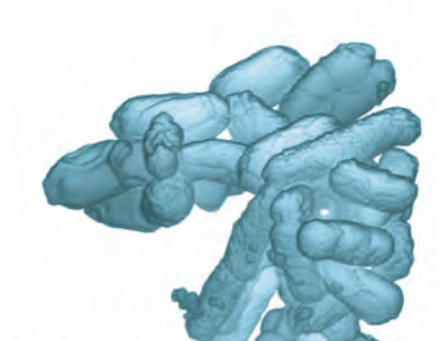


memoria



de las actividades de  **medialab** madrid



Índice



1. ¿Qué es medialabmadrid?
2. ¿Cuáles han sido sus objetivos?
3. medialabmadrid en cifras
 - 3.1. Actividades y participantes
 - 3.2. Presencia en medios de medialabmadrid
 - 3.3. Visitas a las exposiciones
 - 3.4. Visitas a la la web
4. Un recorrido por cuatro años de programa
5. Exposiciones
 - 5.1. Cibervisión 02_dinámicas fluidas
 - 5.2. Espacios híbridos: arquitecturas virtuales
 - 5.3. MediaSpace Suiza
 - 5.4. The tables turned, three parts
 - 5.5. Argonautas
 - 5.6. Panorama Digital 03: Ars Electronica.Transmediale 03
 - 5.7. Info-Jukebox: make your choice
 - 5.8. Identidades transitorias (PHotoEspaña 03)
 - 5.9. banquete_metabolismo y comunicación
 - 5.10. La creación de la guerra de los balcanes: el juego (Grecia en ARCO)
 - 5.11. La forma del tiempo
 - 5.12. El inventor de historias: complejidad, código y lenguaje
 - 5.13. Las líneas del cielo. Fragmentos de un horizonte (PHotoEspaña 04)
 - 5.14. Relatos de una crisis elegida (PHotoEspaña 04)
 - 5.15. Economías alternativas, sociedades alternativas
 - 5.16. e-motive
 - 5.17. banquete_comunicación en evolución
 - 5.18. Dataspace: Arte electrónico mexicano
 - 5.19. Fast Forward (Avance rápido)
 - 5.20. Persona. Rastros, apariencias
 - 5.21. Resonancias. Cuerpos electromagnéticos
 - 5.22. Digital Transit
 - 5.23. Condición Postmedia
 - 5.24. Memoria [P]resente
 - 5.25. ¿Interactivos?
 - 5.26. Vínculo-a. Políticas de la afectividad, estéticas del bio-poder
 - 5.27. Momentos de vídeo-arte portugués contemporáneo (PHotoEspaña 06)
6. Talleres
 - 6.1. ¡Toma las riendas!
 - 6.2. Robótica 0.1
 - 6.3. Taller de contrapublicidad
 - 6.4. La interfaz objetual como herramienta de creación
 - 6.5. Individual Citizen Republic Project
 - 6.6. Neokinok.tv



- 6.7. Creación digital y teorías de la complejidad
- 6.8. La forma del tiempo: análisis interactivo de procesos temporales
- 6.9. La simulación por ordenador. Recreación de procesos físicos: dinámica de fluidos
- 6.10. Tecnologías del cuerpo
- 6.11. Regreso al futuro de los procomunes. Taller de copyleft
- 6.12. Red libre-red visible: realidad aumentada y redes inalámbricas
- 6.13. La alfabetización audiovisual
- 6.14. No_lugares_compartidos
- 6.15. Making things move
- 6.16. 3^{er} taller de tecnologías del cuerpo: tecnopoder y lenguajes emergentes
- 6.17. Arduino: herramientas open hardware
- 6.18. Video-collage
- 6.19. Introducción al WikiMap_Madrid
- 6.20. Taller Bordergames
- 6.21. Wikimap_Madrid
- 6.22. ¿Interactivos?

7. Centro de recursos y proyectos de investigación

- 7.1. Ecolocación Algorítmica
- 7.2. Bordergames
- 7.3. GNOM: redes genéticas desde dentro
- 7.4. Wikimapmadrid
- 7.5. Memento

8. Seminarios y simposios

- 8.1. Cibervisión02. Ciclo de invierno de Ciencia y Tecnología de la Universidad Complutense de Madrid
- 8.2. Cibervisión02. Toma las riendas / Nuevos espacios en la comunidad artística (Encuentro Europeo de Medialabs)
- 8.3. banquete_03. Redes sociales y redes de comunicación
- 8.4. banquete_03. Metabolismo y comunicación
- 8.5. banquete_03. Cine documental y redes sociales
- 8.6. Origen del movimiento celular: una aproximación genómica y proteómica
- 8.7. Arte y complejidad
- 8.8. Comunicar la ciencia en la sociedad de la información
- 8.9. Encuentros en torno a la exposición El inventor de historias. Complejidad, código y lenguaje
- 8.10. Ciencia, tecnología y educación
- 8.11. Simposio Internacional ACTS (Arte, Ciencia, Tecnología y Sociedad)
- 8.12. Arte, Ciencia y Ciencia Ficción
- 8.13. Processing
- 8.14. La Condición Postmedia en el contexto español

9. Conferencias, presentaciones y encuentros

- 9.1. Conferencia: Panorama digital: actualidad y perspectivas
- 9.2. Conferencia-presentación: La cocina del futuro
- 9.3. Conferencia y debate: Cambio climático y Ecolocación Algorítmica



- 9.4. Conferencia y debate: Ciencia, arte y activismo
- 9.5. Conferencia: Arte y biotecnología
- 9.6. Presentación del proyecto de investigación La ciudad como sistema dinámico de vivencias: atractores frente a linealidad
- 9.7. Presentación: medialabmadrid en el festival Ars Electronica 2005
- 9.8. Mesa redonda: Pedro Garhel y su obra
- 9.9. Conferencia: Políticas de la afectividad, estéticas del bio-poder
- 9.10. Mesa redonda: Humanidades, cultura digital y nuevas profesiones
- 9.11. Los jueves de medialabmadrid
- 9.12. Ruido Azul
- 9.13. Videoarte de Perú
- 9.14. Laboratorio de Luz
- 9.15. Prácticas artísticas independientes en Madrid (1)
- 9.16. Folclore marciano
- 9.17. La mirada táctil
- 9.18. Interacción y conocimiento
- 9.19. Bordergames
- 9.20. Dorkbot-Madrid
- 9.21. Visiones de Madrid
- 9.22. Prácticas artísticas independientes de Madrid (2)
- 9.23. Hacer visible lo invisible
- 9.24. Prácticas artísticas en Madrid (3)
- 9.25. Prácticas artísticas en Madrid (4)
- 9.26. Prácticas artísticas en Madrid (5)
- 9.27. Arena sensible
- 9.28. Live Cinema
- 9.29. Entre fijos y flujos
- 9.30. El artista, el ingeniero, la innovación y su gestión
- 9.31. Heterotopías glocales
- 9.32. Vídeo y espacio público
- 9.33. Estrategias de futuro para el barrio de Malasaña
- 9.34. Medios de comunicación comunitarios

10. Acciones e intervenciones

- 10.1. banquete_03. Truisms. Jenny Holzer
- 10.2. banquete_03. Cocina solar. Wolfgang Scheffler, Andreas Wegner y Fundación Terra
- 10.3. banquete_03. PANlingua. Antoni Miralda / Food Culture Museum
- 10.4. banquete_03. No hables con la boca llena. Concha Jerez y José Iges
- 10.5. banquete_05. Transpermia. Marcel.Í Antúnez
- 10.6. banquete_05. Bounce Street. Miyabara Mika y Sugimoto Tatsuo
- 10.7. banquete_05. Levántate. Mariela Cádiz y Berenice Hernández

11. Participación de medialabmadrid en congresos, cursos y festivales

12. Archivo audiovisual de medialabmadrid



1. ¿Qué es medialabmadrid?

El programa medialabmadrid se concibe como un laboratorio abierto al diálogo entre las más diversas prácticas artísticas, científicas y tecnológicas. La estructura modular y abierta de este programa se articula en torno a cinco áreas de actividades interconectadas:

- Recursos informáticos y audiovisuales
- Investigación y Desarrollo transdisciplinar
- Formación: talleres, seminarios y debates
- Exposiciones
- Simposios





2. ¿Cuáles han sido sus objetivos?

Objetivos:

- Ofrecer a los ciudadanos la posibilidad de asomarse a los nuevos escenarios que surgen de la intersección entre la creación artística, la investigación científica, los avances tecnológicos y las nuevas dinámicas sociales de la comunicación.
- Conectar las artes plásticas, visuales, escénicas y sonoras a través de las nuevas prácticas artísticas transdisciplinares.
- Dinamizar el diálogo y la colaboración entre arte, ciencia, tecnología y sociedad.
- Consolidar medialabmadrid como punto de referencia de la cultura digital y lugar de encuentro, debate y reflexión entre artistas y creadores de diferentes campos.
- Facilitar a los artistas de Madrid un espacio de recursos y formación en las más avanzadas prácticas artísticas relacionadas con la informática y las telecomunicaciones.
- Fomentar la producción, el conocimiento y la difusión del arte electrónico madrileño, nacional e internacionalmente.
- Integrar la cultura digital de Madrid en una red nacional e internacional de centros de recursos, investigación, exposición y festivales de la cultura digital.
- Construir una plataforma abierta de diálogo y difusión local dirigida a todo tipo de público y colectivos, conectando medialabmadrid con el tejido social de esta ciudad.



3. medialabmadrid en cifras

3.1. Actividades y participantes

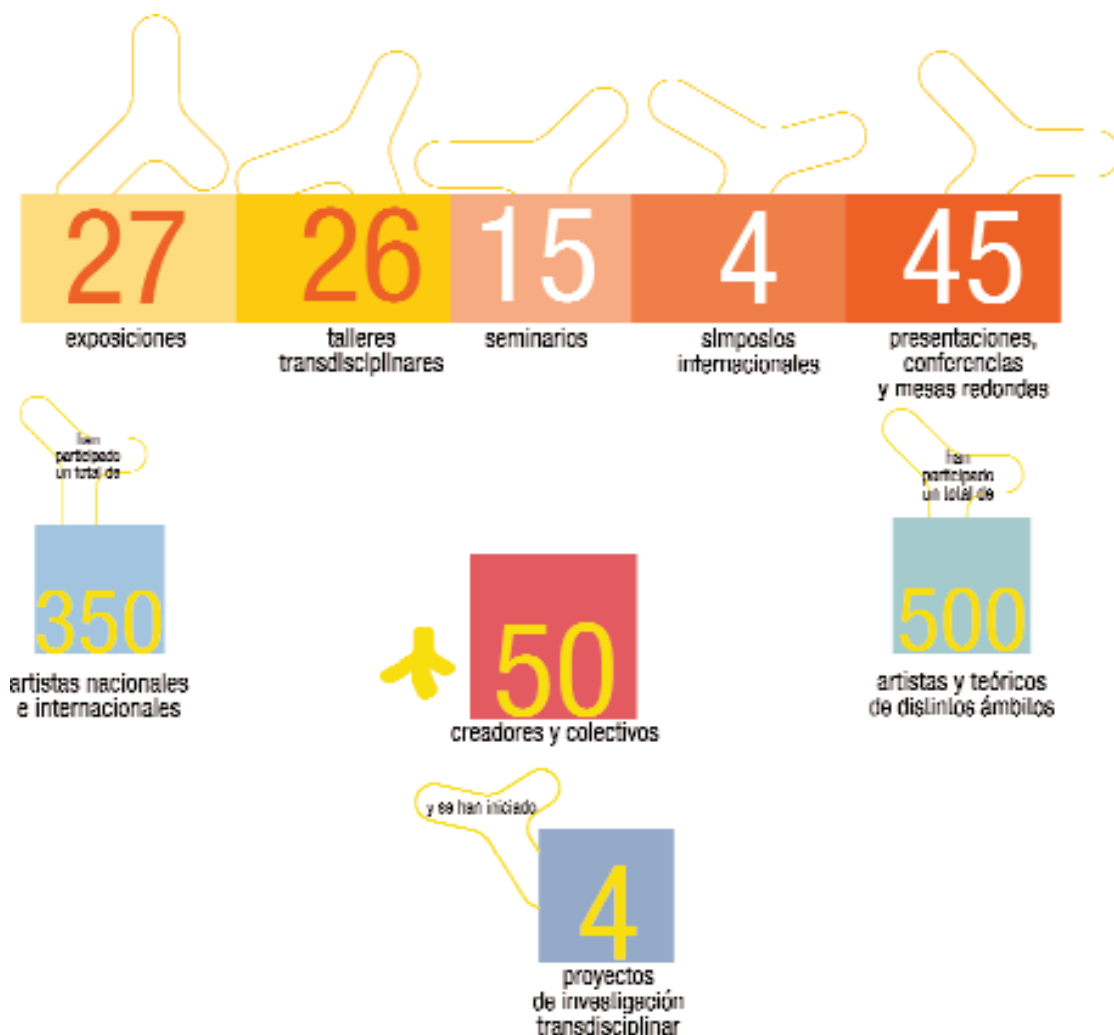
Durante sus cuatro años de vida, medialabmadrid ha organizado:

27 exposiciones en las que han tomado parte más de 350 artistas nacionales e internacionales.


26 talleres transdisciplinares.

15 seminarios, 4 simposios internacionales y 45 presentaciones, conferencias y mesas redondas, en los que han participado más de 500 artistas y teóricos de diferentes ámbitos.





Por otra parte, más de 50 creadores y colectivos han utilizado los recursos de medialabmadrid para el desarrollo de proyectos y se han iniciado 4 proyectos de investigación transdisciplinar.



3.2. Visitas a las Exposiciones

	Cibervisión	banquete_03	banquete_05	Dataspace	Cultura Digital
 Nº visitas (aprox.)	10.000	25.000	30.000	5.000	24.000

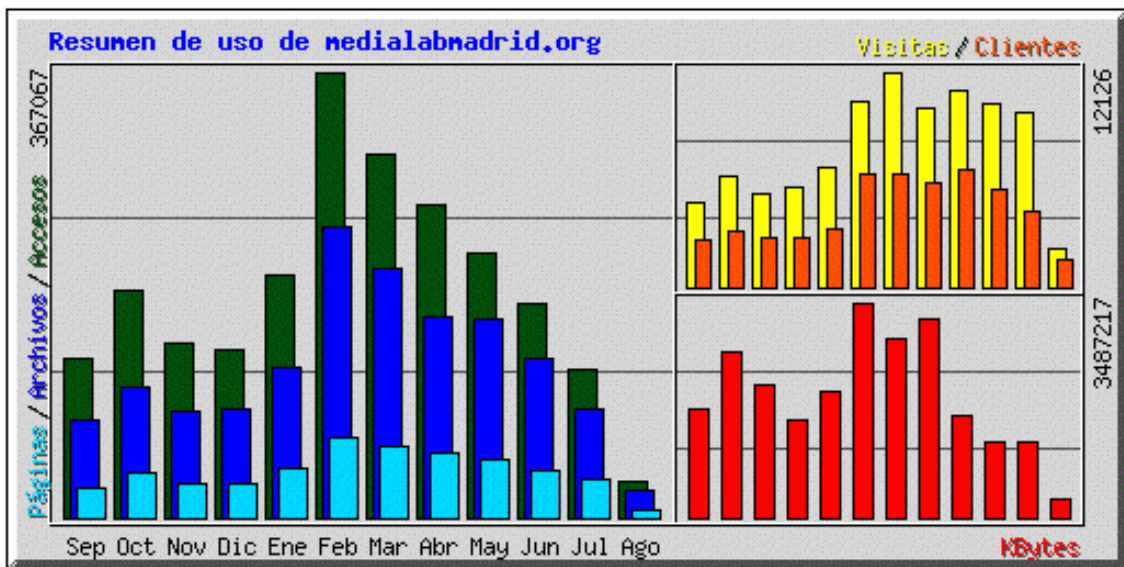
3.3. Presencia en medios de medialabmadrid

	Cibervisión	banquete_03	banquete_05	Dataspace	Cultura Digital
 Televisión					
Nº apariciones en TV	34	27	17	2	15
 Radio					
Nº apariciones en radio	35	10	13	-	-
 Prensa escrita					
Nº apariciones en prensa escrita	110	59	26	4	34
 Prensa digital					
Nº apariciones en prensa digital	42	51	59	47	50



3.4. Visitas a la web

Durante los últimos 12 meses las descargas de la web de medialabmadrid (<http://www.medialabmadrid.org/>) han evolucionado de la siguiente manera:



Resumen por meses										
Mes	Media diaria				Totales mensuales					
	Acesos	Archivos	Páginas	Visitas	Clientes	KBytes	Visitas	Páginas	Archivos	Acesos
Ago 2006	3345	2584	776	235	1497	295098	2122	6991	23259	30109
Jul 2006	3954	2876	1041	316	4302	1223177	9799	32272	89182	122579
Jun 2006	5887	4369	1275	343	5482	1230415	10293	38258	131076	176621
May 2006	7036	5276	1517	356	6575	1658698	11065	47051	163583	218127
Abr 2006	8577	5488	1770	335	5914	3230774	10073	53124	164640	257332
Mar 2006	9673	6608	1870	391	6326	2883956	12126	57981	204859	299891
Feb 2006	13109	8549	2358	373	6350	3487217	10467	66041	239387	367067
Ene 2006	6470	3981	1311	219	3331	2057276	6794	40664	123432	200571
Dic 2005	4442	2869	921	180	2809	1584650	5602	28553	88950	137711
Nov 2005	4782	2922	942	177	2770	2153144	5312	28266	87674	143484
Oct 2005	6051	3447	1210	201	3162	2679721	6249	37515	106869	187606
Sep 2005	4369	2664	834	160	2690	1778259	4801	25031	79931	131083
Totales						24262385	94703	461747	1502842	2272181



4. Un recorrido por cuatro años de programa

medialabmadrid

entre la investigación básica y el impacto cultural

Si el movimiento genera espacio y estructura -tal y como plantea el físico norteamericano William Day- obtendríamos una explicación muy sencilla y razonable para entender la evolución de medialabmadrid. Una primera exposición y simposio internacional de arte, ciencia y tecnología (www.cibervisión.org) generaba a principios de 2002 tal movimiento y repercusión en el Centro Cultural Conde Duque que la cuestión de abrir un espacio y una estructura de programa permanente se planteó de forma inmediata. Así comenzaron las actividades de medialabmadrid, inicialmente concebido como un pequeño laboratorio abierto a la producción, investigación, formación y exposiciones de arte y ciencia relacionados con las nuevas tecnologías de la informática y de las telecomunicaciones, de carácter marcadamente transdisciplinar.

Un estrecho pasillo de unos 50m², una docena de ordenadores, así como la suma de ideas, entusiasmo y la trayectoria profesional de un grupo de personas han sido el origen de uno de los espacios transdisciplinares más dinámicos de la ciudad. Integrado en el programa de actividades del Centro Cultural Conde Duque y perteneciente al Área de Gobierno de las Artes del Ayuntamiento de Madrid, medialabmadrid se entiende ante todo como un catalizador de ideas y proyectos, así como mediador entre personas con vocación local y amplia proyección internacional.

La estructura abierta y modular de sus actividades se extiende en unas ocasiones a la zona de encuentros, recursos y producción de unos 300m². Mientras que en otros momentos, su programa de exposiciones dispone de hasta 2000m², distribuidos entre en los diversos espacios del Centro Cultural Conde Duque.

