

Dossier de Prensa

04

a

U

MAD04
artes digitales
www.mad04.net



Presentación

MAD04 es un grupo de artistas, diseñadores, fotógrafos, arquitectos, ingenieros, comunicadores y músicos de distintas partes del mundo que en 2004 coinciden en el Master de Artes Digitales de la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona con el fin de explorar **el medio digital** desde una perspectiva multidisciplinar y colaborativa.

Lo que más interesa a este colectivo es la posibilidad de ser emisores y receptores a un mismo tiempo, ¿pero está el espectador dispuesto a abandonar su rol pasivo?

MAD04 propone una mirada ecléctica, a veces individual, otras colectiva, en la que confluyen temas de contenido social, obsesiones subjetivas, e investigaciones sobre los límites técnicos y estéticos del medio.

La muestra se organiza en torno a cinco áreas:

video, interactivos, instalaciones, arte sonoro, y performances. En ellas se pide al espectador -ahora convertido en usuario- que interactúe con las obras utilizando lectores de DVD, reproductores de CD, ordenadores, pantallas táctiles, teléfonos móviles y algún que otro soplo de aire fresco.

La intención última es generar un espacio de acción que ayude a desmitificar el papel del medio digital como algo exclusivo para expertos y replantearlo como un hecho **cotidiano**.

MAD04 - Muestra de Arte Digital

9 de agosto de 2006 Nits de Estiu	19 de septiembre al 15 de octubre de 2006 Espai 0
---	---

Caixafórum - Barcelona



Relación de Obras

ESPAI 0

AREA INSTALACIONES

Interacción física con interfaces alternativas al ratón y al ordenador que proponen la creación de un espacio virtual a través del juego o que invitan a la reflexión.

Interferences, Maribel Pozo Ruiz y Matteo Sisti Sette. La obra reflexiona sobre un fenómeno que por invisible tendemos a ignorar: los efectos de las radiaciones electromagnéticas emitidas por los móviles sobre nuestro cuerpo. Mediante llamadas desde su propio móvil los visitantes alteran las imágenes y los sonidos de la instalación.

Pau-Pau, Santos Miguel Tricio, Cinthia Ruiz, Oriol Muñoz, Rebecka Bíró, Miguel Rivero, Fabián Barros Andrade. Un soplo del visitante en una caña de bambú genera pompas virtuales. Al mismo tiempo en una maceta crece una plata virtual; si el visitante desplaza la maceta la planta renace en la nueva ubicación.

CabeSimon, Alejandra Pombo, Ana Márquez, Helena Figueiredo, Juan Sebastián Barrado, Elpiniki Pashou y Matteo Sisti Sette. Una irónica versión cyber-splatter del clásico rompecabezas MB Simon.

AREA INTERACTIVOS

Exploración de la interacción a través de plataformas tradicionales, entornos táctiles o aplicaciones en red que permiten descubrir mundos subjetivos, experiencias estéticas y colaborativas.

El Conservatorio de las Almas cohabitantes (OM), Santos Miguel Tricio y Fabián Barros Andrade. Narración interactiva que sirve de puerta de entrada al universo OM. El visitante que explore el Conservatorio y realice las pruebas de ingreso podrá disfrutar de un mundo a su medida para utilizar durante toda la eternidad.

G::A::l::J::l::N, Simulador de conciencia social. Santos Miguel Tricio, Edgar Barroso y Fabián Barros Andrade. Obra audiovisual generativa concebida como un juego que explora el concepto de extranjero. El objetivo es migrar individuos a partir de ocho sociedades iniciales y estudiar cómo esto afecta al sistema.



Relación de Obras

ESPAI 0

Las pesadillas de Pavel, Dimitra Divani y Mario Magaña. Mediante una sugerente interfaz gráfica se invita al espectador a descubrir una serie de video-animaciones que exploran un mundo ácido y surrealista.

A tu bola, Ricard Marxer, Jorge de Guzmán, Berio Molina y Rebecka Bíró. Se trata de un “*soundtoy*” compuesto por pelotas, tuberías y colores donde la interacción del usuario genera estructuras plásticas y sonoras complejas.

Memento (sencillos instantes), Jorge de Guzmán. Este un acto de contemplación: detenerse y construir, desde el objeto observado, una narración basada en instantáneas, sonidos y videocreaciones.

De rive en rive, Laurie Bender. Viaje interior de una chica representado a través de diferentes entornos. El usuario elige su camino sin saber dónde va a llegar.

Wu Yan Bo, Matteo Sisti Sette, Helena Figueiredo, Yu Chun Chi. Inspirado en el juego “*Piedra, papel y tijera*” y en las “*sombras chinas*”, pasando por la gestualidad de la mano. Para jugar en pareja.

Subirse por las paredes, Santos Miguel Tricio, Ana Marquez, Dimitra Divani. Una chica polaca está encerrada en un cuadro colgado de la pared. El presentimiento de que algo ocurre tras la pared provoca una búsqueda de incierto desenlace. Tres factores modifican la historia: la interacción del usuario, las reglas del sistema y la aleatoriedad.

E-you, Miguel Rivero, Cinthia Ruiz. La imagen y la voz de dos usuarios es captada por cámaras web que se interfieren mutuamente generando una video-conferencia distorsionada. Reflexión sobre la identidad como máscara creada en la interacción con el otro.

Maison maudite, Laurie Bender, Ricard Marxer y Jorge de Guzmán. Establece un sistema de relaciones entre una comunidad de vecinos. El usuario dirige y provoca reacciones entre los personajes que habitan el edificio.



