

Muestra de arte y nuevas tecnologías del 2 al 31 de julio de 2010 en Medialab-Prado (c/ Alameda, 15, Plaza de las Letras de Madrid)

Diez propuestas para transformar tu barrio

- ∞ *Interactivos?'10: Ciencia de barrio* muestra diez instalaciones desarrolladas colaborativamente por cerca de setenta personas
- ∞ Estos prototipos experimentales están creados con software y hardware libre, materiales de bajo coste y metodologías “hazlo tú mismo” (DIY)
- ∞ Los autores proponen nuevas formas de trabajar con las comunidades locales, así como fomentar la ecología urbana y las redes de colaboración ciudadana

Madrid, 30-junio-'10

Medialab-Prado acogerá del 2 al 31 de julio la muestra de arte digital *Interactivos?'10: Ciencia de barrio*, que consta de diez prototipos desarrollados por cerca de setenta artistas, científicos, profesores, diseñadores, y una gran variedad de profesionales, estudiantes y aficionados al “hazlo tú mismo” (Do It Yourself) y “Hazlo con otros” (Do It With Others). La muestra pretende ofrecer un punto de vista nuevo y experimental sobre lo que se puede hacer con herramientas de bajo coste enfocadas a trabajar con el entorno local, la ecología urbana, las redes de colaboración ciudadana, etc.

El público visitante podrá “escuchar” los satélites que nos rodean (*Birds Within*); investigar los sistemas de recogida y análisis de agua urbana (*Lilipod*); crear fácilmente sistemas electrónicos alimentados por energías sostenibles (*Open Solar Circuits*) y participar en un proyecto de recuperación de objetos desechados a partir de las historias que cuentan sus dueños (*re:tag*), entre otros.

Proyectos en exposición:

Lilipod, de Kelly Andres (Canadá). Colaboradores: Saoirse Higgins, Max Kazemzadeh, Reza Safavi.

El proyecto propone soluciones para la descontaminación del agua a partir de experimentos con muestras de agua urbana, herramientas DIY (hazlo tú mismo) y artilugios interactivos, con el objetivo de que los ciudadanos exploren la ciencia de los remedios caseros y promover así la investigación ecológica y el activismo comunitario.

Open Solar Circuits, de DreamAddictive (Carmen González & Leslie García) (México). Colaboradores: Giuseppe Burdo, Jennifer Dopazo, Maria Paula Falla, Simonetta Gorga, Mauricio Martins, Yago Torroja.



Open Solar Circuits es un proyecto que funciona como espacio de construcción colectiva de circuitos electrónicos sostenibles ecológicamente, como por ejemplo un detector de luz solar, una bombilla LED a partir de pilas, pequeños robots, etc.

Re:tag, de Sandra Dávila (Estados Unidos/México). Colaboradores: Sergio Galán, Federico Andrade, Adolfo Estalella, Rodrigo Calvo, Carlos Cochón, Marianna Suarez, Gabriel Lucas, Madeleine Claire Elish.

Re:tag es un sistema de etiquetado que estimula la conexión emocional entre personas y objetos. Las personas que deseen deshacerse de enseres, muebles o cualquier objeto dejan un mensaje de voz en una base de datos describiendo la historia del objeto. Una etiqueta con un número de identificación único y un número de teléfono se pondrá en el objeto, de modo que al marcar el número de teléfono e identificación, los participantes escucharán la historia que hay detrás del objeto.

Algas Verdes, de Hamilton Mestizo (Colombia). Colaboradores: Allison Kudla, Joaquín Rodríguez, Montfragüe Fernández Lavandera, Donacio Cejas Acosta, Nirvana Soltani.

El prototipo consiste en un fotobiorreactor (aparato para el estudio de elementos biológicos alimentado por luz) de fácil montaje y bajo coste, que permite cultivar algas recogidas en la ciudad de Madrid. Se podrá interactuar a través de nuestra respiración y veremos cómo se alteran los niveles de oxígeno, CO₂ e hidrógeno, y observar el comportamiento de las algas, sus reacciones bioquímicas y su adaptación al entorno.