Uno de los principales objetivos de este joven programa de apenas cuatro años de vida, es el de ofrecer a los ciudadanos la posibilidad de asomarse a los nuevos escenarios que surgen de la intersección entre la creación artística, la investigación científica, los avances tecnológicos y las nuevas dinámicas sociales de la comunicación. Con ello, las actividades de medialabmadrid se encaminan hacia la así llamada Tercera Cultura que integra la humanista y la científica, apostando por el diálogo y la libre circulación de experiencias y conocimientos. Ya no podemos entender por cultura tan sólo la creación plástica, la música, el teatro, la literatura o el pensamiento. Ciencia y tecnología también son cultura. Ambos tienen un papel incuestionable en la manera de concebir, percibir y relacionarnos con el mundo que nos rodea; influyen en nuestros hábitos y costumbres. La ciencia al igual que el arte, aunque de distinta manera, está intentando hacer visible lo invisible. Está intentando generar distintos modelos de cognición y comprensión,



distintas maneras de entender los patrones y procesos que rigen la vida en general y la experiencia contemporánea en particular.

¿Quién concebiría las innovaciones científicas sin los avances tecnológicos? ¿Y quién hablaría hoy del arte contemporáneo sin las nuevas tecnologías audiovisuales del vídeo, del ordenador o de Internet? La interacción entre nuestro imaginario y las tecnologías de la comunicación constituyen uno de los motores de la producción cultural; de una evolución que nos ha llevado desde la edad de la piedra a la era del silicio (que básicamente sigue siendo arena muy depurada) y de la información.

Uno de los hilos conductores de estos primeros años ha sido la exploración de las complejas relaciones entre los sistemas biológicos, sociales, tecnológicos y culturales. Muestras y exposiciones como las de Cibervisión02_dinámicas fluidas, banquete_metabolismo y comunicación, banquete_comunicación en evolución, Digital Transit o Condición Postmedia han reunido en los sucesivos años en Madrid a científicos de gran proyección internacional, como Roger Bartra, Fritjov Capra, Lynn Margulis, Otto Rössler, Dorion Sagan, Vandana Shiva, o Ingrid Volkmer y artistas como Marcel.Í Antúnez, Ricardo Domínguez, Peter Fend, Daniel García Andujar, Golan Levin y Zachary Lieberman, Cesar Martínez, Neokinok TV, Platonic, Ken Rinaldo o Christa Sommerer y Laurent Mignonneau, entre muchos otros.

La primera exposición y el seminario de Cibervisión02_dinámicas fluidas (www.cibervision.org) planteaban un recorrido desde la física de fluidos y la dinámica de sistemas complejos y autopoyéticas, hasta los ecosistemas globales, mediáticos y financieros. El seminario, organizado en colaboración con la Fundación UCM, ofrecía una extensa reflexión en torno a los patrones, procesos y comportamientos de sistemas a diferentes escalas y contextos. Mientras, el visitante tenía la oportunidad de participar y experimentar de manera intuitiva el mundo de los fluidos, desde los flujos neuronales hasta los del tráfico o de la información, a través de una exposición internacional de vídeos, multimedia e instalaciones interactivas de Realidad Virtual.

Si este primer evento nos llevaba desde la física a la sociología, la siguiente exposición, banquete_metabolismo y comunicación (www.banquete.org), planteaba un recorrido desde la biología a las ciencias de la información. Partió de la transformación de materia y energía a explorar las interacciones entre sustancias e ideas; las sinergias entre emociones y comportamientos; y las correlaciones entre imágenes, sonidos y símbolos. Todos ellos entendidos como ingredientes simbólicos y maticos de un metabolismo ampliado que conforma la experiencia cotidiana. Rastreando las correspondencias entre los procesos del metabolismo y la comunicación, banquete_ invitaba a reflexionar acerca de nuestros hábitos de consumo, nuestros lugares de encuentro (y desencuentro), nuestros dispositivos de



comunicación (e incomunicación), nuestra relación con el otro y con el entorno. También en este proyecto se conjugaba la reflexión con la participación de un amplio público en la cocina del diálogo y de unas prácticas artísticas impregnadas del discurso arte-vida, desde los años 60 hasta la actualidad.

En la más reciente edición, *banquete_comunicación en evolución*, se analizaba el origen y evolución de la vida entre el código genético y el informático. Se hablaba y visualizaba la evolución del lenguaje y la sociabilidad, así como las transformaciones sociales y culturales producidas por las nuevas tecnologías de la comunicación. Desde nuevas perspectivas y conocimientos, se ofreció una visión de la biosfera entendida también como una infosfera por la que circulan e interaccionan señales de todo tipo. Existimos, por tanto, inmersos en un constante flujo de información que atraviesa laberintos de membranas y pantallas. Bacterias y bits, semillas y neuronas, palabras, cuerpos y máquinas generan morfologías y comportamientos; redes de comunicación que entrelazan signos, códigos y lenguajes.

Bajo el epígrafe de Cultura Digital en febrero de 2006, medialabmadrid organizó un conjunto de actividades en torno al tránsito de la era analógica a la digital, a sus procesos de transformación, y a su influencia a la hora de construir modos de pensar e identidades. Una muestra transdisciplinar sobre nuestras sociedades, entendidas como escenarios de tránsito acelerado, que invitó a explorar las múltiples interconexiones e interdependencias entre los sistemas biológicos, sociales, tecnológicos y culturales. Cultura Digital incluía dentro de su programación cuatro grandes exposiciones, - Condición Postmedia, Digital Transit, Persona y Resonancias, así como un amplio programa de performances, encuentros, debates y talleres.

A estos grandes eventos hay que sumar otras exposiciones de arte digital relacionadas con los países invitados de ARCO y con el programa de Photoespaña. También se han realizado otros proyectos de colaboración nacional e internacional con centros como la Transmediale de Berlín, el MIT de Massachusetts o Metrónom de Barcelona.

Estos programas expositivos no podrían entenderse sin la dinámica diaria de encuentros, talleres, debates y conversaciones que conforman una atmósfera propicia para los proyectos, investigación y producción, así como el centro de recursos de medialabmadrid.

El programa semanal de los encuentros de los jueves de medialabmadrid ha permitido profundizar en muchos temas y propuestas relacionados tanto con los ámbitos locales como con el panorama internacional de artistas y científicos, sus proyectos e investigaciones. Los talleres teóricos y prácticos de 25 horas de duración al mes permitían a grupos de hasta 40 alumnos relacionarse con las prácticas artísticas de creación e investigación más avanzadas de la cultura digital.



Los principales proyectos transdisciplinares de investigación y coproducción llevados a cabo en medialabmadrid han permitido una destacable proyección nacional e internacional de sus actividades. A este respecto, cabe mencionar su participación en las últimas ediciones del Sónar (Barcelona) o del Festival Internacional Ars Electrónica (Linz/Austria). El proyecto Ecolocación Algorítmica, concebido por el biólogo español Ramón Guardans, ha permitido estrechar los lazos de colaboración con los artistas e informáticos de uno de los centros de arte y nuevas tecnologías más prestigiosos del ámbito europeo, el Center for Art and Media, ZKM (Karlsruhe/Alemania).

La participación de medialabmadrid en proyectos artísticos y educativos como Bordergames, del colectivo madrileño La Fiambrera Obrera, ha permitido conectar y colaborar con uno de los tejidos sociales más complejos de la ciudad. De hecho, Bordergames implicaba el desarrollo de un programa de videojuego que facilitara a jóvenes inmigrantes del barrio de Lavapiés la autoexpresión, comunicación e integración social y cultural.

El desarrollo actual del proyecto interactivo Gnom del artista y matemático colombiano Santiago Ortiz está estrechando la colaboración entre medialabmadrid y el CSIC, a través del Protein Design Group del Centro Nacional de Biotecnología.

La actual dinámica de talleres, encuentros, investigación y exposiciones de medialabmadrid ha favorecido no sólo el interés de un amplio público y de los medios de comunicación, sino también el acercamiento de muchos jóvenes creadores y científicos a medialabmadrid. Sean arquitectos, artistas plásticos, biólogos, cineastas, coreógrafos, diseñadores, informáticos o músicos, más de 50 autores y colectivos han utilizado los recursos tecnológicos y asesoramientos informáticos y audiovisuales para desarrollar sus proyectos en medialabmadrid del Centro Cultural Conde Duque.

La memoria adjunta de las actividades del programa medialabmadrid describirá - tanto en cifras como a través de un breve recorrido por los distintos eventos y producciones- un programa emergente y vivo que sigue apostando por un futuro muy presente.



5. Exposiciones

medialabmadrid organiza exposiciones que exploran los nuevos escenarios que surgen en la intersección entre la creación artística, investigación científica, los avances tecnológicos y las dinámicas sociales. Para hacer accesible a un amplio público el contenido de estas muestras medialabmadrid ha puesto en marcha un programa didáctico con guías especializados en la atención personalizada, así como en grupos de todo tipo, desde escolares a jubilados. La organización de charlas, talleres y otras actividades complementarias han convertido las tradicionales salas de exposiciones en espacios vivos de comunicación, de exploración y experimentación, de lectura y de producción de conocimientos compartidos.

5.1. Cibervisión 02_dinámicas fluidas I Festival Internacional de Arte, Ciencia y Tecnología

Fecha: Del 4 al 17 de febrero de 2002

La actividad de medialabmadrid se inició con la celebración del I Festival Internacional de Arte, Ciencia y Tecnología, Cibervisión 02. El festival consistió en una exposición -en la que participaron 17 artistas internacionales-, un encuentro-taller y un ciclo de conferencias, organizado en colaboración con la Universidad Complutense de Madrid, el Ciclo de Invierno de Ciencia y Tecnología del Foro Complutense, con un total de 18 conferencias. Cibervisión 02, que en sus quince días recibió más de 10.000 visitantes, estuvo dedicado a la temática de las dinámicas fluidas, sistemas complejos y procesos auto-organizativos.

El encuentro-taller sobre modelos de sistemas auto-organizativos en la Red, en colaboración con algunos de los directores de los medialabs independientes más destacados en el ámbito europeo, como Inke Arns (comisaria independiente, Berlín); Eric Kluitenberg (escritor, teórico y organizador de eventos sobre cultura y tecnología, De Balie, Ámsterdam); David Casacuberta (profesor de filosofía de la ciencia y la tecnología en la Universitat Autònoma de Barcelona) y Walter van der Crujisen (artista y comisario).

5.2. Espacios híbridos - arquitecturas virtuales

Fecha: Del 8 de noviembre de 2002 al 5 de enero de 2003

Comisariado: Karin Ohlenschläger

La exposición Espacios híbridos - arquitecturas virtuales presentó algunos de los proyectos más innovadores de la arquitectura virtual, inmersiva e interactiva, de ámbito nacional e internacional. La exposición abarcó desde la presentación de visionarios proyectos arquitectónicos contemporáneos hasta las arquitecturas líquidas



y proyectivas de algunos de los artistas, diseñadores y arquitectos más destacados, ofreciendo así un singular acercamiento a los nuevos modos de pensar y experimentar el espacio contemporáneo.

5.3. MediaSpace Suiza - ARCO'03

Fecha: Del 12 de febrero al 9 de marzo de 2003

Se presentó, por primera vez en Madrid, un representativo programa del arte electrónico suizo actual de vídeo, multimedia, instalaciones virtuales e interactivas, con motivo de la presencia de Suiza como país invitado en ARCO 03. La exposición trató el concepto de espacio en su dimensión geográfica, arquitectónica y mediática. Se analizaban también las relaciones y conexiones entre espacio físico, geográfico, cultural y arquitectónico, por una parte, y el espacio mediático y virtual, por otra.

5.4. The tables turned, three parts

Instalación telemática interactiva de Paul Sermon

Fecha: Del 20 de mayo al 8 de junio de 2003

Esta insólita experiencia telemática conectaba por videoconferencia y en tiempo real tres mesas instaladas en medialabmadrid -Centro Cultural Conde Duque-, en el ZKM de Karlsruhe (Alemania) y en el Palau de la Virreina de Barcelona. De este modo, los visitantes de cada uno de las salas podían reunirse y conversar virtualmente en torno a una misma mesa, experimentando las sensaciones contradictorias de la simultánea ausencia física y presencia virtual en el no-lugar de encuentro con los otros. Esta instalación se inauguró paralelamente a la celebración de la exposición *banquete_metabolismo* y *comunicación* en Barcelona y conectaba los tres lugares de la itinerancia de dicha exposición.

5.5. Argonautas

Instalación de robótica interactiva de Ricardo Iglesias y Gerald Kogler

Fecha: Del 15 de abril al 5 de mayo de 2003

Comisariado: Luís Rico

La instalación, formada por cuatro robots, permitió al público de medialabmadrid, así como a cualquier usuario desde su ordenador y a través de Internet, manejar los robots de la exposición a distancia y en tiempo real. En ambos casos podían controlarse el movimiento, la dirección, la velocidad y el funcionamiento de estos seres artificiales. Se centraba así la instalación en la investigación de los conceptos de *net.control*, *net.presencia* y *net.robótica*.



5.6. Panorama Digital O3

Panorama Digital O3 es el título de un programa de muestras de arte electrónico, que el Centro Cultural Conde Duque organizó en colaboración con dos de los festivales más prestigiosos de Europa, Transmediale de Berlín y el Festival Ars Electronica de Linz, para acercar al gran público las últimas tendencias, obras y autores relacionados con el campo del arte electrónico internacional.

5.6.1. Ars Electronica

Fecha: Del 1 al 13 de abril de 2003

Panorama Digital O3 estuvo dedicado en su primera edición al Festival Ars Electronica, con una muestra audiovisual de las obras más destacadas y premiadas en 2001 y 2002, así como un programa especial, editado con motivo del XX Aniversario del Festival, que ofreció una revisión histórica del Ars Electrónica Center desde 1979 hasta 1999. En este contexto, la conferencia Panorama Digital: Actualidad y Perspectivas, que impartió Karin Ohlenschläger, analizó los principales temas, tendencias y perspectivas del arte electrónico, así como su relación con el desarrollo científico y tecnológico, o su presencia en los diversos contextos sociopolíticos y culturales de la actualidad.

5.6.2. Transmediale O3

Fecha: Del 7 al 15 de mayo de 2003

La exposición mostró los trabajos de vídeo y multimedia más destacados presentados en la Transmediale en los últimos 10 años de artistas como Bull.Miletic (EE.UU.), Gabriela Golder (Argentina), Mark Boswell (EE.UU.), Ximena Cuevas (Méjico), Lotte Schreiber (Italia), Linda Wallace (Australia), Andrea Walter (Alemania), 242.pilots (Int.), Juan Francisco Romero, María Cañas (España) o Chris Bowman (Gran Bretaña).

5.7. Info-Jukebox: make your choice

Autores: Monika Fleischmann y Wolfgang Strauss

Fecha: 20 de mayo de 2003

Mediante un innovador sistema virtual, se pudo acceder a las principales obras de Interface Design y Arte Interactivo desarrollados en los últimos diez años en el MARS (Media Arts and Research Studies), dirigido por Monika Fleischmann y Wolfgang Strauss. Este centro, con sede en Bonn, es en uno de los medialabs dedicados a I+D en arte y diseño interactivo más relevantes del panorama europeo.



5.8. Identidades Transitorias

Fecha: Del 12 de junio al 13 de julio de 2003

En el marco VI del festival internacional de fotografía PHotoEspaña 03 bajo el epigrafe "NosOtros: Identidad y alteridad" se celebró la exposición Identidades Transitorias. Reisezimmer (Habitación de viaje), de la artista Isabel María, Biometrics, del joven colectivo Transnational Temps y Preciso del colectivo madrileño Uru, exploraron de distinta manera el concepto y transformación de la identidad en nuestra actual era de los media, de la informática y de las telecomunicaciones.

5.9. banquete_metabolismo y comunicación

Coproducción: medialabmadrid del Centro Cultural Conde Duque, ZKM Center for Art and Media de Karlsruhe, Alemania y Palau de la Virreina del Instituto de Cultura de Barcelona.

Comisariado: Iván de la Nuez, Karin Ohlenschläger, Luis Rico, Peter Weibel y Sabine Himmelsbach.

Fecha:

Barcelona: Del 29 de enero y el 30 de marzo de 2003

Karlsruhe: Del 14 de mayo al 24 de agosto de 2003

Madrid: Del 24 de septiembre al 23 de noviembre de 2003

El proyecto banquete_ metabolismo y comunicación incluyó una exposición, talleres, mesas redondas e intervenciones en espacios públicos. Planteó un recorrido desde la biología a las ciencias de la información. Partió de la transformación de materia y energía para explorar las interacciones entre sustancias e ideas; las sinergias entre emociones y comportamientos; y las correlaciones entre imágenes, sonidos y símbolos. Todos ellos, entendidos como ingredientes, simbólicos y matéricos, de un "metabolismo ampliado" que conforma la experiencia cotidiana. Rastreado las correspondencias entre los procesos del metabolismo y la comunicación, banquete_ invitaba a reflexionar acerca de nuestros hábitos de consumo, nuestros lugares de encuentro (y desencuentro), nuestros dispositivos de comunicación (e incomunicación), nuestra relación con el otro y con el entorno.

Retomado en el sentido de diálogo, tal y como fue introducido por Platón en la cultura occidental, este proyecto se articulaba como una conversación entre artistas, científicos y pensadores de las más diversas procedencias y disciplinas. La exposición reunió obras de más de 70 artistas de 27 países, con especialistas de ámbitos como la biología, la economía, la literatura, la antropología, la comunicación, las neurociencias o el activismo social y medioambiental.

(Más información en <http://www.banquete.org>).



- 5.10. La creación de la Guerra de los Balcanes: el juego. ARCO'05
Instalación virtual interactiva del colectivo Personal Cinema (Grecia)
Fecha: Del 11 de febrero al 14 de marzo de 2003

Esta exposición utilizó las características formales de un videojuego de aventura épica para plantear una reflexión crítica sobre los distintos patrones de pensamiento y comportamiento que tienen lugar en el plano de la geopolítica y la vida cotidiana. El espacio expositivo se transformó en un escenario virtual e interactivo donde el visitante se convertía en participante y jugador inmerso en la zona balcánica de conflicto. El objetivo del proyecto era plantear un espacio abierto de acción y comunicación sobre los conflictos religiosos, sociales y políticos que persisten en los Balcanes.

- 5.11. La forma del tiempo: Ecolocación Algorítmica en proceso
Instalación que presenta los resultados del proyecto de investigación y creación colectiva realizado en medialabmadrid
Autores: Ramón Guardans (España) y Adolf Mathias (Alemania)
Fecha: Del 11 de febrero al 14 de marzo de 2004

La instalación permitía a los exploradores / jugadores, a través de una herramienta interactiva, observar distintos aspectos de series temporales y entender las relaciones entre los datos. Su aplicación abarcaba desde el análisis espectral de datos financieros hasta la exploración, a partir de un testigo de hielo del lago antártico Vostok, de la historia biogeofísica del planeta a lo largo de los últimos 420.000 años. Todos estos datos han sido analizados y transformados en una composición visual y sonora, en tiempo real.

- 5.12. El inventor de historias. Complejidad, código y lenguaje
Instalación interactiva y laboratorio abierto de Santiago Ortiz
Fecha: Del 14 de abril al 16 de mayo de 2003

El inventor de historias parte de las ideas de la complejidad en las ciencias naturales y del lenguaje para dirigirse a otros rumbos a través de la literatura y las artes plásticas y digitales. Tuvieron lugar una serie de encuentros en los que 19 invitados hablaron sobre complejidad, código y lenguaje y dialogaron con el artista y con el público asistente desde ámbitos como la biología, la música, la geografía, la ecología, la historia del arte, los sistemas de representación y la literatura.



