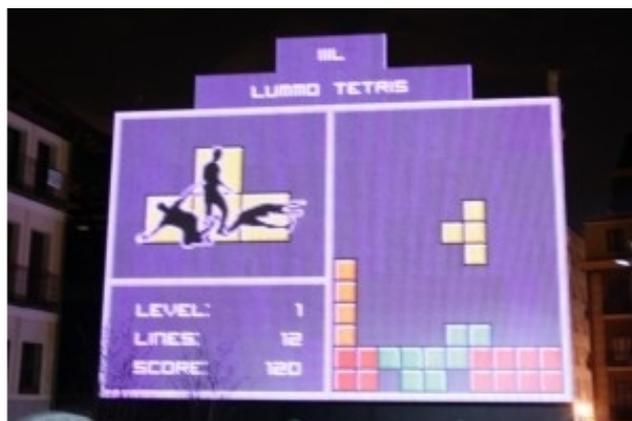


:: Seminario-taller de producción de proyectos .9 – 23 febrero 2010 ::

Open Up: Proyectos para la fachada digital de Medialab-Prado



Proyecto Lummo Tetris, de Javier Lloret, Carles Gutiérrez, Mar Canet y Jordi Puig.

Open Up es un taller avanzado de producción de proyectos para la fachada digital de Medialab-Prado, que pretende explorar su relación con el espacio urbano mediante la apertura de los procesos de producción a través de distintas estrategias de participación ciudadana. Del 9 al 23 de febrero los grupos de trabajo desarrollan de forma colaborativa las ocho propuestas seleccionadas mediante convocatoria internacional abierta.

El evento incluye actividades teóricas durante los días 9, 10 y 16 de febrero, con las conferencias de los profesores y de Erkki Huhtamo y Jennifer Steimkamp. [streaming en directo]

Profesores del taller: Jordi Claramonte, Chandler McWilliams, Casey Reas y Víctor Viña. Dirigido por Nerea Calvillo. Asistentes técnicos: Massimo Avvisati y Chris Sugrue.

Pág 2. Programa de actividades

Pág 3. Proyectos en desarrollo

Pág. 5. Biografías

PROGRAMA DE ACTIVIDADES

9 febrero

10:00h-14:30h: Introducción al taller y presentación de proyectos seleccionados [streaming en directo]

17:30h: Continuación de presentaciones [streaming en directo]

18:00h: Presentación del profesor **Casey Reas**: *Proceso / Forma*

19:00h: Presentación del profesor **Víctor Viña**: *Artesanía Digital*

10 febrero

10:00h-14:30h: Inicio del taller

17:30h: Presentación del profesor **Jordi Claramonte**: *Lo que puede una fiambarrera -obrera-* [

18:15h: Conferencia de **Erkki Huhtamo**: *Una arqueología multimedia de altura*

19:15h: Mesa redonda y debate con los profesores e invitados al taller.

12 febrero

19:00h: Presentación de proyectos de los colaboradores (inglés o castellano sin traducción)

16 febrero

19:00h: Conferencia de **Jennifer Steinkamp**: *Orbits*

19:45h: Presentación del profesor **Chandler McWilliams**: *Repetición repetición*

23 febrero

18:00h: Presentación final de los resultados del taller

PROYECTOS EN DESARROLLO

Un barrio feliz

de David Rodríguez y colectivo Unbarriofeliz

Muy pronto 48 cámaras de videovigilancia van a convertir el barrio de Lavapiés en un gueto, el Gran Hermano particular de tu vida, tu intimidad, tu libertad. Cuando pasees, okupes, beses, te saques un moco, serás filmado para la posteridad...

Desde la noticia y puesta en marcha del sistema de videovigilancia, los vecinos se han organizado en grupos que realizan convocatorias de intervenciones creativas contra las cámaras. Este proyecto se enmarca en una colaboración para visibilizar esta lucha vecinal. Se trata pues, de subvertir la toma pública de la intimidad de los vecinos y su uso privado por parte de las fuerzas de seguridad, y convertirlo en un hecho público.

LummoTetris

de Carles Gutiérrez, Javier Lloret, Mar Canet y Jordi Puig

Lummo Tetris es una nueva versión del mítico juego Tetris diseñada para poner en contacto a la gente que se encuentra en la Plaza de las Letras. Los jugadores deben cooperar para formar las piezas del Tetris con sus cuerpos y colocarlas en el lugar adecuado. La pantalla urbana de Medialab-Prado es utilizada para visualizar la partida. La mecánica del juego es la misma del Tetris, los jugadores deben intentar resolver el mayor número de líneas posibles con el fin de evitar que alguna pieza alcance la parte superior de la pantalla. El juego pretende convertir el espacio público en espacio lúdico, donde toda la gente que pase por la plaza pueda disfrutar y divertirse una rato.

