

## **IZENBURUA:**

# **INTERACTIVOS? 09 ARTELEKU.** Gertakari Mistoak Euskarri Hibridoetan.

Proiektuen garapen kolaboratiboko tailerra.

## **Zer da Interactivos?**

Ekoizpen, mintegi eta erakusketaren hibrido bat dira. Bertan hausnarketa, ikerketa eta elkarlanerako gune bat sorten da, non beranduago, nazioarteko deialdi baten bidez aukeratutako proposamenak erakusten diren, hasieratik bukaerara publikoari irekita dagoen prozesu batean.

Tailer honek Medialab- Prado-n (Madrileko Udalaren Arte Eremua) garatutako "Interactivos?" ekitaldien eredu jarraitzen du. Ekitaldi horiek hainbat edizio izan dituzte Eyebeam (New York), Centro Multimedia, Centro Nacional de las Artes (Mexiko D.F.) eta Escuelab (Lima)-en lankidetzarekin.

## **Tailerraren zuzendariak:**

**David Cuartielles;** tailerraren hasieran lagunduko du, proiektuen planteamenduetan.

<http://www.0j0.org>

<http://www.arduino.cc>

**Moises Mañas;** proiektuen planteamendu eta garapenean parte hartuko du.

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

## **Bertaratutakoak:**

David Sjunnesson; proiektuen planteamendu eta garapenean lagunduko du.

Emanuel Mazza; proiektuen ikuspenean lagunduko du, ordenagailu bidez.

## **Gonbidatuak:**

Paul Sermon; bere lana aurkeztuko du eta proiektuen berrikuste bat egingo du.

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

Jussi Ängeslevä (ARTCOM); bere lana aurkeztuko du eta proiektuen berrikuste bat egingo du.

<http://www.artcom.de>

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

## **DESKRIBAPENA:**

Espazio hibridoetako proiektu interaktiboaren kontzeptualizazioko eta garapen praktikoko tailer trinkoa, espazio hibridotzat ulertuta espazio fisikoetan integratutako detekzio eta informazio digitaleko sistemak dituztenak.

Proiektuek zerikusia izango dute espazio arkitektonikoekin edo diziplina arteko behin-behineko esperientziekin. Tailerra interfaze fisiko edo sentsoreen bidez elkarreagineko espazioak sortzera bideratuta dago, betiere, espazio arkitektonikoa espazio sentikor, erreaktibo, "adimendun" gisa

ulertuta. Zenbait proiektu gara daitezke, besteak beste, informazio fluxuen eta espazio fisikoen arteko bat egiteari buruzko hausnarketa egiten duten elkarreragineko instalazioak, dantzarietara musika eta irudia gidatzeko aukera emango dieten eszenografiak, edo biztanleekiko erreaktiboak diren espazio arkitektonikoak; guztiak ere ardatz komuna dutelarik, zeinetan espazio fisikoaren eta birtualaren arteko hibridazioa gertatzen den.

## PLANTEAMENDU KONTZEPTUALA:

*"Dispositiboek, beraz, osagaitzat dituzte elkarrekin gurutzatzen eta nahasten diren ikusgarritasunaren lineak, perpausen lineak, indarraren lineak, subjektibazioaren lineak, hausturaren lineak, arrakalaren lineak, apurketaren lineak; horien aldagarrien bidez edota antolaeraren bidez batzuek beste batzuk sortzen dituzten bitartean".*  
(1)

(1) "¿Qué es un dispositivo?", Deleuze, G. in *Michel Foucault, filósofo*. Gedisa argitaletxea. 1999

Mistoak/Hibridoak - Pasarteak/Euskarriak. Kontzeptu permisibo horiek, zeharkakoak direnak, aliantzak prestatzen eta trukatzeko laguntzen digute. Horietan, espazio arkitektonikoaren eta egoeraren poetikak amaiera simulaturik ez dutela diruditen gauzen eta kontsumitzaile eta erabiltzaileen deriba narratibo txiki eta ñimiñoen arteko esplorazioak eta erlazioak probokatzen dituzte. Pasarteak probokatzen dituzte, kapitulu mistoak euskarri hibridoetan, esku hartu den gauzaren eta esku-hartzailearen arteko dispositiboaren eta indarren jolasa estimulatu, kontingentearen eta bere edukitzailearen artean lipar bateko irakurketa sustatuz, alegia.  
Moises Mañas & David Cuartielles

**Egunak:** uztailaren 16tik 30era

**Proiektuak jasotzeko epemuga:** 2009ko ekainaren 10 arte, astelehena

**Eskariak erabakitzeke eguna:** 2009ko ekainaren 15a, astelehena

**Lankideak:** Parte hartzeko eskariak hilaren 16tik aurrera onartuko dira

## JARDUERAK:

Tailerra garatzen ari denean, formatu, eduki, espazio eta prozesuak berreskuratzeko modelo eta moduak aztertuko dira. Proposamenak eraldatzeko eta hibridatzeko teknikak ere aztertuko dira. Azkenik, aurkeztutako proposamenetan oinarriturik, espazioa antolatzeke aukerak berrikusiko ditugu.