- 5.13. Las líneas del cielo. Fragmentos de un horizonte PHotoEspaña 04, Historias. Videoinstalación de Pedro Ortuño
Fecha: Del 3 de junio al 18 de julio de 2003

A partir de diferentes testimonios y material cinematográfico, Pedro Ortuño construyó el relato fragmentado de una época: las posiciones ideológicas y estéticas que caracterizaron los movimientos sociales y culturales de los años 70 en Barcelona. Fragmentos de películas como Informe general de Pere Portabella, Noche de vino tinto de José María Nunes o Manderley de Jesús Garay se trenzaban con entrevistas a Román Gubern, Llorenç Soler, Ventura Pons, Joaquín Jordá y otros autores que, desde una posición de compromiso y ruptura, tomaron las cámaras para ofrecer lo que en otros tiempos era la ciudad Condal.

- 5.14. Relatos de una crisis elegida. PHotoEspaña 04, Historias
Videoinstalación de Marta de Gonzalo y Publio Pérez Prieto
Fecha: del 3 de junio al 18 de julio de 2003

Dos de los artistas de videoarte más destacados del panorama madrileño expusieron una selección de sus últimos trabajos: cuatro videoinstalaciones en torno a las temáticas de la amistad, el trabajo, la política, la guerra y los medios de comunicación. Se trataba de quebrar los mecanismos de comprensión automática y sugerir el pensamiento activo de otras imágenes, otros mundos colectivos y personales.

- 5.15. Economías alternativas, sociedades alternativas
Oliver Ressler (Austria)
Fecha: Del 30 de septiembre al 31 de octubre de 2004

Videoinstalación con entrevistas a diferentes teóricos y activistas que planteaban modelos sociales y económicos alternativos al actual modelo capitalista. Las propuestas de esta videoinstalación debatían sobre la autodeterminación de la sociedad en "Democracia inclusiva", (Takis Fotopoulos); los valores de la "Economía Participativa", (Michael Albert); la "Libre cooperación", (Christoph Spehr); el "Trabajo afectivo", (Nancy Folbre); las "Utopías feministas", (Marge Piercy); los colectivos de trabajadores durante la Guerra Civil Española de Salomé Moltó o la autogestión laboral yugoslava de los años 60 y 70, (Todor Kuljic), entre otros.



5.16. e-motive
Instalación virtual e interactiva de Kònic Thtr [Rosa Sánchez +
Alain Baumann]

Fecha: Del 5 de noviembre al 2 de diciembre de 2004

Un proyecto participativo que permitía a los espectadores experimentar y visualizar el impacto de sus emociones y comportamientos en su entorno urbano y medio ambiental, aplicando sistemas de "realidad aumentada". A través de la simulación, e-motive ofrecía al usuario la posibilidad de experimentar con la capacidad individual y colectiva de influir de manera positiva o negativa en el espacio que le rodeaba.

5.17. banquete_comunicación en evolución

Fecha: Del 23 de enero al 20 de febrero de 2005

Comisariado: Karin Ohlenschläger y Luis Rico

Esta segunda edición del proyecto banquete_, concebido como un diálogo entre arte, ciencia, tecnología y sociedad, planteó una mirada crítica y abierta acerca de los modelos y procesos que rigen la evolución de la comunicación en términos de código, lenguaje, tecnología y dinámicas sociales.

Una amplia exposición reunió, en cuatro espacios, los proyectos recientes de algunos de los más destacados representantes del arte digital, de los ámbitos nacional e internacional. Sus instalaciones multimedia e interactivas, esculturas robóticas, arte genético o proyectos de net.art abarcaron un amplio abanico de propuestas. Unas exploraban las relaciones entre los sistemas biológicos, sociales, tecnológicos y culturales- profundizando en la comunicación entre seres vivos y los nuevos entornos virtuales y artificiales-; otras reflexionaban acerca de la evolución del relato, entendido como una tecnología simbólica.

Simultáneamente, banquete_05 realizó el primer simposio internacional de arte, ciencia, tecnología y sociedad, ACTS. Este evento reunió durante tres días a 25 expertos internacionales del mundo de la biología, geología, lingüística, filosofía, sociología o teoría de la comunicación para profundizar en el tema de la exposición.

(Más información: www.banquete.org)



5.18. Dataspace: Arte electrónico mexicano

Fecha: Del 5 al 27 de febrero de 2005

Comisariado: Priamo Lozada

La exposición se presentó en un nuevo espacio ubicado en el patio sur del Centro Cultural Conde Duque de Madrid, concebido como un laboratorio de experimentación y producción que da cuenta del interesante panorama artístico del país azteca. Los artistas, que presentaron en su mayoría obra creada expresamente para Dataspace, trabajaron estrechamente con el comisario en el desarrollo de sus proyectos.

5.19. Fast Forward (Avance rápido)

Media Art de la Colección Goetz

Fecha: del 9 de Febrero al 17 de Abril de 2005

Comisariado: Sabine Himmelsbach y Stephan Urbaschek

Ingvild Goetz es una de las primeras coleccionistas privadas que apoyaron de manera comprometida y continua el nuevo medio del vídeo arte. Y es que las nuevas tecnologías han cambiado de manera fundamental la vida social y la vida en sociedad. Este cambio se ha reflejado también en las prácticas artísticas, donde los trabajos basados en vídeo están adquiriendo una importancia cada vez mayor como medios de expresión contemporáneos. En Fast Forward se mostró una representativa muestra de este campo artístico, variado y emergente con nombres como Francis Alys, Emmanuelle Antille, Kutlug Ataman, Andrea Bowers, Janet Cardiff y George Bures Miller, David Claerbout, Rineke Dijkstra, Peter Fischli y David Weiss, Rodney Graham, Pierre Huyghe, Mark Leckey, Tracey Moffatt, Saskia Olde Wolbers, Gabriel Orozco, Tony Oursler, Luca Pancrazzi, Paul Pfeiffer, Pipilotti Rist, o Sam Taylor-Wood. Las obras seleccionadas abordaron desde su diversidad las nuevas estrategias perceptivas de nuestro presente acelerado, en el que la información es a menudo canalizada y absorbida en modo de "avance rápido".

5.20. Persona. Rastros, apariencias.

Instalación intermedia e interactiva

Fecha: del 27 de enero al 2 de abril de 2006

Comisario: Fernando Illana

Esta exposición / intervención abordó las paradójicas relaciones entre identidad, personalidad y apariencia, y en la que la interactividad y la participación del público jugaron un papel esencial. En la instalación Persona, Concha Jerez y José Iges afrontaron la noción de la identidad y sus múltiples perspectivas utilizando el espacio arquitectónico de la Sala Pedro de Ribera del Centro Cultural Conde Duque. Este espacio fue intervenido con elementos visuales y sonoros potenciados por tecnología



digital e interactiva, que juegan y crean sensaciones paradójicas: cámaras ocultas y sensores secretos, espejos equívocos, música y sonidos esquivos y un fluir constante de lo más inaprensible y esencial en la vida: el agua.

5.21. Resonancias. Cuerpos Electromagnéticos.

9 instalaciones de artistas canadienses

Fecha: del 27 de enero al 2 de abril de 2006

Comisariada por Nina Czegledy y Louise Provencher

Resonancias. Cuerpos Electromagnéticos trajo a Madrid una variada muestra de arte contemporáneo canadiense donde se exploró la naturaleza de las fuerzas materiales, invisibles pero reales, y el impacto de estas energías vibratorias sobre el cuerpo humano y sobre nuestro entorno. En primer lugar, la energía de la actividad neurológica, cuyo rastro siguen los neurocientíficos y los psicoanalistas, señalando la pulsación de nuestros pensamientos y deseos, lo que surge bajo la piel, bajo la consciencia. Estas ideas son palpables en la obra de Paulette Phillips, Richard Shrorud, Norman White, David Toma, Jocelyn Roberts, Marie-Jeanne Muslol, Jean Pierre Aube y el resto de los artistas invitados a la muestra. Asimismo las obras comisariadas tomaron como punto de partida -y homenaje- la figura de Nicolás Tesla, padre pionero del estudio del electromagnetismo.

5.22. Digital Transit

Coproducción: Futurelab (Ars Electronica Center) y MediaLabMadrid

(Centro Cultural Conde Duque) Austria en ARCO'06

Fecha: Del 8 de febrero al 2 de abril de 2006

Comisarios: Manuela Pfaffenberger y Gerfried Stocker (Ars Electronica, Linz) y Karin Ohlenschläger y Luis Rico (MediaLabMadrid)

Una de las cuatro exposiciones que compusieron el entorno de Cultura Digital en 2006. Esta gran exposición planteó un recorrido por las interconexiones entre el arte, la ciencia, la tecnología y la sociedad. Transitando por espacios permeables que propician interferencias productivas entre imaginarios, conceptos y prácticas diversas. En su conjunto, se propuso a través de las obras de más de 60 artistas una mirada transdisciplinar, entendida como un modo de interpretación, exploración y participación en la compleja trama de relaciones que articula la cultura contemporánea. Digital Transit constituyó así un espacio de comunicación que conectó las actuales tecnologías de la informática y las telecomunicaciones con las artes visuales, sonoras y escénicas, la arquitectura y el urbanismo, la ciencia, la educación, la participación ciudadana y el medio ambiente.



Digital Transit describió un entorno hilvanado por procesos y proyectos que transcurren a distintas escalas y en diferentes contextos: sea en un cultivo bacteriano, un cuerpo humano, un tejido urbano, una red de telecomunicaciones o un ecosistema. Se propuso así una visión sistémica y global que circulase desde la genética al urbanismo o de la informática a la educación, pasando por las nuevas comunidades digitales que se articulan en la Red. La exposición reunió algunos de los más destacados proyectos de la cultura digital, del ámbito austriaco e internacional, premiados en los últimos años en el prestigioso festival internacional Ars Electronica de Linz, Austria.

5.23. Condición Postmedia

Producción: Neue Galerie de Graz (Austria).

Austria en Arco'06

Fecha: Del 8 de febrero al 2 de abril de 2006

Comisarias: Elisabeth Fiedler y Christa Steinle

Asesor científico: Peter Weibel

Otra de las grandes exposiciones que se celebraron en el marco de Cultura Digital, Condición Postmedia trajo a Madrid una selección de obras de casi 40 artistas del país invitado a Arco este año: Austria. El término "postmedia" se presenta idóneo para caracterizar el conjunto de prácticas artísticas en que se basa el concepto de esta exposición. Los artistas experimentan con medios, materiales y funciones, adaptan nuevos procesos de producción, mezclan propiedades de diferentes medios y construyen nuevos sistemas de referencia. Ya no hay un medio dominante. Por el contrario, los medios se influyen, condicionan y se reflejan mutuamente. Procesos interdisciplinarios entre dibujo, pintura, escultura, fotografía, cine, vídeo, literatura, arquitectura, diseño, arte en la Red y lenguaje informático se convierten en principios metodológicos en esta exposición que atrajo nuestra atención hacia el arte austriaco y su aportación internacional.

5.25. Memoria [P]resente.

Homenaje a Pedro Garhel

Fecha: 20 y 21 de abril de 2006

Muestra de fotos, vídeos y audio de Pedro Garhel (1952-2005), artista pionero del arte multimedia, virtual y de la performance en España. En su labor como cofundador y director del Espacio [P], uno de los primeros espacios polivalentes autogestionado por artistas visuales y sonoros, participó activamente en la catalización del arte emergente de los años 80 en Madrid.



5.26. ¿Interactivos?

Proyectos desarrollados durante el taller

Fecha: Del 29 de abril al 21 de mayo de 2006

Exposición de los proyectos desarrollados en el taller ¿interactivos? de medialabmadrid con David Cuartielles, Zachary Lieberman y Hans Cristoph Steiner. Se mostraron los trabajos de los participantes en el ámbito de la creación artística y tecnológica en torno a la comunicación y la interactividad. Una muestra más de la naturaleza activa de medialabmadrid como centro de investigación, producción, formación y exposición.

5.27. Vínculo -a. Políticas de la afectividad, estéticas del bio-poder.

Once propuestas de web art

Fecha: Del 30 de mayo al 23 de julio de 2006

Comisariado: Juan Martín Prada

Vínculo-a aunque tomó forma de exposición fue un proyecto de web art, de arte en la Red, que se pudo visitar simultáneamente tanto en el espacio del Conde Duque como desde la World Wide Web. Compuesto por once propuestas de web art en torno a la afectividad contemporánea y su mediación tecnológica, contó con las obras de artistas como John Miller + Takuji Kogo, Rob Bevan + Tim Wright, Young-hae Chang Heavy Industries, Akira Mori, Jess Loseby, Laura Bey, David Crawford, MTAA (M. River & T. Whid Art Assoc.) y el Colectivo 8552.

(más información en www.vinculo-a.net)

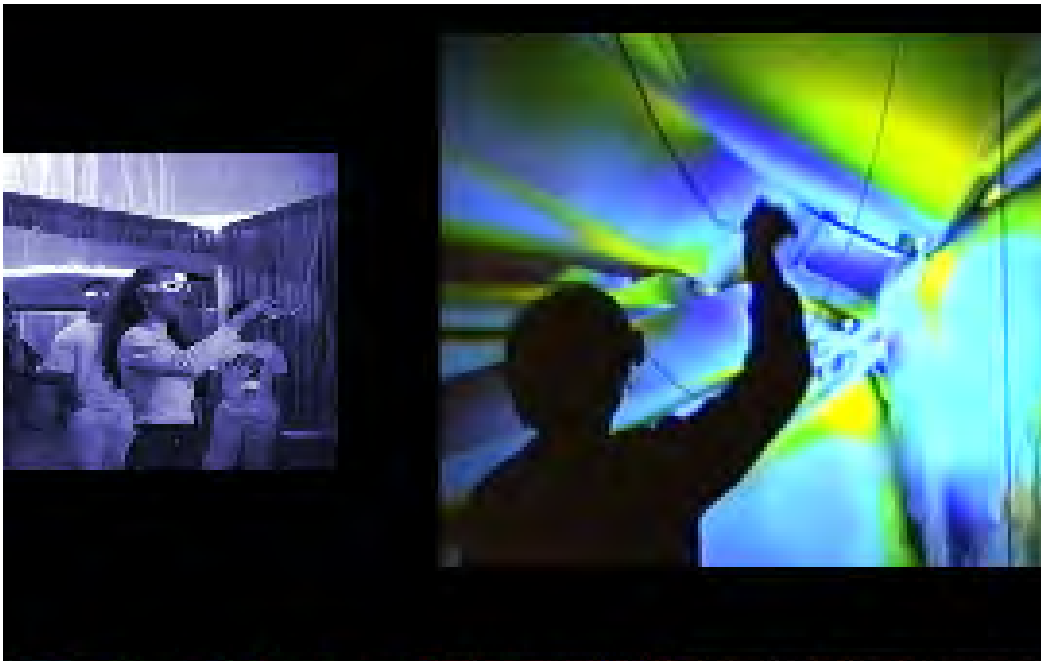
5.28 Momentos de vídeo-arte portugués contemporáneo(PHotoEspaña06)

Exposición en el ámbito del Festival Portugués 2006.

Fecha: Del 2 de junio al 23 de julio de 2006

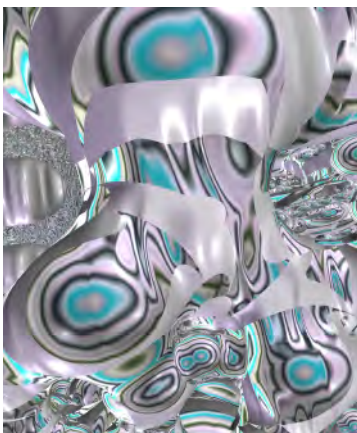
Comisario: Dinis Guarda

Momentos de vídeo-arte portugués contemporáneo recogió los trabajos en esta disciplina de algunos de los artistas jóvenes más innovadores de la escena lusa. Para esta muestra, que se enmarcó en el ámbito del Festival Portugués 2006, se encargó a cada autor que desarrollara un monólogo con raíces profundamente personales que aludiera de forma directa o indirecta a las reflexiones y representaciones contemporáneas que tienen como objeto la naturaleza. El resultado fue una visión caleidoscópica -aunque de gran coherencia- en la que confluyeron historias, trayectorias y métodos artísticos diferentes. Momentos de vídeo-arte portugués contemporáneo reunió obras de Catarina Campino, Célia Domínguez, Cristina Mateus, Francisco Queirós, Graça Sarsfield, José Maçãs de Carvalho, Maria Lusitano Santos, Nuno Cera, Pedro Cabral Santo y Pedro Valdez Cardoso. (más información en <http://www.phedigital.com>)

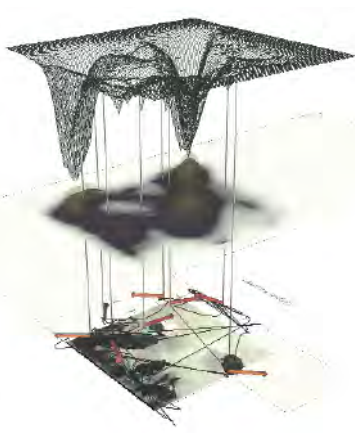


CIBERVISIÓN_02

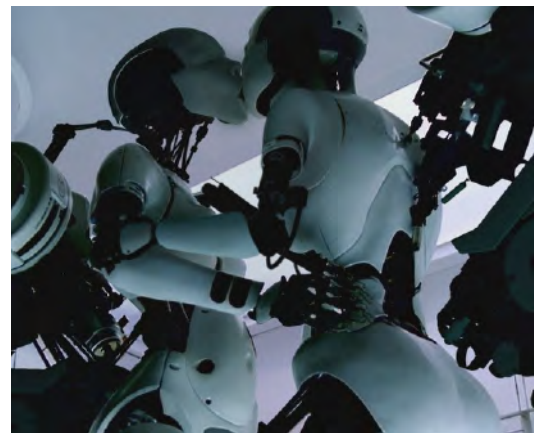
Agueda Simó



Yoichiro Kawaguchi



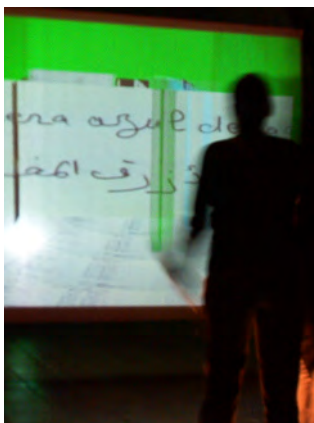
Ursula Damm



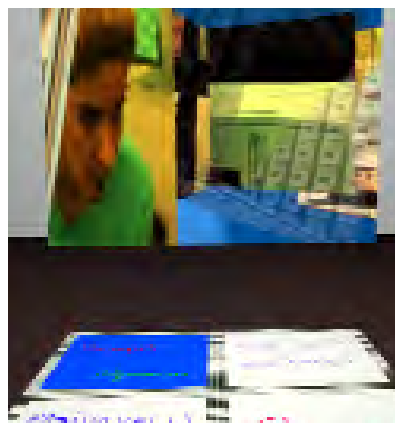
Chris Cunningham



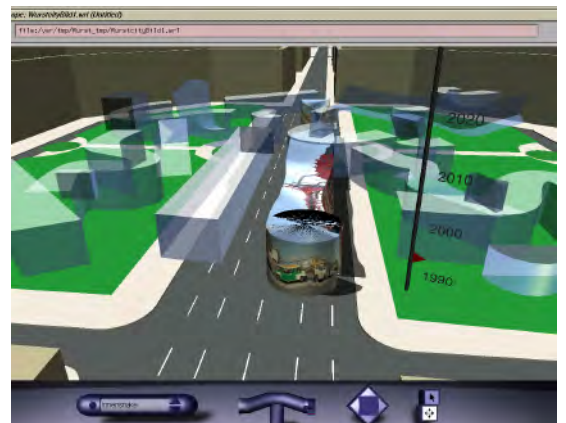
ESPACIOS HÍBRIDOS - ARQUITECTURAS VIRTUALES



