

## TÍTULO:

# INTERACTIVOS? 09 ARTELEKU.

## Episodios Mixtos en Soportes Híbridos.

Taller de desarrollo colaborativo de proyectos

### Que es Interactivos?

Son un híbrido entre taller de producción, seminario y exhibición. En ellos se crea un espacio de reflexión, investigación y trabajo colaborativo en el que se desarrollan y posteriormente se muestran las propuestas seleccionadas mediante una convocatoria internacional, en un proceso abierto al público de principio a fin.

Este taller sigue el modelo los eventos "Interactivos?" que se han desarrollado desde Medialab-Prado (Area de las Artes del Ayuntamiento de Madrid) y que han tenido diversas ediciones en colaboración con Eyebeam (Nueva York), Centro Multimedia, Centro Nacional de las Artes, (México DF) y Escuelab, (Lima).

### Dirección del taller:

**David Cuartielles**, participara en el inicio del taller ayudando en el planteamiento de los proyectos.

<http://www.OjO.org>

<http://www.arduino.cc>

**Moises Mañas** participará en el planteamiento y el desarrollo de los proyectos.

<http://www.hibye.org/>

### Asistentes:

David Sjunnesson participará en el planteamiento y el desarrollo de los proyectos.

Emanuel Mazza colaborará en proyectos de visión por computadora.

### Invitados:

Paul Sermon, presentara su trabajo y realizara una revisión de los proyectos.

<http://www.paulsermon.org/>

Jussi Ängeslevä (ARTCOM) presentara su trabajo y realizara una revisión de los proyectos.

<http://www.artcom.de>

<http://angesleva.iki.fi/>

## DESCRIPCIÓN:

Taller intensivo orientado a la conceptualización y desarrollo práctico de proyectos interactivos en espacios híbridos, considerando como espacios híbridos aquellos que integran sistemas digitales de detección e información digital integrados en espacios físicos.

Los proyectos deberán tener una relación con espacios arquitectónicos o experiencias

temporales interdisciplinarias. Este taller está enfocado hacia la creación de espacios interactivos a través de interfaces físicos o sensores, planteando el espacio arquitectónico como espacio sensible, reactivo, "inteligente". Podrían desarrollarse proyectos como instalaciones interactivas que reflexionen sobre la confluencia entre los flujos de información y los espacios físicos, escenografías que permitan a los bailarines conducir música e imagen, o espacios arquitectónicos reactivos a sus habitantes, todos ellos con un eje común en el que se produce la hibridación entre el espacio físico y el virtual.

## PLANTEAMIENTO CONCEPTUAL:

*"Los dispositivos tienen pues, como componentes líneas de visibilidad, de enunciación, líneas de fuerzas, líneas de subjetivación, líneas de ruptura, de fisura, de fractura que se entrecruzan y se mezclan mientras unas suscitan otras a través de variaciones o hasta mutaciones de disposición" (1)*

(1)¿Qué es un dispositivo? . Delueze , G en Michel Foucault, filósofo, Ed.Gedisa.1999

Mixtos/Híbridos - Episodios/Soportes. Estos conceptos permisivos, transversales nos ayudan a preparar alianzas e intercambios donde las poéticas del espacio arquitectónico y de la situación. Provocan exploraciones y relaciones entre lo que parece no tener fin simulado y aquellas pequeñas minúsculas derivas narrativas entre consumidores y usuarios. Provocan episodios, capítulos mixtos en soportes híbridos estimulando un juego de dispositivos y fuerzas entre lo que se interviene y el interventor, un tránsito interactivo, una fugaz lectura entre lo contingente y su contenedor.  
Moises Mañas & David Cuartielles

**Fechas:** del 16 al 30 de julio

**Fecha de recepción de proyectos:** hasta el lunes 10 de junio 2009

**Resolución de solicitudes:** lunes 15 de junio 2009

**Colaboradores:** Pueden solicitar su participación a partir del día 16

## ACTIVIDADES:

Durante el desarrollo del taller, se debatirán modelos y formas de re-apropiación, tanto de formatos, como de contenidos, de espacios y de procesos. También se estudiarán técnicas de transformación e hibridación de propuestas. Finalmente haremos una revisión de las posibilidades de organización espacial sobre las propuestas presentadas

