

Entre el 1 y el 31 de julio se expondrán en Medialab-Prado los proyectos de la última edición de este taller internacional

Una aproximación artística a las infraestructuras modernas en *Visualizar'11*

- 80 artistas y desarrolladores de todo el mundo han creado 10 aplicaciones informáticas durante tres semanas de taller intensivo
- La muestra da visibilidad a grandes cantidades de datos relacionados con infraestructuras como la alimentación, transporte, energía, redes sociales, empresas o mercados financieros, entre otras
- El programa *Visualizar* de Medialab-Prado se ha convertido, tras cuatro ediciones, en un espacio de referencia internacional en la disciplina de la visualización de datos

Madrid, 28-junio-'11

En los últimos años la disponibilidad cada vez mayor de inmensas cantidades de datos ha abierto nuevos horizontes en la investigación científica, el periodismo o la participación ciudadana, pero ¿cómo lograr hacerlos comprensibles y comunicables? Ése es el reto de la presente edición del taller internacional *Visualizar'11*, que este año trata de buscar maneras creativas, interactivas y dinámicas de que cualquiera pueda entender cómo funcionan las infraestructuras que nos rodean: distribución de alimentos, gasto energético, PYMES, redes sociales, movilidad de obras entre museos...

Esta edición ha contado con la participación de investigadores y artistas de referencia mundial, como Dietmar Offenhuber (SENSEable City Lab / MIT), Amber Frid-Jimenez y Andrew Vande Moere (Information Aesthetics), y la colaboración del colectivo de referencia en visualización de datos Bestiario. El programa ha estado dirigido por el periodista José Luís de Vicente.

En total, 80 artistas, científicos, ingenieros y diseñadores de diversas partes del mundo han juntado sus energías para crear a contrarreloj a lo largo de tres semanas diez prototipos de visualización en ordenador a partir de la temática propuesta, que podrán visitarse durante el mes de julio en la sede de Medialab-Prado.

Prototipos de la muestra

MercaMadrid: Una topología visual de la red de flujos de los alimentos

De César García Sáez y Montserrat Cañedo (Madrid)

Visualización de la principal vía de entrada de alimentos en Madrid. La aplicación muestra los flujos y los cambios en las tendencias alimenticias en los últimos años.



The Visual Atlas of Innovation in Spain

De Alberto Gonzalez Paje (Madrid) y Rocío Márquez (Barcelona)

A partir de la información de 70.000 pequeñas y medianas empresas españolas orientadas a la innovación, este prototipo analiza su impacto en la sociedad a partir de su localización geográfica, su actividad, indicadores de I+D y mediciones de rendimiento.

Ruling Class Studies

De Marcell Mars (Croacia)

¿Cuál es la fiabilidad política, ética y profesional de Google, Facebook, Amazon o eBay? El proyecto muestra, por ejemplo, cuál es la infraestructura técnica de Google (sus "tripas") y cómo categoriza la información y los servicios que ofrece a los usuarios.

From Extraction to Reaction

De Christopher Pandolfi (Canadá)

Muestra la relación -casi siempre invisible- entre las transacciones financieras en los mercados bursátiles y la información contenida en la prensa diaria y Twitter: cómo se vinculan las finanzas con las noticias que nos afectan más de cerca.

Reveal-it!

De Nina Valkanova (Bulgaria), Juan Pablo Carrascal (Colombia) y Penélope Maldonado (México)

¿Quieres conocer el consumo de agua o de electricidad en un punto concreto de la ciudad? Conecta tu móvil y con un mini-proyector podrán proyectar los datos sobre el edificio, establecimiento o superficie urbana que quieras analizar.

Reform Up: A New Landscape to Grow Friends and Food

De Tian Li (China)

Hoy en día "ser verde" es una pesadilla. Hay muchos anuncios sobre cosas eco, bio, sostenibles, recicladas... pero no sirven para ahorrar ni permiten conocer su impacto en el medio ambiente. Estas dos aplicaciones móviles te ayudan a producir tu propia comida y a tomar decisiones "sostenibles" como consumidor en el punto de compra.

A dónde voy

De Beatriz Rivela (Galicia) e Irene Cuerda (Madrid)

Esta propuesta tiene como objetivo generar una reflexión acerca de los impactos negativos que la cultura de consumo produce sobre la salud humana, los ecosistemas naturales y los recursos no renovables, a partir de datos relacionados con el transporte de pasajeros y mercancías (terrestre, aéreo y marítimo).

Ontography of the Spanish Revolution

De John Calvelli Calvelli (Canadá)

El objetivo global del proyecto es crear un portal web que documente la historia, existencia y actividades del movimiento 15M, en el marco de una

serie de proyectos experimentales que usan metodologías ontográficas. El proyecto trata de comunicar la relación existente entre los movimientos sociales y la necesaria resistencia a un futuro de insostenibilidad humana.

PWRT (The Psychoeconomy War Room Table)

De Gustavo Romano (Argentina)

Coloca las diferentes banderas sobre la mesa como si del Monopoly se tratara. Este proyecto busca hacer comprensible el escenario de la economía mundial utilizando fichas como en un tablero de guerra, a partir de datos relacionados con flujos de bienes (mercancías y capitales financieros), flujos humanos (migraciones y turismo), flujos energéticos (combustibles y alimentos) o flujos de información (corporaciones mediáticas y medios alternativos) extraídos de sitios web públicos como el de Naciones Unidas, el FMI, el Banco Mundial, la CIA, etc.

Dromoart

De Arquitectura Expandida (Ana López Ortego) y Microgramma (Elisa Mandiola)

Dromoart, o arte en movimiento, es un proyecto que pretende visualizar las infraestructuras del arte. Trata de hacer visibles las itinerancias de una serie obras de arte de cuatro museos españoles, a través de instituciones españolas y extranjeras, así como de circuitos privados (exposiciones itinerantes y préstamos).

Entrada gratuita.

Horarios:

Lunes a viernes de 10:00h a 20:00h

Sábados de 11:00h a 20:00h

Domingos cerrado.

