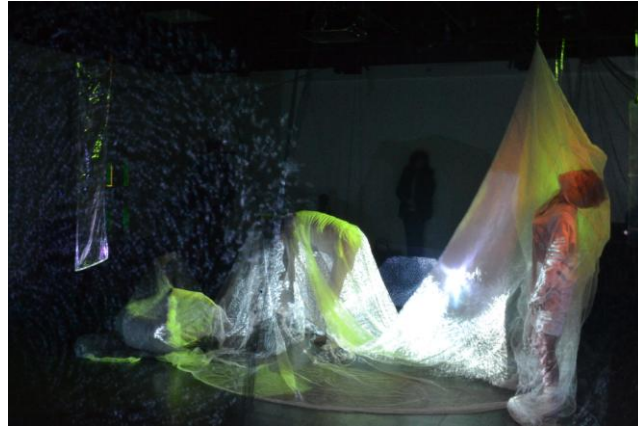
*Metakimospheres are kinetic atmospheres created for dancers and receivers exploring an intimate sounding architecture which envelops and acts as a suspended transparent veil and encumbrance – hiding-revealing, allowing light and "graphic writing" to flow through, affording variable tactile orientations, colors, tones, shapes and positions, bodies forming a single body inside a cocoon-like changing gauze texture or physical-mobile interface. First tested in London in early 2015, the kimosphere not only reflects on the mediating conditions of conception as such – how we can think such a wearable architecture – but works through energies of tactile, breathing atmosphere (known in Japanese philosophy as "ki" and "aidagara," and in Chinese cosmology as "Qi") that are an "in-between" phenomenon, generating fluidity between subject and object which the DAP-Lab design envisions as a kind of inside-inside architecture*

---

---

that can also become an inside-outside wearable. Inside-outside sound emission and different sonic contours and material behaviors (of the LOOP environment built by Hyperbody partners) mobilize new possibilities attached to the Loop Skin and yet removeable from it, challenging the visitors' ideas of sensing the processual capacities for aesthetic work.

<http://people.brunel.ac.uk/dap/metakimosphere.html>



---

## OCCUPY 2.0

### Intervenciones urbanas / *urban interventions*

- 20 de julio - en AZCA - de 19'00 a 23'30 / 20th July in AZCA - between 19'00 and 23'30
- 21-25 de julio en los alrededores de Medialab - punto de encuentro en Plaza de las Letras a las 22'00 / 21-25 July around Medialab - meeting point in Plaza de las Letras at 22'00

---

#### **Metatope** /Metaplayground /Metatent /Metagoals

REVERSO -  
Jaime del Val  
& Cristian  
García

Arquitecturas vestibles que deshacen la geometría corporal. Un conjunto de más de 50 módulos físicos de arquitectura intra-activa y vestible/portable, que pueden interconectarse en combinaciones infinitas y deformarse en función del movimiento, para usar tanto en interiores como en exteriores, con o sin proyecciones y sonido electrónico. Un metainstrumento sonoro-visual-arquitectónico-corporal, hecho de materiales flexibles y textiles transparentes, borrando el límite del cuerpo, y el espacio.

Metaformance-  
performance-des-  
concierto

18,19,23,24 Julio

*Wearable architectures which undo the geometry of the body. An ensemble of over 50 physical modules of intra-active architecture that can endlessly recombine and deform through movement, for indoors and outdoors, alone or in combination with projections and sound, analogue or digitally mediated with robotics and sensors. A spatial-sound-visual-kinetic metainstrument of flexible translucent textiles, blurring the limit between body and surrounding.*

---





---

**Metaswarm**

REVERSO -  
Jaime del Val  
& Cristian  
García

Enjambre de 50 arquitecturas portables que disemina nuevos comportamientos en el espacio urbano.