- Presentación de proyectos seleccionados
- Presentación de referentes y conceptos (tanto teóricos como técnicos: Arduino, sensores, programación, visión por computadora, etc)
- Debates conceptuales en grupo y personalizados
- Espacio de creación vs espacio de instalación

- Usuario vs espectador
  - Estrategias de desarrollo , usabilidad/accesibilidad
  - Desarrollo práctico de prototipos/proyectos
  - Presentación / exposición de prototipos desarrollados
  - Presentación de los colaboradores
- 

#### REFERENTES (LINKS):

Roy Ascott : THE ARCHITECTURE OF CYBERCEPTION  
[http://www.cyberday.de/news/ausgabe\\_100017.htm](http://www.cyberday.de/news/ausgabe_100017.htm)

William J. Mitchell  
<http://web.media.mit.edu/~wjm/>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Laberinto>

<http://www.ted.com/>

<http://www.howstuffworks.com/>

<http://www.instructables.com/>

<http://www.mediaartnet.org/>

**-Nº DE PROYECTOS A SELECCIONAR: 8**

#### BIOGRAFÍA

**David Cuartielles (Zaragoza, 1974)**

Profesor en diseño interactivo en la Universidad de Malmo, Suecia, y co-autor de la plataforma de hardware de fuente abierta Arduino (arduino.cc). Su investigación se centra en la creación de herramientas de hardware y software para la educación y producción artística. Sus últimos proyectos se centran en torno a 1scale1.com -un laboratorio de producción situado en un parque de patinaje al aire libre-, a blushingboy.org -una plataforma de creación y distribución de proyectos de hardware abierto-, y lab-in-a-box.cc -un repositorio de proyectos orientados a la educación secundaria en tecnología y ciencias naturales-. David nunca trabaja solo. Defiende que los proyectos abiertos necesitan de comunidades que permitan la creación, el crecimiento y el soporte de los proyectos de forma apropiada. Investigación y educación se entremezclan, permitiendo a la audiencia de los procesos a convertirse en desarrolladores. Ejemplos de este

trabajo se encuentran en el proyecto Arduino, en colaboraciones con centros como Medialab Prado o Hangar, y en proyectos educativos para los Centros Culturales de España en diversos países.

### **Moisés Mañas.(Elda-Alicante, 1973)**

Doctor en Artes Visuales e Intermedia por la Universidad Politécnica de Valencia-España. Profesor del Departamento de Escultura (Área Audiovisuales) de la UPV. Miembro del grupo de investigación Laboratorio de Luz.

Su trabajo ha sido presentado y premiado en diferentes Festivales y exposiciones relacionadas con arte y tecnología desde 1998 como "El discreto encanto de la tecnología," MEIAC(Badajoz)-ZKM(Alemania), 2008, 4º Festival de las Artes de Castilla y León, Salamanca 2008, Bienal de Valencia 2007, File 04 (Sao Paulo. Brasil), Mediaterra 2000 y 04 (Atenas. Grecia), Inmedia 2000,( Michigan, USA), Observatori-2000, entre otras.

## **BASES**

### **Objetivos**

El objeto de ésta anuncio es la selección de un máximo de 8 proyectos para su desarrollo colaborativo en el taller que se celebrará en Arteleku (Donostia-San Sebastian) entre los días 16 al 30 de julio del 2009.

Al concluir el taller dichos proyectos serán expuestos, en un período comprendido entre el 30 de julio de abril al 7 de agosto de 2009.

El taller propone explorar colectiva e interdisciplinariamente el uso de herramientas de hardware y software para crear prototipos tecnológicos/mediáticos desde perspectivas creativas y críticas.

El taller está dirigido a artistas, ingenieros, arquitectos, programadores, diseñadores, músicos, hackers o cualquier persona interesada en proponer un proyecto sobre la idea de "espacio híbrido". El taller se abre a proyectos y colaboradores de los ámbitos local e internacional.

Las propuestas podrán presentarse de forma individual o colectiva. Cada participante o equipo podrá presentar tantos proyectos como desee.

### **Aspectos generales del taller**

#### **Metodología:**

El taller pretende ser una plataforma de investigación, producción y aprendizaje colectivo desde la que se apoye al máximo el desarrollo de los proyectos seleccionados. Las propuestas se desarrollarán en grupos multidisciplinares de trabajo compuestos por

el autor/autores y los colaboradores interesados, con el asesoramiento conceptual y técnico de los profesores.