Relación de Obras

ESPAI 0

AREA VIDEO

Serie de trabajos que recorren la animación tradicional, la tridimensional, el videoarte, la videocreación, y el video-clip, entre otras expresiones de este medio.

Primera vez de ser humano, Yu Chun Chi, 11'30". Pintura al óleo animada sobre un ser que vive por primera vez en un cuerpo humano.

10:55, Maribel Pozo Ruiz, Pedro R. Huertas, Matteo Sisti Sette, 5'. Inspirado en el relato "Graffiti" de Julio Cortázar, reflexiona sobre la incomunicación humana.

Yo maté a Kraftwerk (V.67), Fabián Barros Andrade, 3'55". Reflexión sobre los posibles alcances de la nanotecnología en la construcción de una nueva identidad.

Deja las malditas cosas pasar, Yu Chun Chi, Laurie Bender y Carlos Tálaga, 3'35". Un caminante captura imágenes y el acto de sentirlas lo libera de las tristezas de su realidad.

Abaguar, Cristiano Ramos Mahler, 6'. Un muñeco indio quiere convertirse en astronauta y roba una nave espacial para volar hacia las estrellas.

Abstract construct, Xavier Escrivà Durà, 1'. Construcción de espacios visuales abstractos mediante el uso de tipografías.

Se fue, Rebecka Bíró y Edgar Barroso, 2'20". El movimiento como punto de encuentro de una angustia existencial.

Ensueños, Erick Arreola, Rebecka Bíró, Edgar Barroso y Ricard Marxer. 2'34". En un mundo de sueños lúcidos los personajes se materializan por un instante.

1000 kg., Cristiano Ramos Mahler, 30". 08 am: el despertador de un móvil comienza a sonar y a bailar frenéticamente.

En busca de Gurb, Cinthia Ruiz, Mario Magaña, Dimitra Divani, Lisette Carrillo, 2'27". Basado en *Sin noticias de Gurb* de E. Mendoza, narra las aventuras de un extraterrestre en Barcelona.

Ruski, Marcos Figueiredo, 2'. Experimento eslavo-comunista inspirado en la parafernalia rusa.

Elevación, Miguel Rivero, Andrea Coñuecar, Ana Márquez, 2'. Miscelánea de figuras e imágenes varias, asociadas a la inmanente pulsión humana por las alturas.



Relación de Obras

ESPAI 0

ARTE SONORO

Una serie de piezas electroacústicas donde el artista utiliza el ordenador para la creación y el procesado de sonido.

Tau-dux, Edgar Barroso, 14'. Dos piezas electroacústicas que guardan relaciones metafóricas: Tau hace una analogía entre los elementos que forman un átomo y las partículas sonoras que conforman la pieza, y Dux toma cuatro sonidos de los que deriva la totalidad de la pieza a través de un extenso procesado y re-síntesis.

Fola, Berio Molina, 20'. Una colección de piezas electroacústicas que parten de diversos sonidos producidos por una gaita, y exploran su relación con un entorno convertido en espacio virtual a través de varias capas de procesado y síntesis.

Piernas cagás, Berio Molina, Alejandra Pombo, Miguel Rivero, 4'18". Manipulaciones de voz y sonido en tiempo real a partir de grabaciones de pequeñas performances improvisadas en estudio.

Pasos adentro, Juan Sebastián Barrado, 13'. Inspirada en el manifiesto de M. Middel *Sangre en mis zapatos y una mente turbia*, esta pieza explora la hipotética intimidad de un "líder del mundo".

Kjg-kjg- kjgk, Juan Sebastián Barrado, 3'. Compuesta a partir de objetos sonoros cotidianos grabados y contruidos por el autor, esta breve pieza es un desahogo resultante de un momento de crisis y desasosiego que da paso a la calma y al No Ser.

NITS DE ESTIU

AREA PERFORMANCES

Los cuerpos al caer hacen ruido, Alejandra Pombo Suárez. Curso de escapismo basado en la técnica de la "astucia del conejo", en el que se enseña de forma práctica cómo hacerse el muerto. Los asistentes recibirán un manual gratuito.

Sabios animales nostálgicos, Carlos Tálaga. Al estilo de los *pillow books*, se narran diferentes historias de mujeres en relación a la ansiedad, el *spleen* y la rotura interior que viven. El autor utiliza una herramienta programada para estimular el diálogo entre la base de datos y su presencia como narrador.



Autores:

MAD04 ES:

Erick Arreola, Juan Sebastián Barrado, Fabián Barros Andrade, Edgar Barroso, Laurie Bender, Rebecka Bíró, Lisette Carrillo, Yu Chun Chi, Andrea Coñuecar, David Dalmazzo, Jorge de Guzmán, Dimitra Divani, Xavier Escrivá, Helena Figueiredo, Marcos Figueiredo, Jana Jokanovic, Mario Magaña, Ana Marques, Ricard Marxer, Santos Miguel Tricio, Berio Molina, Oriol Muñoz, Elpiniki Pashou, Alejandra Pombo, Maribel Pozo Ruiz, Christiano Ramos Malher, Miguel Rivero, Pedro R. Huertas, Ana Rueda, Cinthia Ruiz, Matteo Sisti Sette, Carlos Talaga.

COORDINACION:

Fabián Barros Andrade, Carlos Talaga.

WEB:

www.mad04.net

CONTACTO:

info@mad04.net