- Aukeratutako proiektuak aurkeztea
- Erreferentziak eta kontzeptuak (dela teorikoak dela teknikoak: Arduino, sentsoreak, programazioa, ordenagailu bidezko ikuspegia, eta abar)
- Eztabaida kontzeptualak taldeka eta banaka
  - Sorkuntzarako espazioa vs instalaziorako espazioa

- Erabiltzailea vs ikuslea
  - Garapen estrategiak, erabilgarritasun/irisgarritasuna
  - Prototipo/proiektuen garapen praktikoa
  - Aurkezpena / garatutako prototipoak erakustea
  - Lankideak aurkeztea
- 

#### ERREFERENTZIAK (ESTEKAK):

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/>

#### -HAUTATU BEHARREKO PROIEKTU KOPURUA: 8

#### BIOGRAFIA

##### David Cuartielles (Zaragoza, 1974)

Diseinu interaktiboko irakaslea Suediako Malmö Unibertsitatean, eta *Arduino* ([arduino.cc](http://arduino.cc)) iturri irekiko hardware plataformaren egile-kidea. Bere ikerketa lanak arte eta ekoizpen artistikorako hardware eta software erremintean sorkuntzara bideratzen dira. Bere azken proiektuak *1scale1.com* —aire zabaleko patinaje parke batean dagoen ekoizpen laborategia—, *blushingboy.org* —hardware irekiko proiektuak sortu eta banatzeko plataforma—, eta *lab-in-box.cc* —teknologia eta natur zientzietako bigarren mailako hezkuntzara bideratutako proiektuen gordailua— erremintetan oinarritzen dira. Davidek inoiz ez du bakarrik lan egiten. Bere iritzi proiektu ireki horiek modu egokian sortu, hazi eta eusten lagunduko duten komunitateen partaidetza behar dute. Ikerketa eta hezkuntza elkarrekin nahasten dira, prozesuetan entzule direnak egile bihurtzeko. Lan horren adibideak aurki daitezke *Arduino* proiektuan, Medialab-

Prado, Hangar eta holako zentroetan izan duen lankidetzan, baita Espainiako kultur zentroak atzerriko hainbat herrialdetan garatzen ari diren hezkuntza proiektuetan izan duenean ere.

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

Ikuste eta Intermedia Arteetako doktorea Valentziako (Espainia) Unibertsitate Politeknikoan. EHUko Eskultura Saileko (Ikus-entzunezkoen Arloa) irakaslea. Laboratorio de Luz ikerketa taldeko kidea.

Bere lana hainbat jaialdi eta erakusketetan aurkeztu da 1998tik hona, betiere artearekin eta teknologiarekin zerikusi dutenetan, hala nola *El discreto encanto de la tecnología* (2008) erakusketan, *MEIAC* (Badajoz)-*ZKM* (Alemania); Gaztela eta Leongo *4. Arte Festibalean* (Salamanca, 2008); Valentziako *Bienalean* (2007); *File 04n* (Sao Paulo. Brasil); *Mediaterra 2000* eta *2004n* (Atenas. Grezia); *Inmedia 2000* (Michigan, AEB); eta *Observatori-2000n*, besteak beste.

## **ARAUAK**

### **Helburuak**

Iragarpen honen helburua da Artelekun (Donostia) 2009ko uztailaren 16tik 30 bitarte egingo den tailerrean parte hartuko duten 8 proiektuak hautatzea.

Tailerra bukatzean, bertan parte hartu duten proiektuak ikusgai jarriko dira 2009ko uztailaren 30etik abuztuaren 7 arte.

Tailerrak hardware eta software tresnak era kolektiboan eta diziplina artean erabiltzea proposatzen du, ikuspegi sortzaile eta kritikoan oinarriturik, prototipo teknologiko eta mediatikoak sortzeko.

Tailerra, izatez, artista, ingeniari, arkitekto, programatzaile, diseinatzaile, musikari, *hacker* edota “espazio hibrido”aren ideian oinarrituta proiektu bat aurkeztu nahi duen edozeinentzat antolatu da. Tailerra irekita dago bertako zein atzerriko proiektu eta lankideentzat.

Proposamenak banaka edo taldeka aurkez daitezke. Partaide edo ekipo bakoitzak nahi dituen adina proiektu aurkeztu ahal izango ditu.

### **Tailerraren alde orokorrak**

#### **Metodologia:**

Tailerrak ikertze, ekoizte eta ikaste kolektiborako plataforma izan nahi du, eta horretan oinarriturik, aukeratutako proiektuei ahal denik eta laguntzarik handiena eman garatuak izan daitezten. Proposamenak diziplina askotako lan taldeetan garatuko dira: egilea edo egileak eta lankide interesdunak. Horiek guztiek irakasleen laguntza kontzeptuala eta teknikoa izango dute.

Hautatutako proiektuak zabalik egongo dira nahitaez tailerrak irauten duen aldian, eta hala egongo dira, proiektuko piezen garapenean lagun ditzaken edonork parte hartzeko aukera izan dezan. Hala bada, bi modutara parte hartu ahal izango da tailerrean:

1 – proiektuaren sustatzaile gisa

2- hautatutako proiekturen bateko lankide gisa.