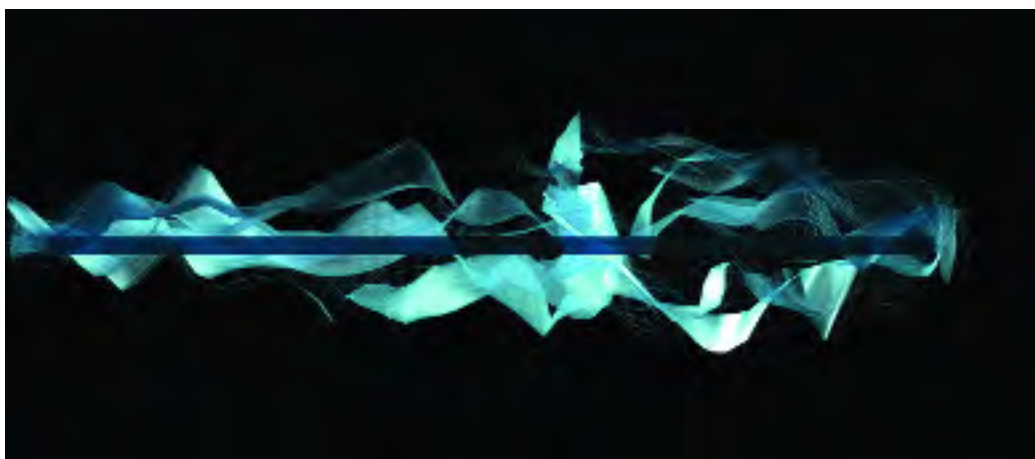
König thür



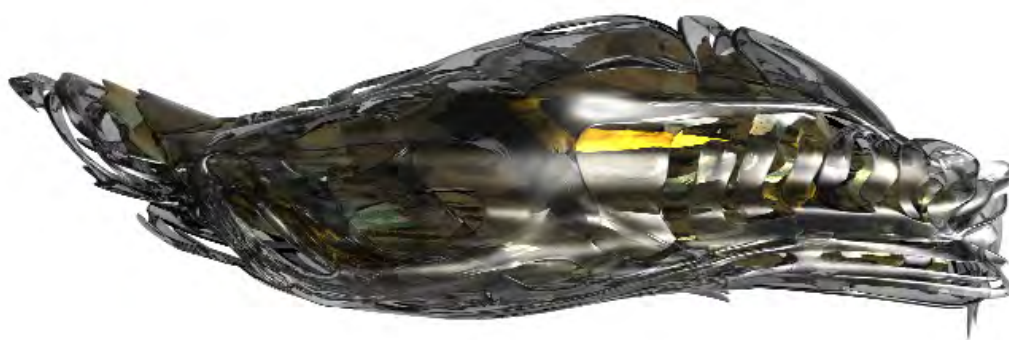
König thür



Art+com



Sonia Cillari

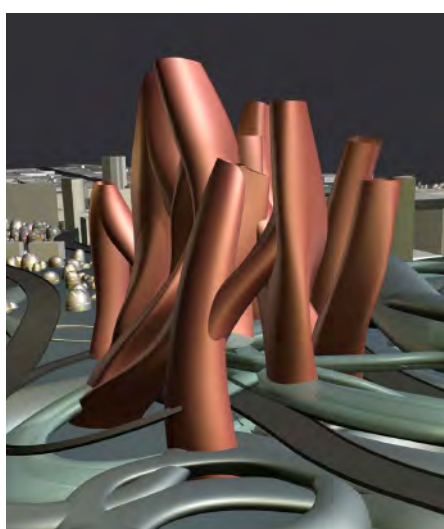


Marcos Novak

ESPACIOS HÍBRIDOS - ARQUITECTURAS VIRTUALES



Entrada a la exposición



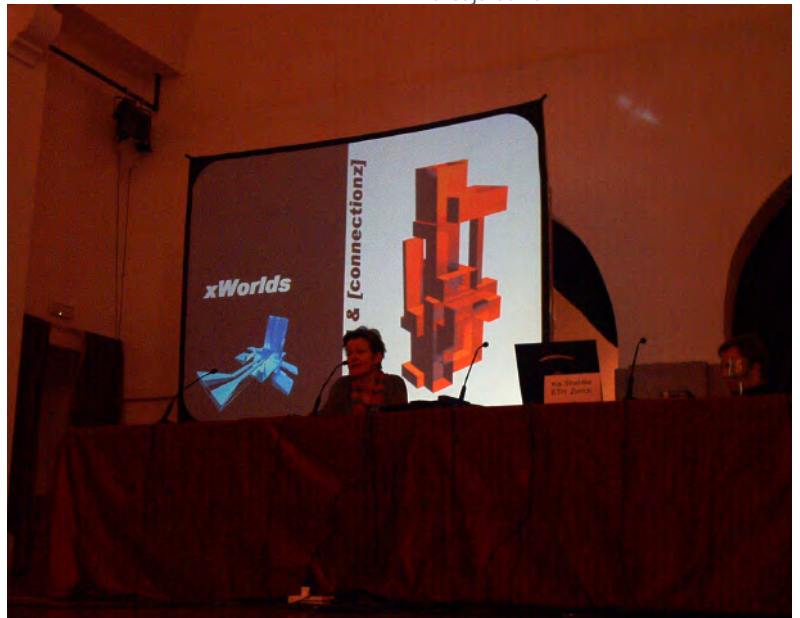
NOX



MVRDV



La caja suiza



Presentación MediaSpace Suiza



MEDIASPACE SUIZA - ARCO'03

Conferencia [roomz] & [connectionz]



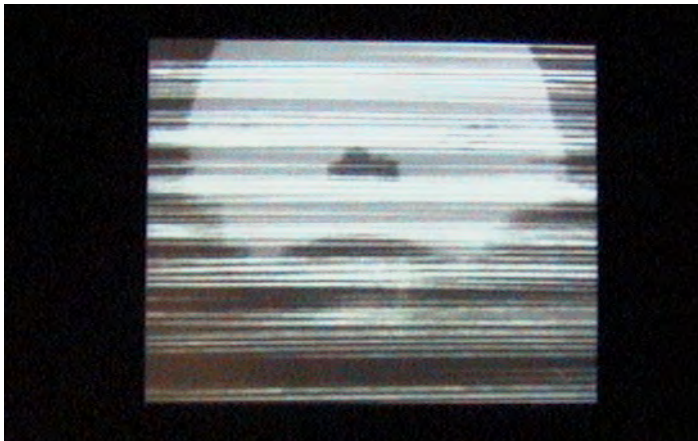
THE TABLES TURNED, THREE PARTS. INSTALACIÓN TELEMÁTICA INTERACTIVA





ARGONAUTAS





BIOMETRICS.Transnational temps

**IDENTIDADES
TRANSITORIAS**

URU



REISEZIMMER. Isabel María

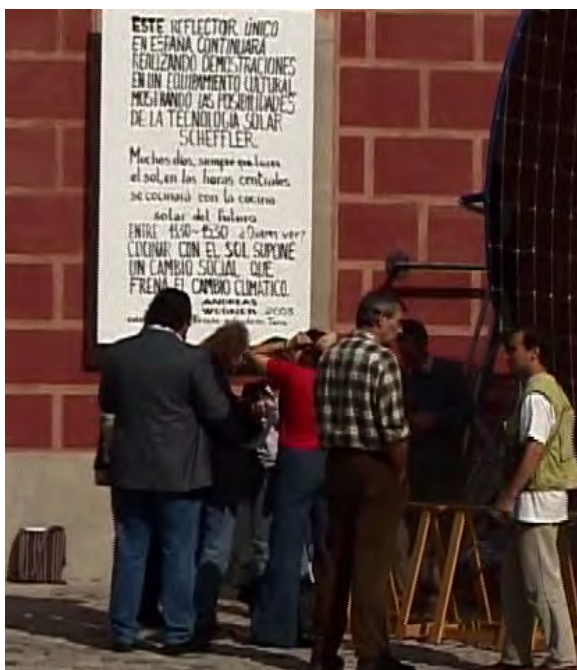


Rueda de prensa



BANQUETE_03 - patio

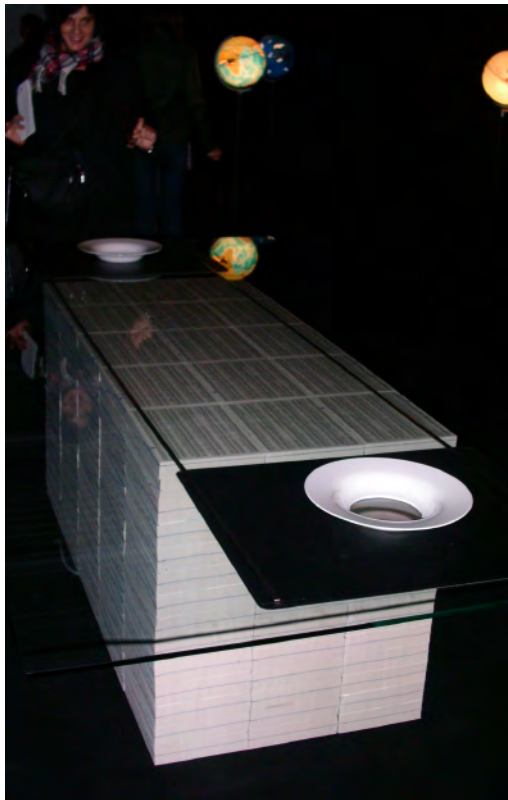
Vandana Shiva y Wolfgang Scheffler



FUTURE KITCHEN. Andreas Wegner



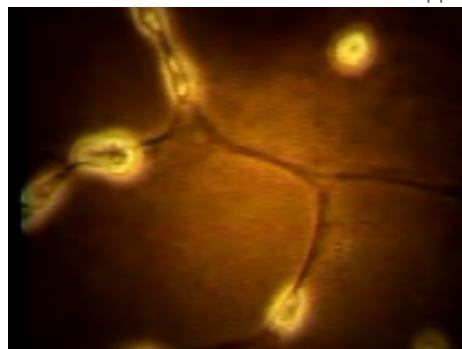
PANLINGUA. Miralda / FoodCultureMuseum



DACH DER WELT V. Peter Weibel



TIEMPO. Victor Grippo



PHYLUM LABYRINTHULATA. David Porter

BANQUETE_03 - micro-macro



10 GLOBES OF THE SERIES "WORLD PROCESSOR". Ingo Günther



THE LAST NINE MINUTES. Douglas Davis

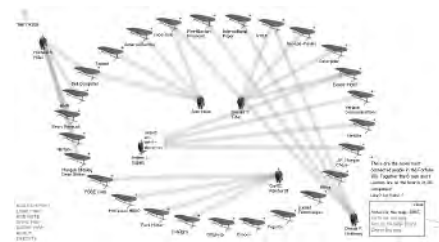
BANQUETE 03 - (in)comunicación



DIFESA DELLA NATURA. Joseph Beuys



NO HABLES CON LA BOCA LLENA. Concha Jerez y José Iges



THEY RULE! Josh on & Futurefarmers



THE LAST SUPPER. Damien Hirst



MELONS (AT A LOSS) Patty Chang

BANQUETE 03 - patologías cotidianas



UNDERNEATH. Liu Wei



NOODLE BOY. Majima



TELEMADRE. mmmm....



AVL- VILLE. Atelier van Lieshout

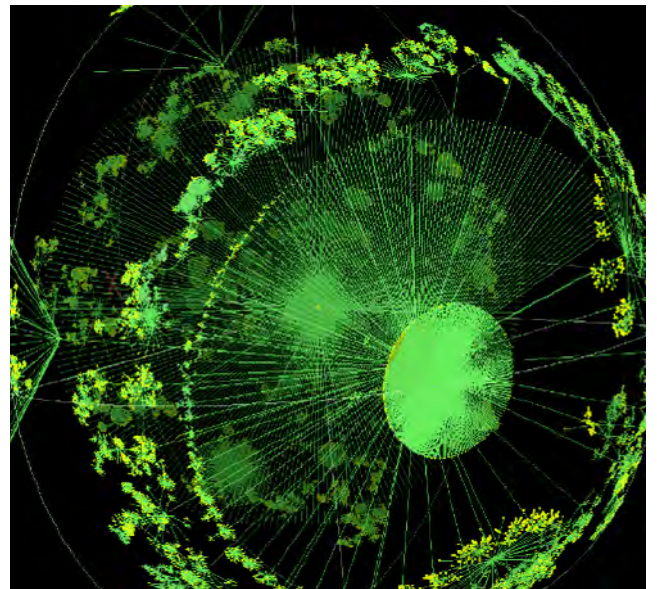


CONSUMO.TV. Neokinok.TV

BANQUETE 03 - procesos emergentes



INDIVIDUAL CITIZEN REPUBLIC PROJECT™
Technologies to the people/ Daniel García Andújar



TOPOLOGÍAS DE LA RED. Young Hyun



Vista de la instalación

LA CREACIÓN DE LA GUERRA DE LOS BALKANES: EL JUEGO. ARCO'05



Imagen del vídeo



Seminario



LA FORMA DEL TIEMPO

Vista de la sala



ECOLOCACI3N ALGORITMICA

Vista de la instalaci3n

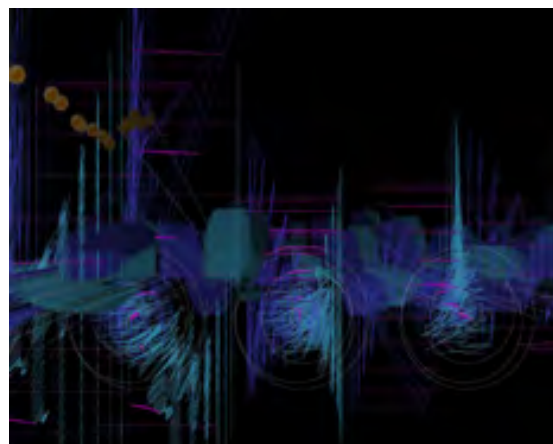
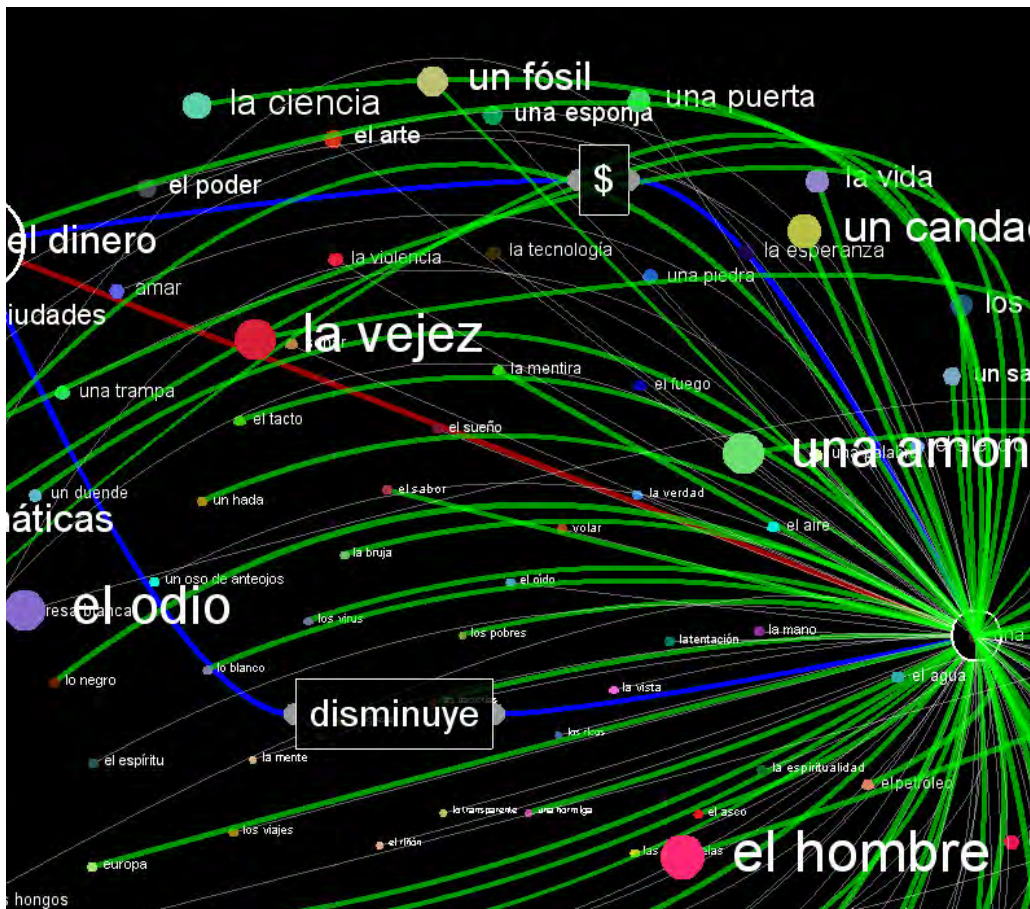


Gráfico tridimensional

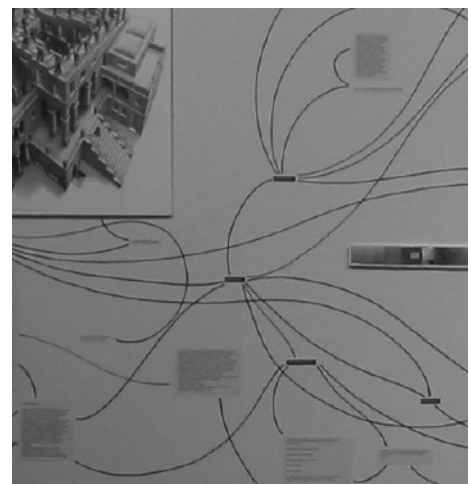


EL INVENTOR DE HISTORIAS. Santiago Ortíz

EL INVENTOR DE HISTORIAS. COMPLEJIDAD, CÓDIGO Y LENGUAJE



Encuentros: Edgardo Franzetti



Detalle de la intervención



Vista de la instalación



Imagen del vídeo



Imagen del vídeo



Más muertas vivas que nunca

PHOTOESPAÑA 04. RELATOS DE UNA CRISIS ELEGIDA.



W: La force du bio-travail/ ¿Qué desea?