VirtualUrban, de Rory Solomon (Estados Unidos). Colaboradores: Acitore Artezione, Alfonso Montón, Christian Duell, Jennifer Sarich-Harvey, Milos Jovanovic, Marek Walczak.

VirtualUrban es una exploración de las relaciones entre lo real y lo virtual en los espacios urbanos. A la proyección de un espacio real se superpone una construcción de un mundo virtual en 3D, que es presentado como una realidad aumentada de un sitio específico de nuestro barrio. Las formas 3D son proyectadas en una superficie translúcida que permite al espectador experimentar el mundo real y el virtual simultáneamente.

Birds within, de Luis Bustamante (Colombia). Colaboradores: Francisco Toro, Nacho Cossio, Nacho Gómez, Agustin Batista, Aurelio Carnero R., Javier Blanco.

El proyecto es un paisaje sonoro en 3D, en el que las fuentes de sonido son representaciones digitales de las órbitas de los satélites reales que nos rodean.

Control Mental, de Maurizio Dikdan (Venezuela). Colaboradores: Yago Torroja, Mauricio Martins y Gatopan.

En un televisor vemos una visualización en forma de curva que varía en función de la presión arterial del visitante. La intención del proyecto es generar un medio alternativo e intuitivo para que cualquier persona sin conocimientos médicos pueda determinar si se encuentra en los rangos recomendados o de riesgo en función de la simetría o asimetría de dicho diagrama.

S.U.N. (Society of Urban Naturalists), de Emilio Zamudio (México). Colaboradores: Carolina Gruffat, Christina Kral, Ivonne Villamil, Héctor Cataño.

A través de un tablero de juego compuesto por formas simples y un conjunto de reglas, se pretende encontrar las relaciones ocultas entre naturaleza, ciudad y humanidad. La idea es crear un colectivo de investigadores que, mediante métodos y dispositivos alternativos a la ciencia, como la investigación detectivesca y la ficción real, cataloguen los hallazgos encontrados en entornos de naturaleza urbana (el parque del Retiro, por ejemplo).

IceCap [Automated Collapsible Forms], de Erika Lincoln (Canadá). Colaboradores: Fernanda Reis, Helena Lillo, Irma Földényi, Mauricio Martins, Natasha Karpikova.

Una escultura cinética de papel basada en la técnica del "origami", con forma de casquete polar Ártico, simula derretirse por el efecto del sol de Madrid, usando para ello placas solares, motores y cadenas. La escultura tiene por objetivo llamar la atención acerca de las condiciones climatológicas que provocan la progresiva desaparición del casquete polar que cubre el mar Ártico.

Biological Plastic Toys (Juguetes de Plástico Biológico), de Brian Degger (Reino Unido). Colaboradora: Nirvana Soltani.

El plástico biológico es una sustancia que puede ser moldeada, convertida en hojas, cortada y coloreada de igual manera que los plásticos basados en el petróleo. Sin embargo, utiliza materiales fáciles de obtener, con irritantes menos fuertes que el vinagre. Todos sus componentes pueden ser conseguidos de un supermercado, una droguería o una tienda de químicos.

La entrada a la muestra será gratuita.

¿Qué es Interactivos?

Desde su primera edición en 2006, Interactivos? demostró el éxito de su modelo de innovación abierta, en el que se eligen diez propuestas sobre experimentación con software, programación y electrónica que, a través de una convocatoria pública, son desarrolladas por grupos de colaboradores de todo el mundo, que asisten al taller para contribuir con sus conocimientos a la realización de las propuestas. Durante las dos semanas que dura el taller se crea un contexto de aprendizaje colectivo y de convivencia que genera unos resultados sorprendentes.

MAD

notasdeprensa

Por todo esto, el festival Ars Electronica de Austria acaba de otorgar a Interactivos? la Mención Especial en la categoría de arte interactivo.

Más información

http://medialab-prado.es/article/interactivos10_muestra_de_proyectos

Prensa:

Nerea García

difusion@medialab-prado.es

T. 914 202 754