Los proyectos seleccionados deberán estar necesariamente abiertos a la participación de otros colaboradores interesados que puedan contribuir a la realización de las piezas durante el taller. Por ello, existen dos modalidades de participación en el taller:

1 - como promotor de un proyecto

2- como colaborador en uno de los proyectos que hayan sido seleccionados.

Una vez se hayan seleccionado los proyectos, el día **15 de junio** se publicará un nuevo anuncio para aquellas personas que quieran participar como colaboradores en el proceso de producción de las obras.

Arteleku facilitará en la medida de lo posible los medios necesarios para la realización de los proyectos seleccionados.

### **Requisitos técnicos:**

El comité de selección estudiará de forma detallada la viabilidad técnica de realización de los proyectos. Por esta razón, se valorarán de forma positiva proyectos cuyos requisitos técnicos y espaciales estén claramente especificados.

Los proyectos se desarrollarán en Arteleku que sólo aportará los equipos y medios básicos para la producción de los proyectos seleccionados y siempre bajo petición previa de los autores de las propuestas.

En caso de que el comité de selección tuviera dudas acerca de algún requisito técnico se pondría en contacto con los autores de la propuesta.

### **Espacio de trabajo:**

El espacio de trabajo/exhibición tiene una superficie aproximada de 255 m<sup>2</sup> y será compartido por todos los proyectos seleccionados. Cada proyecto contará con un espacio dependiendo de sus características técnicas y espaciales. Se seleccionarán aquellos proyectos que puedan adaptarse a las características de este espacio de trabajo compartido.

En caso de que el comité de selección tuviera dudas acerca de algún requisito espacial se pondría en contacto con los autores de la propuesta.

### **Idiomas de trabajo:**

El taller se desarrollará en parte en inglés y en parte en español, sin traducción.

### **Alojamiento y viajes:**

Previa solicitud y para aquellos participantes que residan fuera de San Sebastian se proporcionará alojamiento en una residencia de estudiantes a los autores de los proyectos seleccionados.

También se cubrirá los gastos de desplazamiento de una persona por cada uno de los proyectos seleccionados.

### **Inscripciones:**

Todos aquellos interesados en participar en el taller deberán completar y enviar el formulario online disponible más abajo.

El plazo de presentación se cerrará el **10 de junio de 2009**

### **Más información:**

Para más información dirigirse a [arteleku@gipuzkoa.net](mailto:arteleku@gipuzkoa.net)

### **Resolución**

El comité de selección estará compuesto por los profesores del taller y el equipo de Arteleku

### **Valoración de los proyectos**

En la selección de los proyectos se valorará:

- Calidad del proyecto
- Adecuación a los objetivos generales de *Interactivos?* y a la temática planteada
- Viabilidad técnica y claridad de la propuesta
- Apertura a la colaboración

### **Fechas y lugar de publicación de la resolución**

La resolución será publicada el día **16 de junio** en las páginas web de Medialab-Prado (<http://medialab-prado.es/>) y Arteleku ([www.arteleku.net](http://www.arteleku.net))

Asimismo se comunicará por e-mail a todos los solicitantes.

### **Muestra de resultados**

Tras la finalización del taller, los prototipos desarrollados quedarán expuestos al público en las instalaciones de Arteleku entre los días 30 de julio al 7 de agosto de 2009.

## **Obligaciones de los seleccionados**

Las personas o colectivos seleccionados se comprometen a asistir al taller. Asimismo se comprometen a la finalización, en la medida de lo posible, de los proyectos propuestos.

Las personas o colectivos seleccionados podrán hacer uso de los equipos previamente solicitados y adjudicados. Cualquier gasto no previsto o no aprobado en material o alquiler de equipos deberá ser sufragado por los autores del proyecto.

Los proyectos realizados serán propiedad del autor o autores, si bien siempre que se muestren dichos proyectos en festivales o exposiciones, y siempre que se reproduzcan imágenes de los mismos en catálogos o páginas web, deberá hacerse constar su relación con el taller *Interactivos?* llevado a cabo por Arteleku. Asimismo deberán hacerse constar siempre los nombres de las personas que han colaborado en el desarrollo de los proyectos.

Los proyectos realizados podrán ser mostrados en catálogos impresos y en las webs de Medialab Prado y Arteleku

**La participación en este taller supone la aceptación de todas sus bases**