Vista de la instalación



Entrada a la Exposición



Imagen del vídeo



EL VISITANTE ENIGMÁTICO. Sebastián Díaz Morales

BANQUETE 05 - distorsiones



TURING TABLES. Franz John



STRAIGHT LINKAGE. Michal Rovner



OPAC. Tony Bellaver

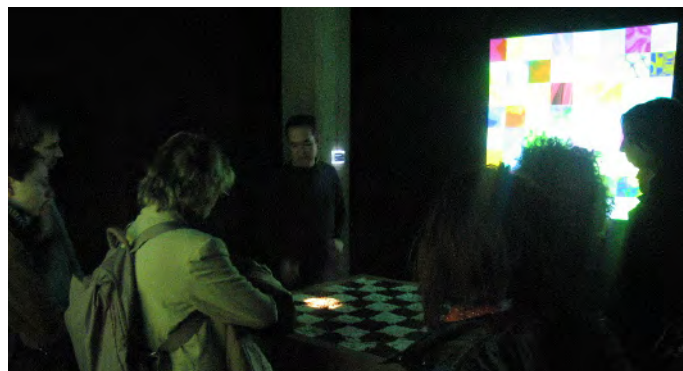


VOID. Yunchul Kim

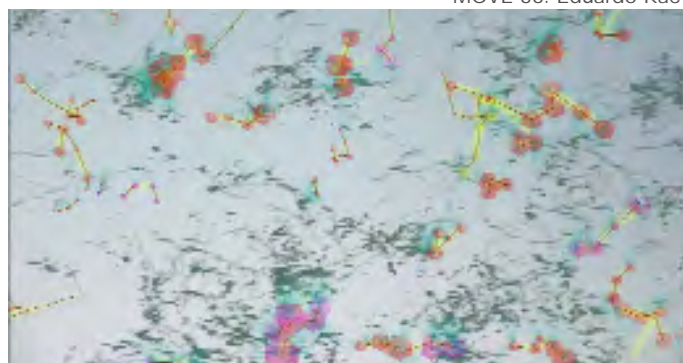
BANQUETE 05 - biosfera_infosfera



EL QUIJOTE VALENCE. Benjamin Fry



MOVE 36. Eduardo Kac



DOUBLE HELIX SWING. Ursula Damm



MESSA DI VOCE. Golan Levin y Zachary Lieberman

BANQUETE 05 - interferencias productivas



MOBILE FEELINGS. Christa Sommerer y Laurent Mignonneau



ORÁCULO Y PAISAJE. Santiago Ortiz/ Proyecto Quiasma



AUGMENTED FISH REALITY. Ken Rinaldo



O SEA QUE ASÍ HA SIDO.
Manuela Moscoso Larreamendy



Vista de la sala

BANQUETE 05 - interferencias productivas - en construcción



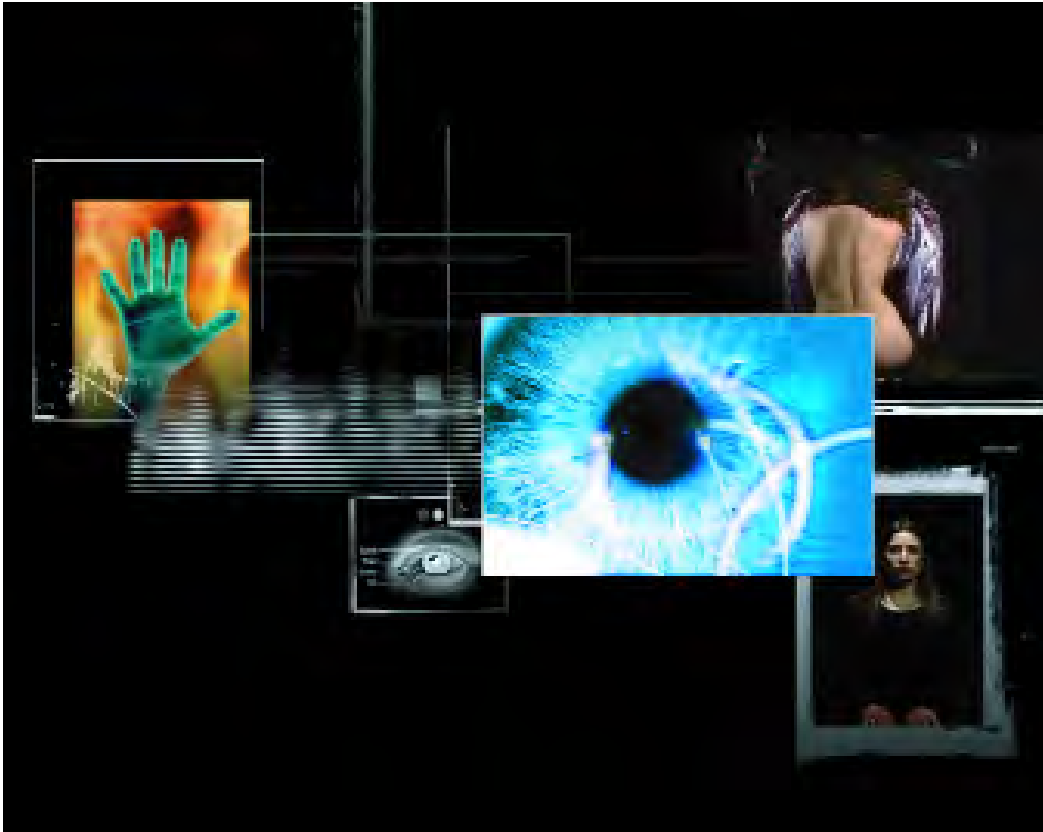
PIFOSTIO. Javier Abarca



CANAL*GITANO. Antoni Abad



SEMILLAS EN RED. Fernando García Dory et al.



FRONTERA. Lilia Pérez Romero

DATASPACE



Entrada a la exposición



PÚBLICO SUBTITULADO.
Rafael Lozano-Hemmer



MISTIAJE. Enrique Rosas



PERSONA. RASTROS, APARIENCIAS





Entrada a la exposición

RESONANCIAS. CUERPOS ELECTROMAGNÉTICOS



HOMEWRECKER 1 & 2.
Paulette Phillips



CAMERA EXERCISES
Simone Jones

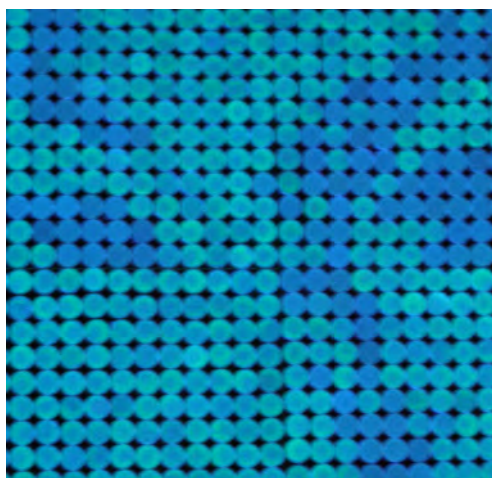


SPYING THE ELECTROMAGNETIC WORK FORCE
Jean - Pierre Aubé



TEXRAIN. Romy Achituv, Camille Utterback

DIGITAL TRANSIT



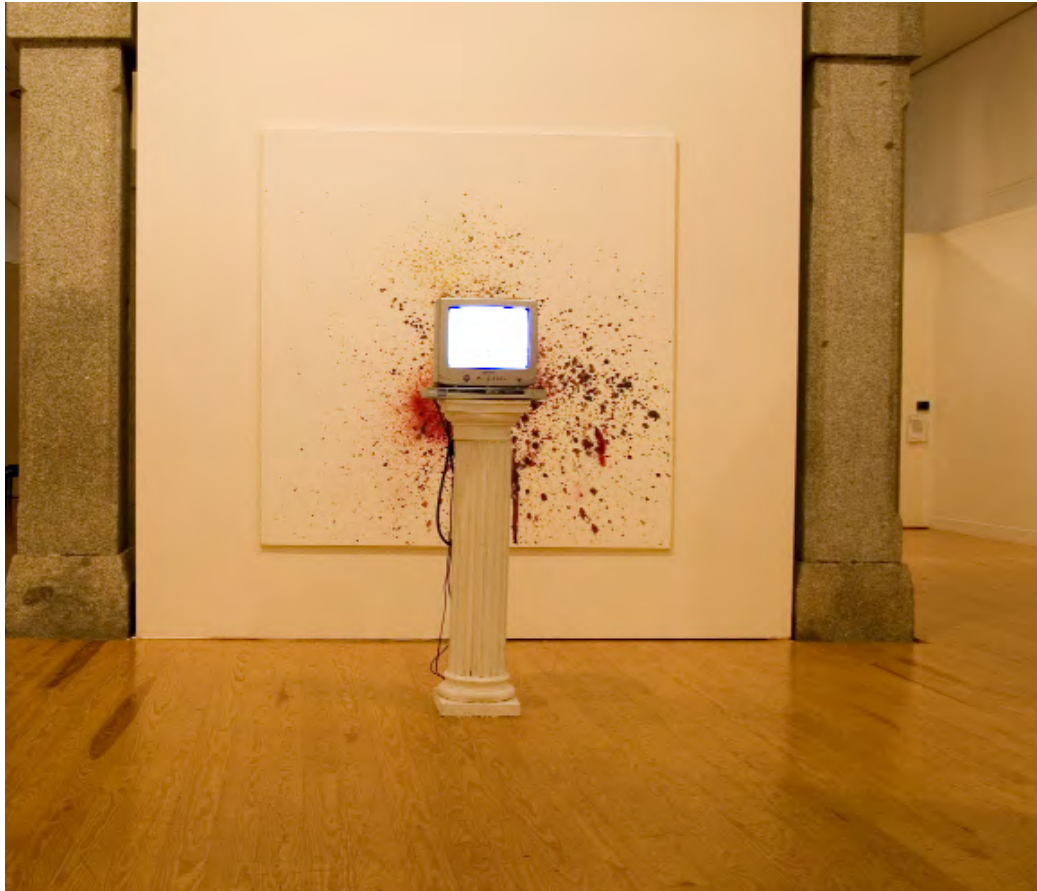
GFPixel- Reinhard Nestelbacher, Gerfried Stocker



CHESS- Christian Möller

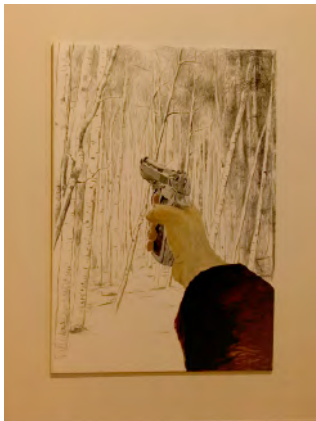


LIVE SPACIES II.
Christa Sommerer, Laurent Mignonneau



SANS BOUSSOLE. Barbara Caspar

CONDICIÓN POSTMEDIA



EGOSHOOTER- Alois Mosbacher



PLUS ULTRA. DER KÜNSTER
ALS AVATAR # 29. Thomas Feuerstein



Vista de la
Exposición



6. Talleres

Desde su inauguración en febrero de 2002, medialabmadrid ha programado múltiples talleres destinados a fomentar el encuentro, el diálogo y la experimentación, con el fin de difundir el conocimiento sobre la emergente cultura digital y telemática y para fomentar dinámicas de trabajo y colaboración transdisciplinar entre participantes de diversos campos de la ciencia, las artes, la informática y las telecomunicaciones.

6.1. ¡Tóma las riendas!

Dirección: Daniel García Andújar

Fecha: Del 11 al 15 de marzo de 2002

Este taller se planteó para aprender a desarrollar infraestructuras tecnológicas propias, tales como construir una plataforma en Internet usando programas y tecnologías de software libre en código abierto, como el sistema operativo Linux. Participaron grupos de artistas que han estado desarrollando, o ayudando a desarrollar, plataformas autónomas para colectivos de artistas desde principios de los 90.

¡Tóma las riendas! contó con la presencia de Walter van der Crujisen (Amsterdam-Berlín-Lubliana), Thomax Kaulmann (Berlín), Heath Bunting (Bristol-London) y Daniel García Andújar (Madrid).

6.2. Robótica 0.1

Dirección: Ricardo Iglesias Iglesias (Profesor de Multimedia en IDEP, Barcelona) y Gerald Kogler (Programador y colaborador del Futurelab, Ars Electrónica Center, Linz, Austria)

Fecha: Del 4 al 9 de noviembre de 2002

Celebrado en el marco de la Semana de la Ciencia, el taller estuvo dedicado a la exploración y el desarrollo de las tecnologías robóticas. Utilizando los juegos MindStorms de LEGO, giró torno a los conceptos de robótica, control e interferencia entre la esfera humana y la esfera tecnológica, la telerobótica y el flujo de información. Asimismo, planteó la creación de robots animados e independientes mediante programación, con la utilización del "ladrillo inteligente", microprocesadores, sensores de contacto, sensores de luz y sensores de movimiento.

Como parte de la actividad del taller se celebraron una serie de conferencias en las que intervinieron Moisés Mañas (Facultad de Bellas Artes de la Universidad Politécnica de Valencia), Vicente Matellán Olivera (Departamento de Ciencias Experimentales e Ingeniería de la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid), Carlos Corpa (Miembro de Amorphic Robot Works de Nueva York) y los directores del taller. Posteriormente se presentaron los resultados del taller.



6.3. Taller de contrapublicidad

Dirección: ConsumeHastaMorir (Ecologistas en Acción)

Fecha: Del 29 de marzo de 2003

El taller se centró en el análisis del papel de los medios de comunicación en la industria publicitaria y las técnicas audiovisuales al uso. Hubo una muestra de material contrapublicitario recopilado, en formato gráfico y audiovisual, y se realizaron una serie de talleres experimentales en los que se fomentaba la creatividad y el aprendizaje del lenguaje publicitario como una herramienta más de comunicación social. Así, la contrapublicidad se presentaba como una respuesta comunicativa a la publicidad comercial.

6.4. La interfaz objetual como herramienta de creación

Dirección: Álvaro Rey

Fecha: Del 19 al 24 de mayo de 2003

Este taller se dedicó a explorar las posibilidades de creación de interfaces objetuales mediante el reciclado y transformación de componentes tradicionales, como el teclado o el ratón, y su adaptación a objetos cotidianos dotándolos de las funciones de control de un ordenador. La base de este taller fue generar los conocimientos técnicos necesarios para poder crear interfaces, espacios o instalaciones interactivas a partir de elementos comunes.

6.5. Individual Citizen Republic Project

Dirección: Daniel García Andújar / Technologies To The People
en colaboración con Aminux y MadridWireless

Fecha: Del 15 al 24 de octubre de 2003

Este taller planteó discursos y herramientas que buscaban extender las capacidades individuales de los ciudadanos hacia una mayor participación en la vida política, social y cultural, a través de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

6.6. Neokinok.tv

Dirección: Daniel Miracle

Fecha: Del 10 al 16 de septiembre de 2003

El taller exploraba el amplio mundo de la comunicación, sus retos y sus desafíos; recuperando el diálogo más allá del espectáculo, en el contexto de una invitación al público, a artistas y a otros colectivos a plantear su propia televisión. Constituyendo así una nueva forma de comunicación y de difusión de contenidos artísticos y culturales.



6.7. Creación digital y teorías de la complejidad

Dirección: Santiago Ortiz

Fecha: Del 26 al 31 de enero de 2004

Se planteó la introducción teórica y técnica en la experiencia de crear a partir de la simulación digital, y reflexión, desde una óptica creativa y de producción, acerca de las posibilidades para el arte y la ciencia como conjunto. Se presentó así cómo la simulación, como parte de los métodos de investigación, a su vez, se ha convertido en una puerta de exploración para el arte.

6.8. La forma del tiempo: análisis interactivo de procesos temporales

Dirección: Ramón Guardans, Adolf Mathias y Götz Dipper

Fecha: Del 1 al 2 de marzo de 2004

El encuentro, realizado en el ámbito de la exposición La forma del tiempo reseñada anteriormente, tuvo por objeto exponer y explorar métodos y conceptos aplicables a la manipulación de señales temporales. Se presentaron estudios detallados de series temporales financieras y biogeofísicas procesadas mediante una instalación interactiva que realizaba el análisis espectral y proyectaba los resultados en gráficos animados y sonido, en tiempo real.

6.9. La simulación por ordenador. Recreación de procesos físicos: dinámica de fluidos

Dirección: Next Limit

Fecha: Del 28 al 29 de abril de 2004

En el taller se realizó como introducción teórica y práctica a la simulación por ordenador con el software Real Flow, desarrollado por el estudio madrileño Next Limit. Se trata de un software 3D de simulación de fluidos y dinámica de sólidos, aplicable tanto a la visualización científica como a la creación artística, publicitaria o cinematográfica.

6.10. Tecnologías del cuerpo

Dirección: Jaime del Val / Proyecto Reverso

Fecha: Del 23 de junio al 6 de julio de 2004

Este taller de 40 horas de duración abordó conceptos, instrumentos y técnicas relacionados con la danza interactiva, música electroacústica, video en tiempo real y arquitectura virtual generativa desde un marco crítico de estudio de las relaciones entre cuerpo, arte y tecnología. Asimismo planteaba la exploración teórica y práctica de nuevos lenguajes y representaciones del cuerpo en un contexto híbrido e interdisciplinar.



6.11. Regreso al futuro de los procomunes. Taller de copyleft

Dirección: Platoniq

Fecha: Del 25 y 26 de enero de 2005

Frente a la opción de poner al copyright en libertad condicional, ¿podríamos volver a la idea de bienes compartidos, espacios comunes que además son gestionados en comunidad? Este taller planteaba construir modelos que fuesen más allá de la licencia de uso: seguir el camino andado, liberando canales, anchos de banda, software y hardware, para llegar a una sostenibilidad del conocimiento compartido.

6.12. Red libre, red visible. Realidad aumentada y redes inalámbricas.

Taller de intervención en el espacio público físico y digital

Dirección: Clara Boj y Diego Díaz

Fecha: Del 15 al 18 de febrero de 2005

Este taller ofreció una introducción teórica y práctica para la creación de un espacio híbrido donde la visualización de los datos invisibles nos ayude a construir una experiencia colectiva. Uno de sus objetivos era generar nuevas configuraciones virtuales, personales y subjetivas del espacio urbano, así como fomentar el acceso e intercambio de información a través de una Red libre y gratuita.

6.13. Una alfabetización audiovisual

Dirección: Marta de Gonzalo y Publio Pérez Prieto

Fecha: 27 de enero, 3, 10 y 17 de febrero

Taller-seminario dirigido fundamentalmente a profesores de educación secundaria. En él se reflexionó y se intercambiaron ideas en torno a la necesidad de aprender y enseñar a leer e interpretar las imágenes y sonidos del cine, la televisión y la publicidad, con el fin de conservar un sentido crítico y una autonomía ante el bombardeo continuo al que todos nos vemos sometidos.

6.14. No_lugares_compartidos. Metodología y aplicación de lenguajes a entornos interactivos

Dirección: Rosa Sánchez y Alain Baumann [Kònic Thtr]

Fecha: Del 10 al 13 de mayo de 2005

Taller teórico-práctico en el que se estudió la relación espacio público-espacio protegido desde la mediación de las nuevas tecnologías. Se propuso la re-utilización de un espacio no ocupado o en desuso de un inmueble o un área vecinal de Madrid para ser recuperado y utilizado como espacio de ocio y relax, de encuentro y relaciones sociales, autogestionado por los vecinos.



- 6.15. Making things move
Dirección: Zachary Lieberman
Fecha: Del 20 al 23 de junio

El taller ofreció diferentes acercamientos a técnicas de animación digital que usan processing, y exploró cómo estas técnicas se pueden integrar en sistemas interactivos y audiovisuales para crear formas de expresión lúdicas e intuitivas, bajo la clave de cómo hacer que las cosas se muevan de una forma interesante, convincente y realista.