Metaformance-  
performance-des-  
concierto

*Swarm of 50 wearable architectures that disseminate illegible behaviours in the urban space.*

**25 Julio**





**Metakinesfera 2:**  
**MetaQuijotsfera -**  
**(Un Quijote**  
**cypherpunk, y**  
**crucificado - una**  
**procesión**  
**postmoderna)**

REVERSO -  
 Jaime del Val  
 & Cristian  
 García

Prototipos de Arquitectura vestible de materiales transparentes para un aborigen posthumano y technochamán postqueer. Arquitecturas vestibles que deshacen la geometría corporal. Un conjunto de más de 50 módulos físicos de arquitectura intra-activa y vestible/portable, que pueden interconectarse en combinaciones infinitas y deformarse en función del movimiento, para usar tanto en interiores como en exteriores, con o sin proyecciones y sonido electrónico. Un metainstrumento sonoro-visual-arquitectónico-corporal, hecho de materiales flexibles y textiles transparentes, borrando el límite del cuerpo, y el espacio. Un quijote cypherpunk y crucificado por los poderes neoliberales, que deambula en una procesión postmoderna por la ciudad.

**Metakinephre2**  
**Metaquixotspher**  
**e (A crucified and**  
**cypherpunk Do**  
**Quixote - a**  
**postmodern**  
**procession)**

*Prototype of wearable architecture of translucent materials for a posthuman aboriginal and a postqueer technoshaman. Wearable architectures that undo the geometry of the body. An ensemble of over 50 physical modules of intra-active architecture that can endlessly recombine and deform through movement, for indoors and outdoors, alone or in combination with projections and sound, analogue or digitally mediated with robotics and sensors. A spatial-sound-visual-kinetic metainstrument of flexible translucent textiles, blurring the limit between bodies and surrounding. **A crucified and cypherpunk Don Quixote performing a postmodern procession.***

Metaformance-  
 performance-des-  
 concierto

22 Julio



**Strata\_ actions in the urban space**

**Intervenciones - performances - Des-concierto**

**20 Julio**

Carles Palmese y José Luis Carles, Laura García, Juan Camilo Sánchez, Víctor Pastor

Se trata de una aproximación creativa al carácter, al tempo y a la atmósfera de un lugar a través de acciones performativas que impliquen una alerta de todos los sentidos, acciones que posibiliten el uso común e imaginativo del espacio, implicando a los habitantes, tanto rutinarios como ocasionales, proponiendo a artistas e investigadores confrontarse con dicho espacio. Con estas intervenciones se pretende compartir y estimular a la acción, la búsqueda de nuevas intimidades, nuevas exigencias, en definitiva, se buscan nuevas formas perceptivas en los espacios públicos, que queden fuera del control masivo al que estamos, cotidianamente y muchas veces inconscientemente, sometidos. La manipulación y - re-propuesta virtual de las experiencias será realizada en forma de instalación, como reflexión crítica- creativa al espacio físico. A creative approach to the character, time and atmosphere of urban space.

*A creative approach to the character, tempo and atmosphere of a place through performative actions that imply an alert of all senses, facilitating a common and imaginative use of space. The experiences will be virtually presented as installation.*



**Disalignments-Clínámica**

**Metaformance**

**21 Julio**

REVERSO - Jaime del Val & Cristian García

Exploraciones del movimiento que desalinean la relación habitual con el entorno explorando temporalidades extremas, zonas y contactos no habituales con el espacio. Siguiendo la descripción demócritea del átomo se exploran ritmos, contactos y orientaciones abriéndolos a la desviación, el clinamen epicúreo, que da cuenta de la emergencia de lo nuevo en el mundo.

*Explorations of movement that disalign the habitual relation with the environment exploring extreme temporalities, alien zones and contacts with space and other bodies. Following the description of the Atom by Democritus we explore rhythms, contacts and orientations, opening them up to*

---

*deviations, the epicurean Clinamen, that accounts for the emergence of novelty in the world.*



---

**Affording  
Difference - Body  
sense and  
creative  
movements with  
interface**

Palindrome

Despertar una consciencia corporal de uno mismo y de los otros a través de ejercicios individuales y colectivos de improvisación. Los temas incluyen propiocepción (posicionamiento de partes del cuerpo, sentido de posición, sentido de relaciones corporales, identificación individual y grupal, alineamiento, malineamiento y desalineamiento). Propiocepción con música y tecnologías interactivas.

workshop

**20 Julio**

*Raising self body awareness and awareness of others' bodies through individual and collective guided exercises and improvisation. We will explore the sense of proprioception with body-part positioning, sensing body relationships, individuality and group identification, alignment, misalignment and dis-alignment. Participants will be invited to use their smart phones as interactive ensemble musical instrument, creating sound spatialization, user-identifier and group participation.*



---