

Este fin de semana en Medialab-Prado (C/ Alameda, 15 – Plaza de las Letras, Madrid)

Medialab-Prado acoge un taller que aúna malabares, matemáticas y nuevas tecnologías

- *Jugando con Números* es un taller interdisciplinar y un laboratorio creativo sobre malabares en relación a los patrones matemáticos y sus aplicaciones artísticas y de interacción
- El taller reunirá a numerosos artistas, músicos, *performers*, diseñadores e informáticos en un ambiente de creación y aprendizaje colectivo
- Los proyectos se desarrollan colaborativamente y utilizan las nuevas tecnologías y la programación informática para explotar el potencial artístico y la imaginación del espectador

Madrid, 3-marzo-'11

Medialab-Prado acogerá durante este fin de semana y entre los próximos 25 y 27 de marzo el taller interdisciplinar *Jugando con números*.

La propuesta parte de la artista digital estadounidense Chris Sugrue y del malabarista y acróbata profesional Daniel Sánchez, quienes han querido unir dos ámbitos tan diversos como el de la tecnología y las prácticas circenses para generar obras cuyo único límite es la imaginación de los participantes.

El resultado son un total de seis proyectos de Madrid, Francia, Uruguay y México que desarrollaran otros tantos grupos de trabajo durante ambos fines de semana.

La plataforma *Jugando con números* es un punto de encuentro interdisciplinar y un laboratorio creativo sobre matemáticas, malabares y programación. Esto se ha materializado hasta la fecha en una serie de seminarios técnicos y creativos durante el mes de febrero, todos ellos de asistencia libre y gratuita, y ahora continúa la vertiente práctica con el taller de producción colaborativa para desarrollar proyectos artísticos inspirados en estas disciplinas.

Esta conjunción de saberes y prácticas implica el diálogo y la comunicación entre los participantes para sacar adelante proyectos multidisciplinares en un entorno de aprendizaje colaborativo, como viene siendo habitual en los talleres de creación de Medialab-Prado. En esta ocasión se darán cita matemáticos, programadores, artistas, malabaristas, *performers*, coreógrafos, ingenieros, especialistas en *hardware* o *software*, etc. Participar como colaborador es gratuito y la inscripción se realiza a través



de la web <http://medialab-prado.es>.

Proyectos

Sema 2.0, de Azucena Giganto, Guillermo Casado y Beatriz Rodríguez Hornero (Madrid)

Instalación con fibra óptica cuyos hilos, colgados del techo, se encienden siguiendo el movimiento circular de un bailarín, como si de una metáfora espiritual se tratara. El color cambia y la intensidad se modifica según la frecuencia de los giros o la posición del bailarín en el escenario.

Numbers, time & space machine, de Philippe Chatelain y Álvaro Cassinelli (Francia/Uruguay)

Experimento de laboratorio cuyo objetivo es producir formas 3D que albergan la noción de espacio y tiempo, utilizando para ello números, letras, palabras, gráficos etc... como material de partida.

Mares y malabares, de Mariana Carranza (Uruguay)

El proyecto *Mares y malabares* propone generar un mar digital con los movimientos de los malabares. Cada pelota genera una ola, las olas se suman (o se reflejan) y generan un mar que va modificándose, en tiempo real, en función de los patrones que usan los malabaristas.

Malabares de 8 bits, de César García Saez (Madrid)

¿Alguna vez has soñado malabarear pesas de 20 toneladas o media docena de elefantes? Dentro del mundo de *Malabares de 8bit* la imaginación es el límite. Inspirado por los movimientos bidimensionales de los juegos de antaño, simples, repetitivos pero sumamente entretenidos, *Malabares de 8bit* se presenta como una forma didáctica de explorar la visión por ordenador. A partir del movimiento de objetos en el aire se generarán formas de realidad aumentada, de creciente complejidad.

La habitación de Fermat, de F. Javier Martín Ortiz y José María Gallego (Madrid)

Esta propuesta busca reproducir una estancia donde el visitante pueda experimentar las mismas sensaciones que los personajes de la película homónima, para lo cual se crearán juegos matemáticos y enigmas lógicos que sirvan de soporte a las pruebas que tengan que superar los jugadores.

Nahuac, de Lilia Pérez (México)

El objetivo es crear una escultura acuática interactiva y sonora controlada digitalmente que se ubicará dentro de un cilindro o depósito transparente y funcionará como si de delfines jugando con burbujas se tratase.

Esta iniciativa se realiza con el apoyo de las Ayudas a la Creación Contemporánea Matadero Madrid 2010 y con apoyo de Medialab-Prado.

Más información: http://medialab-prado.es/article/jugando_con_numeros

Prensa: difusion@medialab-prado.es

T. 914 202 754

Horario: de lunes a viernes de 10:00h a 20:00h y sábados de 11 a 20 horas