- 6.16. 3^{er} taller de tecnologías del cuerpo: tecnopoder y lenguajes emergentes
Dirección: Jaime Del Val - Instituto Reverso
Fecha: Del 11 al 16 de julio

Como continuación del taller realizado en 2004, este taller planteó una revisión de los paradigmas de análisis crítico del poder y su articulación tecnológica y corporal. Se concibió como un espacio crítico de generación de prácticas y procesos, de lenguajes e instrumentos, en un marco donde convergen la teoría crítica post-estructuralista, la danza interactiva, la electroacústica en tiempo real, el vídeo y la arquitectura virtual generativa.

- 6.17. Herramientas open hardware: Arduino
Dirección: David Cuartielles
Fecha: del 5 al 9 de octubre, 2005

El taller consistió en una introducción práctica al uso de Arduino, en conexión a programas como PureData, Processing, Flash, Director o aplicaciones de Java. Arduino es un sistema open hardware para artistas y diseñadores que simplifica el uso de microprocesadores para la creación de instalaciones interactivas y prototipos rápidos de ingenios electro-mecánicos. Al taller asistieron artistas, músicos, informáticos, diseñadores e ingenieros de telecomunicaciones.

- 6.18. Vídeo-collage
Dirección: Tania Ruiz
Fecha: del 7 al 11 de noviembre, 2005

El contenido teórico de este curso proponía un acercamiento a la cuestión de la representación del tiempo y el espacio en el ámbito de la imagen en movimiento, a través de una serie de ejemplos del cine, el video y las artes plásticas y electrónicas. La parte práctica consistió en la realización de ejercicios de montaje, de collage y de truaje digital del vídeo en relación con los temas tratados en la parte teórica.



6.19. Introducción al WikiMap_Madrid

Dirección: David Cuartielles

Coproducción: Futurelab –Ars Electrónica Center/medialabmadrid –
Centro Cultural Conde Duque

Fecha: 14 y 15 de diciembre, 2005

Taller dirigido a artistas, diseñadores, arquitectos y educadores interesados en aprender a manejar una herramienta interactiva para elaborar un mapa virtual y dinámico de la ciudad, generando nuevos espacios de creación, comunicación y participación ciudadana.

6.20. Bordergames

Dirección: La Fiambrera Obrera

Fecha: del 14 de septiembre al 15 de octubre de 2005

Taller de trabajo en el entorno de la creación del software Bordergames -bajo la forma de un videojuego-. Este videojuego participativo permitió a los jóvenes desarrollar una autonomía expresiva y organizativa para representarse a sí mismos y dibujar el presente de su comunidad, en un entorno en el que se mezclan sus tradiciones culturales con el contexto urbano en el que viven actualmente. A su vez, Bordergames funciona como un instrumento de coordinación y comunicación política, social y cultural, para generar comunidad y poner en común informaciones útiles a través del juego. Con los contenidos que se consensuaron en este taller se cerró una versión definitiva del videojuego Bordergames, preparada para ser jugada por otros inmigrantes y alumn@s de diferentes edades y países, y que se puso a disposición de educadores y gente de distintos colectivos sociales, técnicos de ayuntamientos, mediadores, profesores, etc.

6.21. Wikimap_Madrid

Nuevas formas de intervención y participación ciudadanas.

Dirección: Raquel Renno y Rafael Marcheti

Fechas: del 27 de febrero al 3 de marzo de 2006

Organizado por Laboratorio Urbano y medialabmadrid, este taller continuó el seminario introductorio a Wikimap_Madrid realizado anteriormente. Tras la generación de una versión inicial de WikiMap_Madrid, este taller abordó las formas de trabajar colectivamente sobre el Wikimap. El taller abrió un proceso de reflexión en torno a la participación y las herramientas que permiten la intervención del ciudadano en la gestión de su entorno y del espacio público. Se trabajó en torno a la herramienta software WikiMap en su estado actual, realizando una experiencia piloto centrada en el barrio de Malasaña. Los participantes desarrollaron, por grupos, diferentes propuestas para su posible uso o evolución en esta herramienta de mapeado virtual.



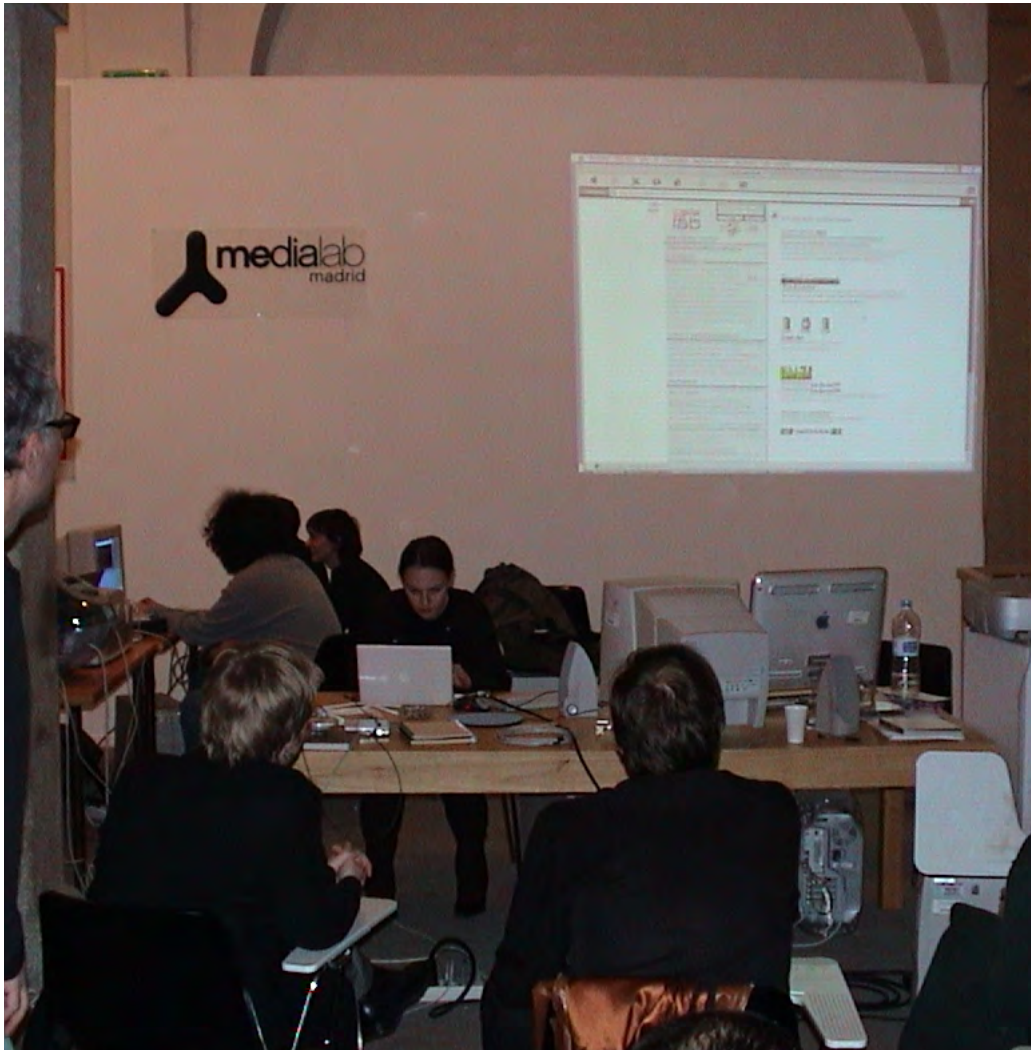
6.22. ¿Interactivos?

Taller avanzado de desarrollo y producción de proyectos

Dirigido por: David Cuartielles, Zachary Lieberman, Casey Reas y Hans-Christoph Steiner.

Fecha: Del 18 al 30 de abril de 2006

Taller avanzado para el desarrollo colaborativo de proyectos de arte digital, arte sonoro, diseño crítico y aplicaciones educativas. El propósito principal del taller fue cuestionar y reformular la idea de "interactividad" en un plano conceptual, tecnológico, social y cultural. ¿Interactivos? plantea transformar el espacio expositivo en un lugar para la producción, el encuentro y el debate. Este taller se centró en la idea del hacking por medio de herramientas de hardware abierto, código abierto y programación para crear nuevas formas y modos de expresión. Los participantes en el taller tuvieron la oportunidad de trabajar en la producción de proyectos avanzados junto a un grupo de reconocidos desarrolladores.

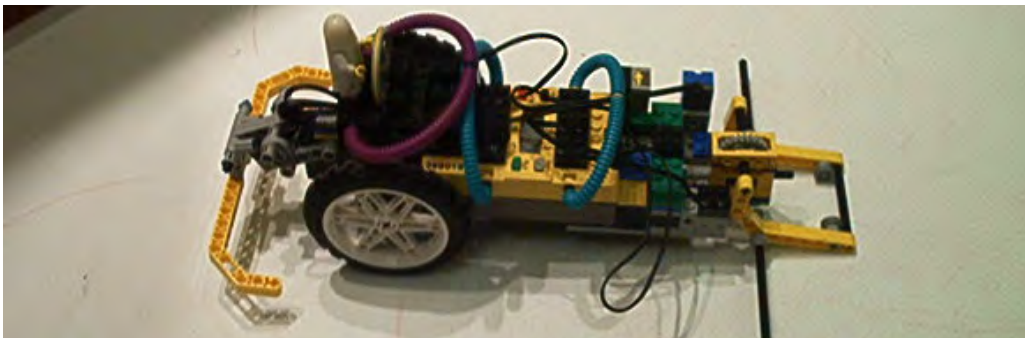


TOMA LAS RIENDAS. Daniel García Andújar





ROBÓTICA 0.1





CONTRAPUBLICIDAD. ConsumeHastaMorir



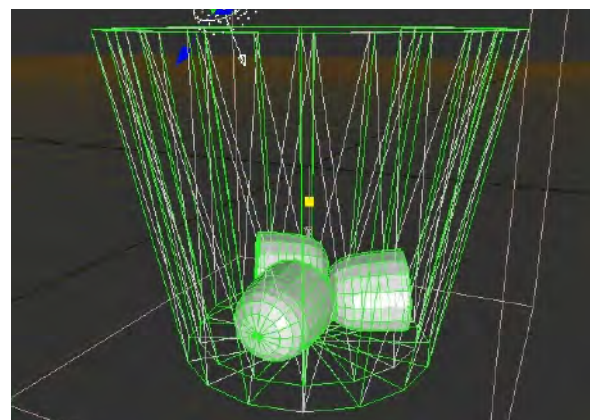
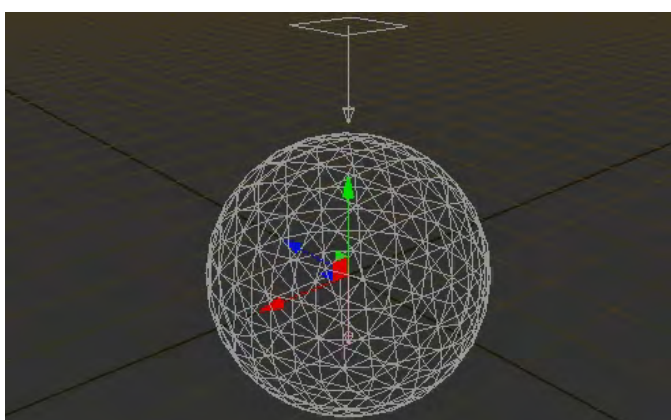


LA INTERFAZ OBJETUAL COMO HERRAMIENTA DE CREACIÓN





LA SIMULACIÓN POR ORDENADOR. RECREACIÓN DE PROCESOS FÍSICOS: DINÁMICA DE FLUIDOS





TECNOLOGÍAS DEL CUERPO



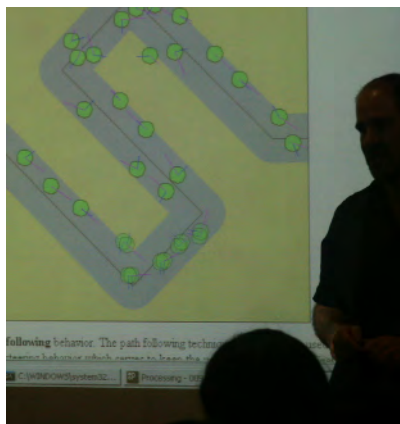


RED LIBRE-RED VISIBLE





MAKING THINGS MOVE



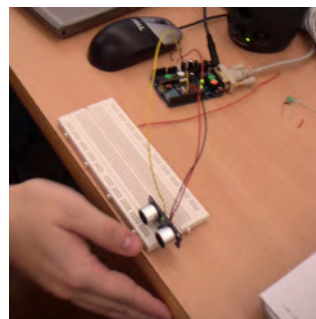


3^{ER} TALLER DE TECNOLOGÍAS DEL CUERPO





ARDUINO





VIDEO-COLLAGE



7. Centro de recursos y proyectos de investigación



Desde mediados de 2002 hasta mediados de 2006, más de 50 personas y colectivos de ámbitos tan diferentes como la biología, geología, arquitectura, filosofía, artes visuales, música, teatro, diseño, comunicación, informática y programación se han beneficiado de la infraestructura tecnológica y del asesoramiento informático y audiovisual del área de recursos de medialabmadrid. Los proyectos que se vienen desarrollando incluyen vídeo, instalación, net.art, animación 3D, fotografía digital, la puesta en marcha de un servidor Linux, proyectos sonoros, desarrollo de interfaces y proyectos de robótica.

Asimismo medialabmadrid proporciona un entorno de investigación transdisciplinar y colaborativo que explora en la intersección entre el arte, la ciencia, la tecnología y la sociedad. Hasta la fecha se han podido realizar tres proyectos, la mayoría de ellos en colaboración con importantes centros de arte o ciencia de ámbito nacional e internacional. Estos proyectos han permitido, además, una notable proyección nacional e internacional de las actividades de medialabmadrid en exposiciones y festivales como el Ars Electrónica 2005, Sónar 2005 o el ZKM 2003.

Actualmente, medialabmadrid forma parte de una creciente red de colaboración nacional e internacional de artistas, científicos y otros investigadores de centros de similares características.

7.1. Ecolocación Algorítmica

Coproducción: medialabmadrid, Soundsplots, ZKM y Advanced Music (Sónar).

Autor: Ramón Guardans con la colaboración de Adolf Mathias, Götz Dipper, Martin Schüttler, Mathias Gommel y Renata Sas

El resultado es una herramienta algorítmica capaz de explorar diversos tipos de datos bio-geo-físicos y transformar sus señales en composiciones sonoras y visuales en tiempo real.

7.2 Bordergames

Producción: medialabmadrid

Autor: La fiambarrera obrera

Bordergames se enfrenta a los múltiples problemas en los que se ven inmersos los adolescentes inmigrantes que viven en barrios de las grandes ciudades del "Primer Mundo". El objetivo principal del proyecto es la construcción de una herramienta, en formato videojuego y utilizando software libre, que facilite a los jóvenes desarrollar una autonomía expresiva y organizativa. Esto les permitiría representarse a sí mismos y representar el presente de su comunidad, en un entorno en el que se mezclan sus



tradiciones culturales con el contexto urbano en el que viven actualmente. A su vez, Bordergames funcionará como un instrumento de coordinación y comunicación social y cultural, para generar comunidad y poner en común informaciones útiles a través del juego.

7.3 GNOM

Producción: medialabmadrid y Protein Design Group del Centro Nacional de Biotecnología (CBN / CSIC) de la Universidad Autónoma de Madrid, en colaboración con el Institute for Nanoscale Science & Technology de la University of Newcastle upon Tyne.

La topología de red se ha convertido en un tópico paradigmático de las formas de organización en todas las ciencias, en las matemáticas, en los discursos sociales y en las artes. Uno de los campos de estudio científico específico donde esta cualidad se manifiesta es la interacción entre genes. La estructura de red conformada por la interacción molecular define aspectos funcionales genéticos de gran importancia. Este proyecto tiene como fin el desarrollo de interfaces esencialmente digitales de exploración de redes genéticas. La culminación de la primera fase del proyecto son dos interfaces de exploración de la red de interacción genética de la bacteria *Escherichia Coli*.

7.4 Wikimapmadrid

Raquel Renno y Rafael Marchetti desarrollaron con la colaboración del FutureLab del Ars Eléctrica y medialabmadrid el entorno virtual del Wikimap Madrid. El objetivo de este proyecto fue el desarrollo de un entorno multimedia, flexible y expandible, que contribuyese a la creación de una memoria ciudadana colectiva a través de una multiplicidad de visiones subjetivas con una variedad de usos culturales, sociales, y educativos.

El WikiMap Madrid es un mapa virtual sobre el que los usuarios pueden enlazar imágenes, textos y sonidos a lugares específicos del plano, como si fueran hipertextos en una página web. La participación en la dinámica urbana pasa así de lo virtual a lo actual. Wikimap aborda el espacio virtual de las relaciones entre personas que viven en una misma región. Unas relaciones que se pierden cuando las ciudades y los espacios de vida se tornan demasiado grandes, fragmentados o complejos. Wikimap aborda, de un modo interactivo, las relaciones humanas



con el entorno físico, con el espacio y su gente. Estas relaciones son entendidas de un modo ascendente (bottom-up), desde la base, permitiendo la participación ciudadana en la configuración de un espacio virtual de significado acerca del espacio real complejo.

7.5 Memento

Ulrike Gollner y Jeldrik Schmuch (Futurelab , Ars Electronica Center) desarrollaron el proyecto Memento, presentado en el entorno de ¿Interactivos?, tras un proceso de investigación y producción en medialabmadrid.

El resultado fue un software y una instalación que permitió al público interactuar con las máquinas y con otras personas. Tanto es así, que esta interactividad no sólo era posible entre sujetos -hombres y máquinas- sino también con el mismo concepto de tiempo (y, por tanto, de espacio). Cada visitante, a través del software desarrollado para la instalación dejaba un poco de sí mismo, su rastro , a los posteriores visitantes para que su propia estela de movimientos interactuase en un mismo entorno con otra personas en otro momento distinto. Las sombras/estelas de los visitantes, por tanto, compartían un mismo espacio y tiempo, anulando dos dimensiones , y generando un entorno inmersivo de un nuevo concepto espacio-temporal.