Mimodek

de Marie Polakova y Steven Pickles

MIMODEK es un sistema "vivo" que evoluciona y varía de forma interactiva. Aunque se basa en los principios del mundo natural, "crece" desde el mismo tejido de la ciudad. Refleja su propio entorno, como hacen todos los sistemas vivos en la naturaleza. No se trata de una simulación de crecimiento de un árbol o de otra imagen de naturaleza mímica.

MIMODEK introduce en la ciudad algunos de aquellos atributos ausentes procedentes del mundo natural. Introduce el elemento de cambio, probablemente la diferencia primordial entre el entorno natural y el creado por el hombre. La esencia de lo que a nosotros - humanos que habitamos la ciudad - nos falta en nuestro queridísimo paisaje urbano.

MIMODEK también explora los elementos de interconectividad, tan fundamentales en el mundo natural, pero no siempre obvios en el entorno urbano. Es un punto de encuentro entre los habitantes de la Plaza de las Letras y el organismo digital personificado en su programa informático.

MEDIALAB-PRADO

Área de Las Artes · Ayuntamiento de Madrid
Plaza de las Letras · Calle Alameda, 15
28014 Madrid · Tel: 914 202 754
www.medialab-prado.es · difusion@medialab-prado.es



Cuentos que nunca se cuentan: ZeroEstigma

de Toxic Lesbian

Cuentos que Nunca Cuentan: ZeroEstigma desde una lectura de género y de orientación sexual pretende contribuir a visibilizar una parte de la historia de las mujeres y de las lesbianas en España, relacionada con el papel del control psiquiátrico en la sociedad.

Las personas que colaboran con Toxic Lesbian en este proyecto, abordan la perspectiva del estigma relacionado con Salud Mental, de modo más específico cómo atañe a la mujer e investiga las circunstancias que rodean a la estigmatización del lesbianismo en este mismo contexto.

[Common]: Local Feed

de Domenico Di Siena

Queremos utilizar la pantalla como una oportunidad para experimentar con una inusual dinámica de acceso a la información "pública" contenida en Internet desde un espacio público (físico), en lugar de hacerlo desde un espacio privado. La idea es visualizar en la pantalla la información cotidianamente producida en Internet por los vecinos del barrio y que tenga relación con el entorno urbano (hiper-local) en el que se encuentra.

El objetivo es conseguir que, a través de un acceso compartido a información de interés hiper-local, los propios vecinos sean capaces de conocerse mejor y, sobre todo, poner en marcha procesos de creación colectiva y de auto-organización.

Stand By

de Alfredo Calosci

"Stand by" pretende convertirse en una cordial contribución de MediaLab Prado a la calidad de su entorno urbano más inmediato sin renunciar a reflejar el estilo "digital y participativo" que caracteriza las actividades del centro.

El proyecto aspira a ocupar los "tiempos muertos" en la programación de la fachada, alejándose de los que serán los proyectos estrellas de su "Prime Time" y proponiendo una utilización sosegada de la medianera; nos ocuparemos del momento en que la pantalla gigante deja de lado su actividad más frenética y vuelve a proponerse por lo que nunca dejó de ser, una medianera urbana.

Color Occurrence (Frecuencia de color)

de Ann Oren y Zevan Rosser

La fachada actúa como ojo digestivo de lo que tiene a la vista y a cambio ofrece una interpretación visual, utilizando la información de color de la calle que está frente al edificio de Medialab-Prado y la del texto en vivo de Twitter.

Se instalará una cámara de vídeo que capturará imágenes en directo desde el "punto de vista" de la fachada. Con ayuda de un software personalizado se obtendrá el color menos presente en las imágenes de

vídeo en vivo. Se elegirán una palabra o un grupo de palabras para representar ese color (verde oliva, verde hierba, verde fluorescente, etc.). A continuación, utilizando esta representación verbal del color, realizaremos una búsqueda en Twitter. Inmediatamente después del nombre del color aparecerá una lista de palabras que se agruparán y combinarán con las imágenes de vídeo originales. Este proceso se repetirá cada 60 segundos, produciendo cada vez un contenido de vídeo evolutivo, impredecible y emergente.

Se elegirán únicamente los colores de objetos en movimiento, los colores de los elementos estáticos tales como edificios, coches aparcados y árboles no influirán en el resultado final. Decidimos centrarnos en el color menos común porque reflejará los elementos más efímeros. Twitter puede considerarse una fuente gratuita de la que fluye contenido epigramático generado por el hombre. Tomamos una frecuencia física fluctuante y la reinterpretemos a través de un filtro humano masivo interconectado: Twitter.