Proiektuak hautatu ondoren, **ekainaren 15ean**, iragarpen berri bat argitaratuko da, obren ekoizpen prozesuan lankide gisa parte hartu nahi dutenentzat.

Proiektu hautatuak gauzatzeko behar diren baliabide guztiak jarriko ditu Artelekuk parte-hartzaileen eskura, betiere ahal duen neurrian.

### **Eskakizun teknikoak:**

Batzorde hautatzaileak xehetasun osoz aztertuko du ea proiektuek teknikoki bideragarriak diren. Hori dela eta, balorazio positiboa emango die eskakizun tekniko eta espazialak argi eta garbi zehaztu dituzten proiektuei.

Proiektuak Artelekun gauzatu dira, eta Artelekuk, hautatuak izan diren proiektuak gauzatzeko ekipo eta oinarrizko baliabideak jarriko ditu, baldin eta proposamenak egin dituztenek alde aurretik eskatzen badituzte.

Batzorde hautatzaileak zalantzaren bat balu eskakizun teknikoren bati buruz, proposamena egin dutenekin jarriko litzateke harremanetan zalantza hori argitze aldera.

### **Lanerako espazioa:**

Lana egin eta erakusteko lekuak 255 metro koadroko azalera hartzen du, eta aukeratutako proiektuen egile guztiak lan egingo dute bertan. Proiektu bakoitzari lan egiteko leku bat emango zaio, proiektuaren ezaugarri tekniko eta espaziala nolakoa. Lanerako leku partekatu honen ezaugarrietara egoki daitezkeen proiektuak aukeratuko dira.

Batzorde hautatzaileak zalantzaren bat balu eskakizun espazialen bati buruz, proposamena egin dutenekin jarriko litzateke harremanetan zalantza hori argitze aldera.

### **Lanerako hizkuntzak:**

Tailerra hein batean ingelesez emango da, baita ere, baina itzulpenik gabe.

### **Ostatua eta bidaiak:**

Hautatutako proiektuen egileek, Donostiatik kanpo bizi direnek, ikasleen egoitza batean ostatua hartzeko aukera izango dute, betiere aurretiaz eskatuta.

Hautatutako proiektu bakoitzeko pertsona baten joan-etorrietako gastuak ere ordainduko dira.

### **Izena ematea:**

Tailerrean parte hartzeko interesa duenak *on-line* bete eta bidali behar du behealdean agertzen den eskabidea.

Izena emateko epea **2009ko ekainaren 10ean** bukatuko da.

### **Informazio gehiago:**

Informazio gehiago nahi duenak jo beza helbide elektroniko honetara:  
[arteleku@gipuzkoa.net](mailto:arteleku@gipuzkoa.net)

### **Ebazpena**

Tailerreko irakasle eta Artelekuko ekipoak osatuko dute batzorde hautatzailea .

### **Proiektuak baloratzea**

Honako alde hauek izango dira kontuan proiektuak hautatzerakoan:

- Proiektuaren kalitatea.
- Proiektua *Interactivos?* tailerraren helburu orokorretarako eta planteatzen diren gaietarako egokia izatea.
- Proposamena teknikoki bideragarria eta argia izatea.
- Lankidetzari irekia izatea.

### **Ebazpena argitaratzeko egun eta lekua**

Ebazpena ekainaren 16an argitaratuko da Medialab-Pradoren web orrialdean (<http://medialab-prado.es/>) eta Artelekuren web orrialdean ([www.arteleku.net](http://www.arteleku.net))  
Posta elektronikoz ere emango zaie ebazpenaren berri eskatzaile guztiei.

### **Emaitzen erakusketa**

Tailerra amaitu ondoren, garatutako prototipoak jendaurrera jarriko dira Artelekuko instalazioetan uztailearen 2009ko uztailearen 30etik abuztuaren 7 arte.

### **Hautatuen betebeharrak**

Pertsona hautatu edo kolektiboek tailerrera joateko konpromisoa hartuko dute. Eta proposatutako proiektuak, ahal duten neurrian, amaitzeko konpromisoa hartuko dute.

Pertsona hautatu edo kolektiboek aurretiaz eskatu eta esleitutako ekipoak erabili ahal izango dituzte. Aurreikusi ez den edo onartu ez den material edo ekipoen alokairuetan egindako gastua proiektuaren egileek ordaindu behar dute.

Gauzatutako proiektuak egile eta egileen jabetzakoak izango dira. Alabaina, proiektu horiek festibal eta erakusketetan erakusten badira, edota proiektuen irudiak katalogo edo web orrialdeetan erreproduzitzen badira, Artelekuk egindako *Interactivos?* tailerrarekin duten erlazioa eman behar da jakitera. Era berean, proiektuen garapenean lagundu duten pertsonen izenak ere jakinaraziko dira.

Egindako proiektuak katalogo inprimatuetan eta Medialab Prado eta Artelekun erakutsi ahal izango dira

**Tailer honetan parte hartzeak bertako arau guztiak onartzea dakar**