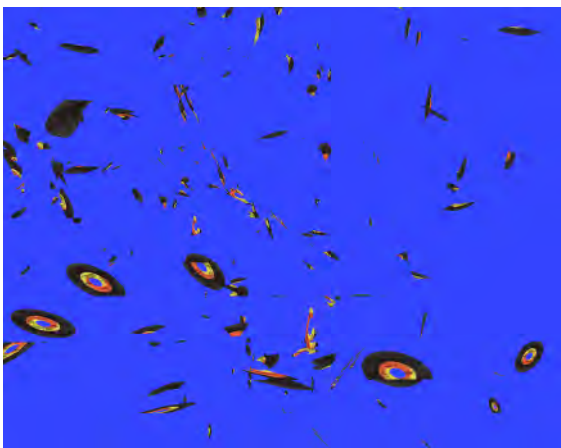
Proyecto AminuX



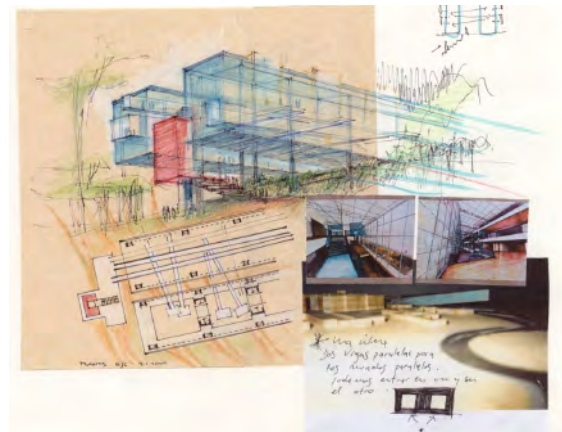
CENTRO DE RECURSOS Y PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN

Isabel María

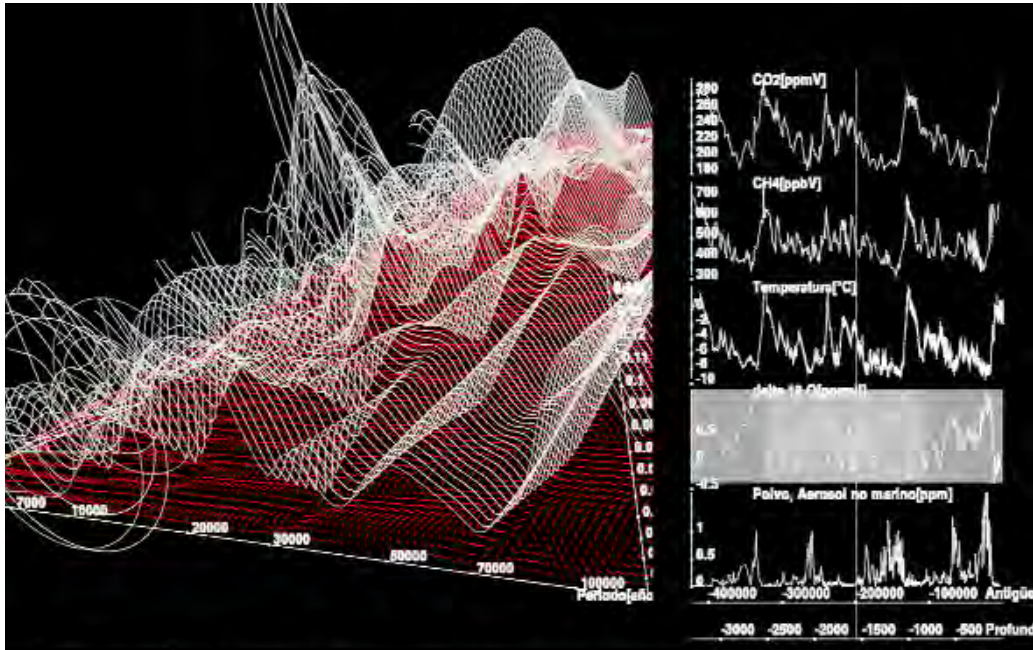
Luis Ortega



Pelayo Varela

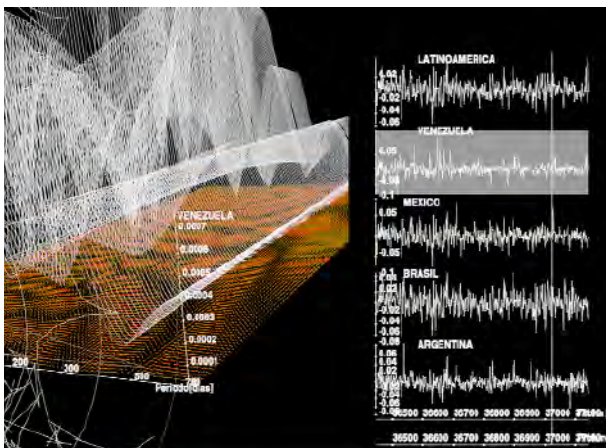


Daniel Tubau, Ana Aranda y Fernando Iribarne



Dos imágenes de CA que muestran el análisis espectral de una sección de la serie temporal $\delta^{18}O$ del testigo de hielo de la estación Vostok en la Antártica, que contiene información de 420.000 años de historia de la atmósfera. *Ecolocación Algorítmica*, 2003/2005

ECOLOCACI3N ALGORITMICA



Algorítmica Ecolocación, 2003/2005



Algorítmica Ecolocación, 2003/2005

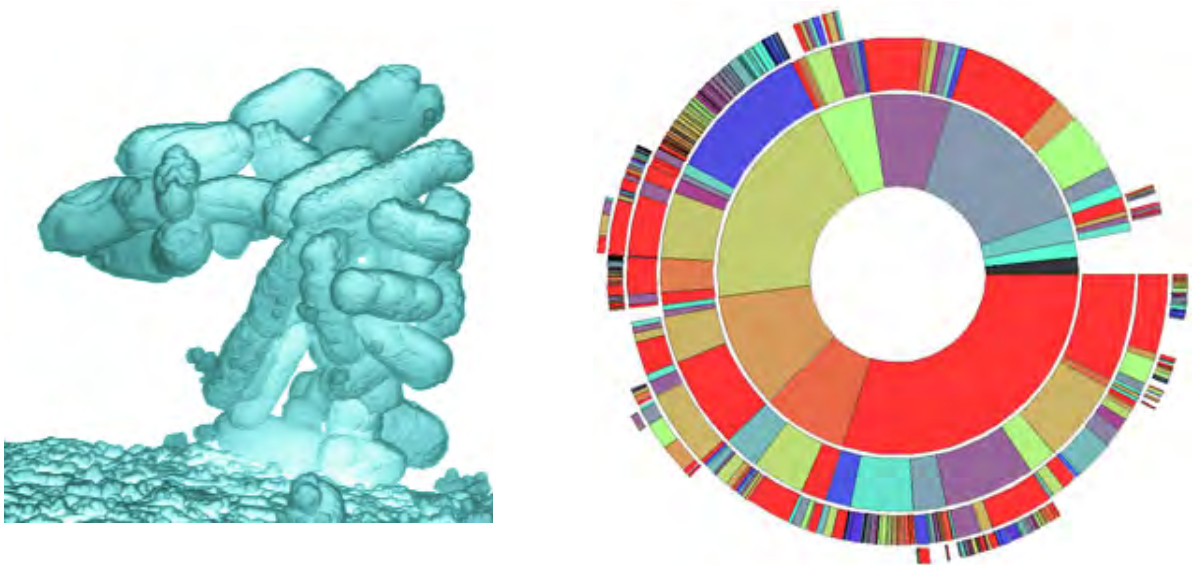


BORDERGAMES. La fiambra obrera





GNOM. Redes genéticas desde dentro



8. Seminarios



8.1. Cibervisión02. Ciclo de invierno de Ciencia y Tecnología de la Universidad Complutense de Madrid

Fecha: 27 de febrero, 4-8 de marzo, 11-15 de marzo de 2002

En el contexto del I Festival Internacional de Arte, Ciencia y Tecnología - Cibervisión 02, se celebró un ciclo de 18 conferencias en el que participaron destacadas personalidades del mundo de la ciencia, el arte y el pensamiento. El ciclo abordó la temática de los flujos desde los más diversos ángulos y contextos: los relacionados con la física de fluidos; la dinámica de sistemas complejos y auto-organizativos; los modelos de ecosistemas globales y económicos; los flujos de energía e información; los flujos neuronales y los procesos educativos.

Participaron en las conferencias José Luis Ripoll, Federico Morán, Fernando Sáez Vacas, Mariana Segura, Javier Echeverría, Enric Trillas, Javier del Arco, Sigfrido Herráez Rodríguez, Sebastián de la Rica Castedo, Francisco Javier Galera Bretones, Luis G. Willumsen, Ramón Tamames, José Vidal Beneyto, Guillermo de la Dehesa, Rosa M^a Rodríguez Magda, Mario Soares, Peter Mather, Gustavo Arístegui, Gabriel Jackson, Fernando Rodrigo, Joaquín Nieto, José Manuel Naredo, Manuel Pimentel, Carlos Martínez Camarero, Iván Murray, Peter Bartelmus, Jorge Riechmann, Dolores Romano, Emilio Menéndez, José M^a Fidalgo, M^a Jesús Prieto Laffargue, Fernando Martínez Vidal, César Nombela, Moisés Fabra, Carmen Sánchez, Gonzalo Vázquez, Luz Pérez, Rodolfo Carpentier, Miguel Ostolaza, Francisco Jarauta, Lynn Margulis, Ricard Guerrero, Antonio Escohotado, Andrés Fernández Díaz, Otto Rössler, Phillippe Quéau, Dorion Sagan, Manuel G. Velarde, Antonio Fernández de Molina, Paolo Arena, Luigi Fortuna, Joseph Ayers, Giuseppe Caglioti, Hans Diebner, Walter Freeman y Alberto Portera.

8.2. Cibervisión02. Ciclo de invierno de Ciencia y Tecnología Encuentro Europeo de Medialabs

Fecha: marzo 2002

También en el marco de Cibervisión02 se celebró el encuentro-taller sobre modelos de sistemas auto-organizativos en la Red. El encuentro estuvo dirigido por Daniel García Andujar (Technologies to the People) y en él participaron algunos de los directores de los medialabs independientes más destacados en el ámbito internacional. Hubo conferencias de Inke Arns (Berlín), Eric Kluitenberg (Amsterdam), David Casacuberta (Barcelona), Walter van der Crujisen (Amsterdam-Berlín-Lubliana), Simon Worthington (Londres) Dirk de Wit (Bruselas) Thomax Kaulmann (Berlín) y Heath Bunting (Londres).



8.3. banquete_03. Redes sociales y redes de comunicación

Fecha: Del 22 al 24 de octubre

En el marco de banquete_metabolismo y comunicación tuvieron lugar una serie de seminarios en torno a la analogía entre redes sociales y comunicativas. Entre estos cabe destacar:

Xavier Barandiarán y Miquel Vidal: Cooperación sin mando: código abierto y bacterias.

Laura Baigorri, Ricardo Domínguez y Daniel García Andujar: El activismo en la red: de la simulación a la suplantación.

David Casacuberta, Jorge Luis Marzo, Daniel Miracle y Fundación Rodríguez: Creación colectiva

8.4. banquete_03. Simposio: Metabolismo y comunicación

Fecha: Del 3 al 7 de noviembre de 2003

En el contexto de la exposición Banquete_Metabolismo y comunicación se celebró un simposio transdisciplinar con las siguientes jornadas:

Juan Luis Arsuaga y Mónica Solé: Metabolismo y comunicación

Jesús Contreras: Cosmogonías de la alimentación

Roger Bartra y Román Gubern: Redes neuronales y redes culturales

Lynn Margulis: Redes participativas y sociedad civil

8.5. banquete_03. Encuentro: Cine documental y redes sociales

Fecha: 13 y 14 de noviembre de 2003

Estreno de Sasetru Obrera, de Dionisio Cardoso

Mesa redonda: Juan Diego, CSA Seco y Laboratorio, Colectivo Cimarrón, MST

Estreno del documental Condenados al corredor, de Javier Corcuera

Mesa redonda con: Javier Corcuera, Amnistía Internacional y Grupo de Apoyo a Thomas Miller

8.6. Origen del movimiento celular: una aproximación genómica y proteómica

Dirección: Mónica Solé y John Hall

Fecha: Del 8 al 12 de marzo de 2004

Organizado en colaboración con la Fundación General de la UCM

Este seminario de bioinformática estuvo encaminado al estudio de la función de los microtúbulos en la actividad neuronal de los animales, y en consecuencia en el pensamiento humano. El seminario se cerró con una reflexión desde el arte hacia estos aspectos fascinantes del estudio de la vida: almacén de información lineal (secuencia), traducción a información tridimensional (función) e integración en un sistema organizado (vida).



8.7. Arte y complejidad

Dirección: Santiago Ortiz

Fecha: 21 y 22 de abril de 2004

Organizado en colaboración con el master en Teoría y Práctica de las Artes Plásticas Contemporáneas de la UCM.

Se presentaron los distintos aspectos, manifestaciones, teorías de la complejidad, e indagación en una práctica artística que no busque representar la complejidad, sino crear desde la complejidad

8.8. Comunicar la ciencia en la sociedad de la información

Dirigido por Victoria Toro

Fecha: Del 20 al 22 de abril de 2004

Organizado en colaboración con la Fundación General UCM, la revista QUO y la Fundación Altrán

Se expuso un análisis de los nuevos retos de la comunicación científica, desde la labor de divulgación por parte de científicos y tecnólogos hasta la formación para la ciencia, responsabilidad del sistema educativo, pasando por el imprescindible papel de los medios de comunicación.

8.9. Encuentros en torno a la exposición El inventor de historias.

Complejidad, código y lenguaje

Fecha: Del 5 al 14 de mayo de 2004

19 invitados hablaron sobre complejidad, código y lenguaje y dialogaron con el autor del proyecto y con el público asistente desde ámbitos como la biología, la música, la geografía, la ecología, la historia del arte, los sistemas de representación y la literatura. En este contexto tuvo lugar también una jornada conjunta con el curso de enseñanza abierta de la UNED (Universidad Nacional de Educación a Distancia) Arte para un fin de Siglo, dirigido por Sagrario Aznar.

8.10. Ciencia, tecnología y educación

Dirección: Mercedes Esteban Villar y Jesús de Garay (España)

Fecha: 17 y 18 de mayo de 2004

Organizado en colaboración con la Fundación Europea Sociedad y Educación (Instituto de Estudios Educativos y Sociales), Fundación Iberdrola y Fundación General UCM. Encuentro se centró en la indagación de posibles soluciones educativas en torno a la adquisición de una cultura científica y tecnológica.



8.11. Simposio Internacional ACTS (Arte, Ciencia, Tecnología y Sociedad)

Fecha: Del 19 al 21 de enero de 2005

banquete_comunicación en evolución comenzó con el simposio internacional de arte, ciencia, tecnología y sociedad, ACTS_comunicación en evolución. Durante tres días, artistas, biólogos, matemáticos, activistas, neurocientíficos, sociólogos, lingüistas y otros especialistas de primer orden plantearon un recorrido desde las bases biogeofísicas de la comunicación -las primeras conversaciones bacterianas, realizadas en el lenguaje de la química-, hasta la vertiginosa transmisión actual de imaginarios a través de los medios globales de comunicación.

(Más información en www.banquete.org)

8.12. Encuentro Arte, Ciencia y Ciencia Ficción

Dirección: Tania Raquejo (Facultad de Bellas Artes, UCM) y Bartolomé Luque (Escuela Superior de ingenieros aeronáuticos, UPM)

Fecha: Del 14 de Noviembre de 2005 al 21 de Junio de 2006

Curso impartido en colaboración con la Universidad Complutense y la Universidad Politécnica de Madrid. Durante este curso se llevó a cabo un experimento de seminario transdisciplinar. Algunas de las clases de dos asignaturas de libre configuración ofrecidas en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense y en la Escuela de Ingenieros Aeronáuticos de la Universidad Politécnica de Madrid respectivamente, se impartieron conjuntamente en medialabmadrid. Como trabajo de fin de curso se propuso la realización y presentación de proyectos de colaboración entre alumnos de ambos grupos en el ámbito que conecta la ciencia, el arte y la ciencia ficción.

8.13. Processing

Dirección: Casey Reas

Fecha: 5 y 6 de mayo de 2006

Seminario impartido por Casey Reas en torno a Processing, un lenguaje y entorno de programación open source para crear imágenes, animaciones e interacciones. Este lenguaje es usado por estudiantes, artistas, diseñadores, arquitectos, investigadores y aficionados para aprender, prototipar y producir. Processing es utilizado para enseñar los fundamentos de la programación en un contexto visual, y también sirve como libreta de software y herramienta de producción profesional. Durante dos días los asistentes aprendieron y trabajaron mano a mano con una de las figuras más destacadas a nivel internacional en este lenguaje informático.



8.14. La Condición Postmedia en el contexto español

Dirección: Javier Fuentes Feo

Fecha: 6 y 7 de abril de 2006

El propósito de este simposio -que se desarrolló en paralelo a la exposición homónima - fue tratar de pensar, en compañía de artistas y teóricos, acerca de la deriva histórica de los diferentes medios a lo largo de las últimas décadas y su actual situación en nuestro contexto artístico contemporáneo. ¿Cómo ha incidido o se ha presentado el problema de la denominada Condición Postmedia en España? ¿Cuándo la han pensado los artistas de un modo directo y explícito (auto-reflexivo) y cuándo ha aparecido en el desarrollo de trabajos que buscaban abordar problemas de carácter general: el tiempo, el lenguaje, el archivo, el sujeto...? ¿Qué incidencias políticas, sociales y económicas tiene esta Condición? ¿Es posible, de hecho, hablar de una Condición Postmedia sin caer en un cierto reduccionismo aglutinador?... Pensar acerca de estas cuestiones y tratar de desvelar sus aportaciones y sus contradicciones tanto en nuestro propio entorno socio-político como fuera de nuestras fronteras, es lo que a lo largo de esos días se trató de llevar a cabo con la presencia de renombradas figuras nacionales e internacionales del pensamiento y del arte.



9. Conferencias, presentaciones y encuentros

- 9.1. Conferencia: Panorama digital: Actualidad y perspectivas
Karin Ohlenschläger (Co-directora de medialabmadrid)
Fecha: 10 de abril de 2002

- 9.2. Conferencia-presentación: La cocina del futuro (banquete_03)
Wolfgang Scheffler, Andreas Wegner y Fundación Terra
Fecha: 15 de octubre de 2003

- 9.3. Conferencia y debate: Cambio climático y Ecolocación algorítmica
(banquete_03)
Ramón Guardans y Antonio Ruiz de Elvira (CIMA)
Fecha: 16 de octubre de 2003

- 9.4. Conferencia y debate: Ciencia, arte y activismo
Científicos por el Medio Ambiente (CIMA) y Peter Fend / Ocean-Earth
Fecha: 17 de octubre de 2003

- 9.5. Conferencia: Arte y biotecnología
Kepa Landa (Director del master en Arte y Nuevas Tecnologías de la
Universidad Europea de Madrid)
Fecha: 23 de abril de 2004

- 9.6. Presentación del proyecto de investigación La ciudad como sistema
dinámico de vivencias: atractores frente a linealidad
Pedro Colón de Carvajal, Abelardo Gil Fournier, Mauro Gil Fournier y
Miguel Jaenicke
Fecha: 13 de mayo de 2004



- 9.7. Presentación: medialabmadrid en el festival Ars Electronica 2005
Santiago Ortiz, Ramon Guardans, La Fiambrera Obrera
Q + G (Quiasma + GNOM), Ecolocación Algorítmica, Bordergames
Fecha: del 1 al 6 de Septiembre de 2005

Presentación de los trabajos de investigación desarrollados por medialabmadrid y que fueron llevados al festival internacional Ars Electronica de Suiza así como de las ponencias que también se presentaron en el festival.

Las tres propuestas presentadas por medialabmadrid - Q + G (Quiasma + GNOM), Ecolocación algorítmica y Bordergames - ofrecen un recorrido que nos conduce desde las redes genéticas de una bacteria, hasta las celebraciones en zonas de conflicto en Colombia; desde el análisis armónico de la composición química de la atmósfera de la Tierra de los últimos 420.000 años, hasta las problemáticas relacionadas con la integración social de los jóvenes magrebies de barrio madrileño de Lavapiés.