BIOGRAFÍAS

Nerea Calvillo, coordinadora de Open Up

Arquitecta, especializada en nuevas tecnologías como herramienta de proyecto, ha realizado el diseño de numerosas exposiciones sobre arte contemporáneo digital. Asimismo, sus proyectos de investigación orientados a la visualización de datos y la generación de cartografías han sido desarrollados en talleres en varias universidades internacionales y centros de nuevas tecnologías, como el reciente proyecto In the Air en el Medialab Prado de Madrid, proyecto que ha sido publicado en periódicos y medios especializados como El País e Infosthetics, y acaba de ser expuesto en el MECAD de Barcelona y en el Colegio Territorial de Arquitectos de Valencia.

www.intheair.com

<http://cmasarquitectos.net/>

Casey Reas, profesor del taller

Casey Reas es artista y educador. Se centra en definir procesos y traducirlos a imágenes. Es profesor del Departamento de Diseño de Media Arts de la Universidad de California, en Los Ángeles.

Reas ha expuesto su trabajo internacionalmente en instituciones como Laboral (Gijón), The Cooper-Hewitt Museum (Nueva York) o el Museo Nacional de Arte, Arquitectura y Diseño (Oslo), en galerías como Bitforms (Nueva York), BANK (Los Ángeles) o [DAM] Berlín, y en festivales como Sonar (Barcelona), Ars Electronica (Linz) o Microwave (Hong Kong). Ha impartido conferencias en instituciones como la Universidad de Artes Aplicadas de Viena, la Real Academia de Arte de La Haya, el NTT ICC de Tokio, y en espacios gestionados por artistas como Machine Project (Los Ángeles) y Atelier Nord (Oslo). Junto a Ben Fry, Reas inició Processing.org en 2001. Processing es un lenguaje y entorno de programación de código abierto para crear imágenes, animación e interacción. En septiembre de 2007, publicaron Processing: A Programming Handbook for Visual Designers and Artists, una exhaustiva introducción de 736 páginas a la programación en el contexto de los medios visuales (MIT Press). <http://reas.com>

<http://www.processing.org>

MEDIALAB-PRADO

Área de Las Artes · Ayuntamiento de Madrid
Plaza de las Letras · Calle Alameda, 15
28014 Madrid · Tel: 914 202 754
www.medialab-prado.es · difusion@medialab-prado.es



Chandler McWilliams, profesor del taller

Chandler McWilliams estudió cine y ciencias políticas en la Universidad de Illinois, y posteriormente completó su graduado en filosofía en The New School For Social Research de Nueva York.

Más información: <http://dma.ucla.edu/people/faculty.php?ID=68>

Víctor Viña, profesor del taller

Formado originalmente como diseñador de productos, Víctor Viña tiene un MA en Diseño de Interacción por el Royal College of Art, Londres. Desde el año 2000 ha llevado a cabo proyectos académicos y de investigación en diferentes instituciones, como Mediamatic Amsterdam, Interaction Design Institute Ivrea, Elisava School of Design de Barcelona y el Institute for Advanced Architecture de Cataluña, donde colabora con Fab Lab Bcn, un taller de fabricación digital como parte del programa del MIT Center for Bits and Atoms' Fab Lab. Es editor de la publicación sobre diseño TdD design de Barcelona. Su trabajo ha sido expuesto y presentado en España, Italia, Portugal, Inglaterra, Escocia, Países Bajos, Dinamarca, Suecia, Noruega, Croacia, Colombia, Cuba, Venezuela, Senegal y Estados Unidos.

Ha desarrollado proyectos de intervención crítica y participación social con niños en Barcelona, Berlín, Manizales, Medellín y Bangalore. Entre sus proyectos se incluyen visualizaciones interactivas, objetos en red, investigación sobre redes digitales en espacios públicos, marcos de trabajo tecnológicos en obras teatrales, instalaciones de luz para espacios públicos y exposiciones de arquitectura. En la actualidad trabaja como profesor en la Srishti School of Art, Design and Technology de Bangalore.

<http://www.dosislas.org>

Jordi Claramonte, profesor del taller

Nací y me crié en Vila-real, un pueblo absurdo como pocos de la provincia de Castellón. Estudié Filosofía en la UNED y Electricidad en una Escuela Taller para fracasados escolares. La electricidad no se me da mal. A la vez que empezaba la Larga Marcha del doctorado di en aquello de la "insumisión", lo cual tuvo la virtualidad de dejarme fuera del juego académico durante bastantes años y de acercarme a la vez a terrenos de experimentación donde lo artístico y lo político profundamente articulado coincidían de lleno. Organizamos, es un decir, La Fiambrera Obrera, un grupete que nos daría algo de guerra con los años y los achaques de una parte de la sociedad española que parecía, por aquel entonces, estar descubriendo las posibilidades de la especulación inmobiliaria en los cascos viejos de las ciudades. Luego vino la antiglobalización, un hijo, sccpp.org, otro hijo, bordergames.org, la tesis y una cantidad difícilmente calculable de árboles. En lo que a libros refiere en esos años colaboré en la edición de un Manual de la Guerrilla de la Comunicación (Virus, 2000) y coordiné con algunos amigos la edición de Modos de hacer: arte crítico, esfera pública y acción directa (Universidad de Salamanca 2001). Un día de estos aparecerá en las estanterías un libro titulado La República de los Fines que es un sesudo estudio sobre la idea de autonomía artística y política.