- 9.8. Mesa redonda: Pedro Garhel y su obra.
José Ramón Alcalá, Lola Dopico, Francisco Felipe, Marisa González, José Iges, Valcárcel Medina, Karin Ohlenschläger y Tomás Ruiz-Rivas.
Fecha: 21 de abril de 2006
- 9.9. Conferencia: Políticas de la afectividad, estéticas del bio-poder
Juan Manuel de Prada
Fecha: 30 de mayo de 2006
- 9.10. Mesa redonda: Humanidades, cultura digital y nuevas profesiones
Pau Alsina, Janine Sprüker, Adolfo estatella, Ángel Jiménez y Tomás Delclós.
Fecha: 20 de junio de 2006

- 9.11. Los jueves de medialabmadrid

Esta serie de presentaciones y debates se inauguraron a comienzos de abril de 2005. Los encuentros de los jueves de mlm se conciben como un espacio participativo, abierto al debate, la reflexión y la presentación de obras, proyectos, autores y colectivos relacionados con la cultura digital y con las nuevas dinámicas transdisciplinares que relacionan el arte, la ciencia, la tecnología y la sociedad. Estos encuentros se articulan con una periodicidad semanal con el objetivo de afianzar este espacio de comunicación; un espacio de conversación, catalizador y dinamizador de ideas, proyectos y discursos dirigidos a un público amplio y heterogéneo.



Hasta la fecha se han llevado a cabo los siguientes encuentros:

9.12.. Ruido Azul

David Cuartielles (School of Arts and Communication, Universidad de Malmö, Suecia)

Fecha: 7 de abril de 2005

Arte-Ciencia-Diseño desde una perspectiva escandinava.

Unas reflexiones sobre el concepto del diseño crítico nos llevan a conocer los proyectos de uno de los departamentos de I+D en arte y diseño interactivo más innovadores de Suecia.

9.13. Videoarte de Perú

Diego Lama Cabieses

Fecha: 14 de abril de 2005

Muestra y debate en torno a sus últimos trabajos, con presencia del autor.

Diego Lama forma parte de una generación de jóvenes artistas que ha venido desarrollando una intensa actividad en el campo del arte electrónico en Perú, desde finales de los años 90.

Ha recibido numerosos premios en festivales nacionales e internacionales.

Colabora: Fundación Carolina

9.14. Presentación del Laboratorio de Luz - Universidad Politécnica de Valencia

M^aJosé Martínez, Francisco Sanmartín Y Maribel Domènech

Fecha: 21 de abril de 2005

Un recorrido por los 15 años de este espacio de encuentro, estudio e investigación de principios estéticos y expresivos vinculados con la imagen-luz.

9.15. Prácticas artísticas independientes en Madrid. Primera parte.

Los 29 Enchufes, El Ojo Atómico, Liquidación Total, Feedback

Modera: Yayo Aznar

Fecha: 28 de abril de 2005

Con estos encuentros se pretendió propiciar una dinámica de trabajo en red entre diferentes iniciativas culturales independientes de Madrid, que se prolongó a lo largo de otros cuatro encuentros más

9.16. Folclore marciano

Bartolo Luque

Fecha: 5 de mayo de 2005

Bartolo Luque (Doctor en ciencias físicas, profesor de matemáticas en la Escuela Superior de Ingenieros Aeronáuticos de la Universidad Politécnica de Madrid).

Un recorrido por la investigación y la búsqueda de vida en Marte, y por las ficciones cinematográficas y literarias basadas en el planeta rojo.



9.17. La mirada táctil: proyectos de kònic thtr

Rosa Sánchez Y Alain Baumann

Fecha: 12 de mayo de 2005

Presentación de proyectos de este colectivo pionero del arte interactivo en España. En sus trabajos se funden las artes visuales, la arquitectura, la danza, la informática y la performance.

9.18. Interacción y conocimiento: propuestas en torno a nuevas herramientas para la educación

Fecha: 19 de mayo de 2005

Indagación acerca del desarrollo de aplicaciones interactivas para la educación. Se debatió en torno a la producción de contenidos, módulos, unidades didácticas, ayudas y soportes educativos en Internet, cuya creación requiere combinar conocimientos diversos.

Conferencias y mesa redonda con Santiago Ortiz (artista y matemático, medialabmadrid), Pepón Negre (Proyectos TIC para la Educación, Departamento de Educación, Generalitat de Cataluña), Ismail Ali Gago (Profesor de Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación en la Universidad Autónoma de Madrid) Juan Pablo Pulido Bermejo (Asesor Técnico Docente de la Dirección General de Política Educativa, Junta de Extremadura) y Victoria Milicua Landa (Jefa del Servicio de Formación del Profesorado del CNICE)

9.19. Bordegames

La Fiambrera Obrera

Fecha: 26 de mayo de 2005

¿Puede un videojuego convertirse en una herramienta de integración social? Artistas, educadores, programadores y diseñadores presentaron el desarrollo actual de Bordegames, realizado en código abierto y enmarcado en el barrio madrileño de Lavapiés.

9.20. Presentación de Dorkbot-Madrid: gente que hace cosas raras con electricidad

Javier Candeira

Fecha: 2 de junio de 2005

Dorkbot es un encuentro mensual de artistas, ingenieros y ciudadanos en general interesados en el bricolaje electrónico. La red de dorkbots funciona como una franquicia no comercial: el primero nació en Nueva York en el año 2000, y desde entonces este evento se ha ido extendiendo a otras ciudades y continentes.



- 9.21. Presentación del proyecto Visiones de Ciudad: Madrid
Maite Cajaraville
Fecha: 9 de junio de 2005

Este proyecto multidisciplinar propone conocer la ciudad de Madrid desde la perspectiva de sus habitantes, como primer paso para intentar recuperar un espacio público dinámico y vital, que funcione como punto de encuentro y como expresión de las necesidades de los ciudadanos.

- 9.22. Prácticas artísticas independientes de Madrid. Segundo encuentro
Fecha: 16 de junio de 2005

Aproximaciones y perspectivas de los espacios y colectivos independientes.
Doméstico, El Perro, Ladinamo, La Fiambrera Obrera, Off Limits
Modera: Yayo Aznar

- 9.23. Hacer visible lo invisible
Zachary Lieberman
Fecha: 23 de junio de 2005

Los proyectos de este artista, ingeniero y pedagogo giran en torno al movimiento y el gesto, la creación interactiva de imágenes y la síntesis sonora. Presentará varios trabajos, realizados junto con Golan Levin, que exploran el tratamiento visual de la voz en tiempo real: RE:MARK /Hidden Worlds (2002), Messa di Voce (2003) y Manual Input Sessions (2004)

- 9.24. Prácticas artísticas independientes de Madrid. Tercer Encuentro
Fecha: 30 de junio de 2005

Aproximaciones y perspectivas de los espacios y colectivos independientes.
C.A.S.I.T.A, Cielito Lindo, El Laboratorio, Escalera Karakola, Lavapiés Wireless, Seco
Modera: Yayo Aznar

- 9.25. Prácticas artísticas independientes de Madrid. Cuarto encuentro.
Fecha: 30 de junio de 2005

Aproximaciones y perspectivas de los espacios y colectivos independientes.
AVAM, Fundación Arte y Derecho
Modera: Yayo Aznar



9.26. Prácticas artísticas independientes de Madrid. Quinto encuentro.

Berta Sureda

Fecha: 14 de julio de 2005

Berta Sureda (Directora de la Entidad Autónoma de Difusión Cultural de la Generalitat de Cataluña y comisionada para la creación del ICAC -Instituto de Creación Artística y Pensamiento Contemporáneo)

Berta Sureda habló sobre el proceso de transformación de las políticas culturales, e hizo una reflexión acerca de las prácticas artísticas y su relación con el ámbito institucional en Cataluña.

9.27. Arena sensible. ¿Máquinas con sentimientos?

Manuel De La Herrán (REDcientífica)

Fecha: 6 de octubre de 2005

Presentación del libro Arena sensible, editado por REDcientífica: un relato con toques de humor a través de temas como la inteligencia artificial, la robótica, la genética, la lingüística, la física cuántica, la evolución y la complejidad.

9.28. Live Cinema

Mia Makela

Fecha: 13 de octubre de 2005

Desde su experiencia Mia Makela ofreció un profundo análisis de las nuevas posibilidades expresivas para la creación audiovisual en tiempo real.

9.29. Entre fijos y flujos

Raquel Rennó y Rafael Marchetti (Influencia)

Fecha: 20 de octubre de 2005

Presentación de proyectos de este colectivo de net.art, ganador del premio del Festival prog:me (Río de Janeiro, 2005). Sus trabajos más recientes investigan acerca de la comunicación residual en el espacio urbano.

9.30. El artista, el ingeniero, la innovación y su gestión. Gestión cultural para una sociedad creativa

Fecha: 27 de octubre de 2005

Roger Malina (Director del Laboratorio de Astronomía Espacial del Centre National de la Recherche Scientifique (CNRS) de Marsella (Francia), y Presidente de Leonardo, la



Asociación Internacional para las Artes, las Ciencias y la Tecnología), Santi Eraso (Arteleku, Donostia - San Sebastián), Bronac Ferran (Director del Interdisciplinary Arts, Arts Council, Londres), Emmanuel Mahé (France Telecom, Rennes, Francia), Luis Rico (MediaLabMadrid), Karin Ohlenschläger (MediaLabMadrid), y Jill Scott (Artists in Labs, Zürich), entre otros.

9.31. Heterotopías glocales

Pau Alsina (profesor de Humanidades y Filología en la UOC)

Fecha: 3 de noviembre de 2005

Pau Alsina (profesor de Humanidades y Filología en la Universitat Oberta de Catalunya)
Presentación de un proyecto de investigación que estudia el desarrollo de dinámicas locales en espacios globales a través de la fusión de espacios físicos con espacios virtuales, mediante el uso de tecnologías de la información y comunicación y de las prácticas artísticas.

9.32. Vídeo y espacio público

Fecha: 10 de noviembre de 2005

Tania Ruiz (artista e investigadora en el CRECA Lab -Centre de Recherches d'Esthétique du Cinéma et des Arts Audiovisuels- Université Paris I)
Reflexión sobre diferentes aspectos de la temporalidad de una obra en movimiento que se concibe específicamente para ser exhibida en un entorno público.

9.33. Estrategias de futuro para el barrio de Malasaña.

Fecha: 17 de noviembre de 2005

Aplicación de nuevas tecnologías y programas de desarrollo sostenible.

Proyecto dirigido por M^a Jesús Muñoz Pardo (profesora en la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid)

Mesa redonda: M^a Jesús Muñoz Pardo (ETSAM), Javier Seguí de la Riva (ETSAM), Catia Jiménez (filósofa) y Santiago Mercado (artista).

Presentación de un proyecto colectivo que toma el barrio madrileño de Malasaña como laboratorio para la investigación y la acción social. El proyecto es resultado del seminario Tejer de La Arquitectura y el Arte, impartido por M^a Jesús Muñoz Pardo en la ETSAM.

9.34. Medios de comunicación comunitarios

Fecha: 29 al 31 de marzo de 2006

Lavapiés Wireless, SinAntenatv, Mangoro Dja, Troll Party y Krystian Woznicki



LOS JUEVES DE MEDIALABMADRID





10. Acciones e intervenciones

10.1. banquete_03. Truism. Jenny Holzer

Los camiones cisterna de limpieza de Madrid fueron intervenidos, durante dos meses, con los famosos mensajes de la artista estadounidense. Letreros luminosos apelaban al transeunte con frases como: "La libertad es un lujo, no una necesidad"

10.2. banquete_03. Cocina solar. Wolfgang Scheffler, Andreas Wegner y Fundación Tierra

Una gran antena parabólica, uno de los símbolos de la actual era de la comunicación, fue convertida en una gran cocina solar que invitaba a la conversación y a la comida a todo aquel que se acercaba a la exposición.

10.3. banquete_03. PANlingua. Antoni Miralda / Food Culture Museum

PANlingua fue una acción que invitaba a reflexionar sobre el pan como portador de mensajes y la lengua como órgano del gusto y sistema de comunicación entre culturas.

Consistió en introducir en la masa de los panes que se elaboraban diariamente en dos hornos instalados en el patio del CCCD, mensajes impresos sobre papel - recibidos de cualquier parte del mundo y escritos en múltiples idiomas- para que su distribución en distintos establecimientos de la ciudad de Madrid.

10.4. banquete_03. No hables con la boca llena. Concha Jerez y José Iges

Performance en la que los artistas comunicaban una serie de terribles crónicas, que podrían ser las habituales de un noticiario radiofónico, mientras deglutían comida sin parar. Se planteaba una reflexión acerca de cómo estamos acostumbrados a deglutir ante los medios mientras ellos nos regurgitan noticias.

10.5. banquete_05. Transpermia. Marcel.Í Antúnez

Acción híbrida que alternó la performance, el concierto y la conferencia, y que se estructuró en diferentes módulos. Durante la presentación Antúnez vistió su Dreskeleton, interfaz corporal de naturaleza exoesquelética, con el que sampleaba su voz, activaba y modulaba los sonidos, y controlaba las películas que se proyectan en dos pantallas.



10.6. banquete_05. Bounce Street. Miyabara Mika y Sugimoto Tatsuo

La instalación tomaba imágenes de los visitantes a la exposición y de los alrededores, y un programa informático las mezclaba y proyectaba, en tiempo real, transformándolas en una composición sinfónica de pixels visuales y sonoros que se deslizaban por una de las paredes de la Caja Suiza de CCCD.

10.7. banquete_05. Levántate. Mariela Cádiz y Berenice Hernández

Instalación interactiva en la que el flujo de datos alimentaba el cuerpo, le daba vida. Este cuerpo sometido a la entropía digital se alimentaba y se descomponía al son de las voces y sonidos emitidos por los espectadores que transitaban la obra. En este contexto tuvo lugar la performance vocal de Berenice Hernández.



TRANSPERMIA- Marcelí Antúnez



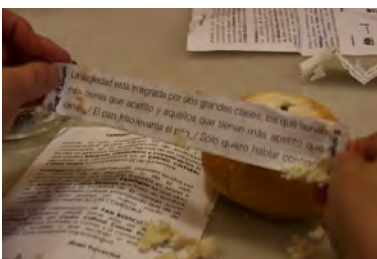
TRUISMS. Jenny Holzer



NO HABLES CON LA BOCA LLENA.
Concha Jerez y José Iges



¿DE PARTE DE QUIÉN?
Joseph María Martín



PANlingua. Antoni Miralda /FoodCultureMuseum



11. Participación de medialabmadrid en congresos, cursos y festivales.

2004

Febrero 2004

Facultad de Bellas Artes. Universidad Complutense de Madrid.

Presentación de la exposición La creación de la guerra de los Balcanes, el juego. ARCO'04.

Abril 2004

Bellagio Study and Conference Center / The Rockefeller Foundation. Bellagio, Italia.

Presentación de medialabmadrid con la ponencia From original science to cultural impact, en el simposio Human Brain in the context of Natural History.

Junio 2004

Universidad Complutense de Madrid.

Master de Teoría y Práctica de las Artes Plásticas Contemporáneas.

Presentación Un nuevo modelo de interacción entre Arte, Ciencia, Tecnología y Sociedad.

Septiembre 2004

Cursos de Verano de la Universidad Internacional de Andalucía. Cartuja de Sevilla.

Participación en el curso Sensibilidad artística en la escuela y en la sociedad: enseñar a mirar.

Cursos de Verano de la Universidad Internacional Menéndez Pelayo. Cuenca.

Presentación del programa educativo de medialabmadrid en el curso El lenguaje raptado. El arte frente a la imposición de sentido.

Octubre 2004

Universidad Complutense de Madrid. Facultad de Bellas Artes.

Participación en los cursos de doctorado Bellas Artes y categorías de la modernidad.

Departamento de Historia del Arte.

Universidad Europea de Madrid. Master de Arte y Nuevas Tecnologías.

Presentación Un nuevo modelo de interacción entre arte, ciencia, tecnología y sociedad.

Master de Arte y Tecnología. Universidad de Pontevedra.

Presentación medialabmadrid como espacio de encuentro entre arte, ciencia, tecnología y sociedad.

Noviembre 2004

AVAM. Centro Cultural Conde Duque. Madrid.

Participación en la jornadas Un centro de recursos a debate.



2005

Marzo 2005

Junta de Andalucía. Córdoba.

Participación en las mesas de trabajo del Foro Internacional de Reflexión y debate:
Un espacio para el nuevo arte.

Abril 2005

Centro Cultural Montehermoso, Vitoria.

Presentación Nuevos modelos de producción a debate.

Mayo 2005

Confluencias. Festival de Nuevas Tendencias Artísticas de Huelva

Presentación de las actividades de medialabmadrid en el ciclo Arte y tecnología a debate.

Universidad Europea de Madrid (UEM). Master de Arte y Nuevas Tecnologías.

Curso Historia y Desarrollo del Arte Electrónico vinculado a las actividades de medialabmadrid (2002-2005).

Universidad Europea de Madrid (UEM). Facultad de Bellas Artes.

Presentación del programa educativo de medialabmadrid en la clase de Museología y Nuevos Espacios Expositivos.

Universidad Europea de Madrid (UEM). Facultad de Bellas Artes.

Asignatura de Museología, profesor Joaquín Ivars.

Junio 2005

Sónar. Festival Internacional de Música Avanzada y Arte Multimedia de Barcelona.

Presentación de medialabmadrid y de un proyecto de producción propia en Sonorama, área del festival centrada en new media y cultura audiovisual.

Centre d'Art Santa Mónica de Barcelona.

Participación en el taller Real Time.



Septiembre 2005

Ars Electronica Festival. Linz, Austria.

Presentación de proyectos de producción de medialabmadrid en el más prestigioso certamen internacional en torno a las artes digitales.

Centro Cultural Ciudad Alta. Las Palmas de Gran Canaria.

Inauguración de la exposición *banquete_comunicación en evolución*.

2005

Octubre 2005

Universidad Salamanca. Facultad de Bellas Artes.

Nuevos mediadores para los nuevos medios artísticos dentro del Simposio Centros de Arte y Público organizado por la Facultad de Bellas Artes de Salamanca y DA2.

Diciembre 2005

Seminario Procesos e Instituciones dentro de la exposición "Con dos Hemisferios".

Comafosca, Alella.

2006

Febrero 2006

Arco 06, Madrid

Participación en el Foro Internacional de Expertos en Arte Contemporáneo. The black box.

Mayo 2006

Jornadas Experiencias Mixtas dentro del proyecto Nómadas Mollina de Antequera, Málaga.

Arte/Cidade, Sao Paulo, Brasil.

Presentación del programa medialabmadrid en el entorno del festival.

FILE, Electronic Lenguaje Festival, Rio, Brasil.

Presentación del programa medialabmadrid en el entorno de las ponencias del festival.

Agosto 2006

Ars Electrónica Festival, Linz, Austria

Presentación del proyecto *¿Interactivos?*, y de las últimas propuestas de medialabmadrid en el más prestigioso certamen internacional de arte digital.



13. Documentación audiovisual

Desde el año 2004 se viene realizando la labor de edición y catalogación de todo el material audiovisual que documenta las actividades realizadas en el marco del programa medialabmadrid: exposiciones, entrevistas, documentales, conferencias, acciones, etc.

Este material constituye un archivo audiovisual para consulta interna, y tiene como objetivo la creación de una plataforma de comunicación y archivo digital para poner a disposición de investigadores y demás interesados un fondo documental on-line.

Hasta la fecha el fondo cuenta con:

- 40 horas de grabaciones de exposiciones
- 200 horas de grabaciones de actividades de formación (talleres, seminarios, conferencias, presentaciones, mesas redondas)