

#edcd18: el V Encuentro del diseño y Cultura digital cierra sus puertas tras dos jornadas repletas de música y código

El encuentro acaba de cerrar sus puertas tras dos intensos días colmados de charlas, talleres y proyectos creativos vinculados al diseño digital. Esta será la última edición tal y como la conocemos, pues, a partir de ahora, cambiará su formato anual para pasar a celebrarse cada ciertos meses con el objetivo de conseguir una colaboración más robusta entre Medialab-Prado y las escuelas de diseño.



#edcd surgió hace cinco años con el fin de crear un espacio de encuentro entre distintas entidades educativas, profesionales, estudiantes y personas interesadas en el mundo del diseño.

El pasado sábado a las nueve de la tarde-noche, el laboratorio ciudadano Medialab-Prado cerró sus puertas y con él, **#edcd18**, la quinta edición del **Encuentro de Diseño y Cultura Digital**. Un encuentro que se desmarcó de los anteriores por varios cambios en su formato.

El primero de esos cambios fue la relación simbiótica que **#edcd** tuvo con Medialab-Prado, ya que, en esta ocasión, la programación del centro se unió a la parrilla de actividades del encuentro. **“Esta edición tenía la peculiaridad de colaborar con líneas de trabajo concretas de Medialab-Prado: los Sábados Flúor y Avlab. Esto es algo que posiblemente continuemos haciendo en ediciones futuras”**, apunta la organización.

El segundo cambio fue la **inclusión de programación infantil y juvenil orientada a pasar un rato en familia**. Empezando por el **taller de peluches electrónicos ‘Soft play’** impartido por **Jennifer Dopazo** y continuando por el **Taller Hebocon de robots absurdos** coordinado por **Makespace**. Tanto niños como mayores se lo pasaron en grande dando vida a sus peluches y construyendo sus robots para ponerles a luchar y comprobar qué robot era el más fuerte. Confirmamos que no hubo piedad entre los gladiadores.



El último encuentro tal y cómo lo conocemos

Los cambios anteriores no serán los únicos de cara al futuro, pues **#edcd** cambia su formato de ahora en adelante. En palabras de la organización:

“Este será el último encuentro bajo el formato que conocemos. De ahora en adelante, #edcd se transformará en pequeños encuentros periódicos con formatos más específicos, basados en temas concretos. Estos pequeños encuentros se conciben para alargar y fortalecer la colaboración entre Medialab-Prado y las escuelas de diseño, con el fin de favorecer la cultura digital aplicada al diseño”.

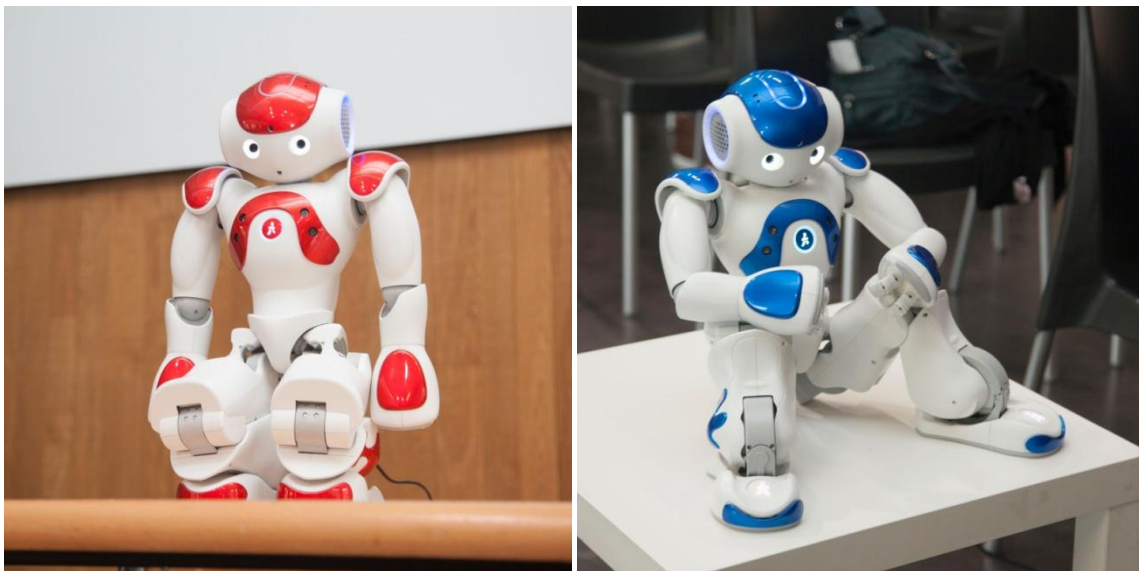
Dibot y Robot Nao, las inteligencias artificiales que se metieron al auditorio en el bolsillo

Tal y como ya se anunció en la nota de prensa previa al evento, uno de los platos fuertes de #edcd18 fue la conferencia de Roberto López y John Echeverry, de Globalzepp, sobre **inteligencia artificial aplicada a comunicación**.

La ponencia incluyó la presencia de Dibot, una **inteligencia artificial virtual**, y de dos **androides físicos** del modelo **Robot Nao**, que cuenta con sistemas de reconocimiento vocal y facial y es capaz de mantener conversaciones, bailar, contar historias y hacer movimientos divertidos.

"Cuando Ana nos llamó para participar en esta edición de edcd, puso mucho hincapié en que hiciésemos una presentación relacionada con la inteligencia artificial. Creo que lo hemos logrado". Dijo Roberto López mientras sonreía y presentaba a Dibot.

- ¿Cómo estás? – Pregunta López.
- Mal – Responde Dibot.
- ¿Por qué?
- Porque la vida es así – Responde el robot, generando las risas de todos.



Recorridos sensoriales por doquier

Los recorridos sensoriales de **Pléthora**, el equipo de investigación sobre la sinestesia formado por **María Santos**, **Andrea Cascallana Rodríguez**, **Rubén Campillo**, **Javier Casanova** y **Diana Cendrero** no dejaron indiferente a nadie.

Consistieron en paseos guiados por el recinto de unos 40 minutos que aprovechaban las posibilidades y las "trampas" naturales que el propio espacio de Medialab ofrece.

Se configuraron como una suerte de visita guiada, en la que el público era conducido por uno o varios mediadores que llevaban a cabo paradas estratégicas donde se utilizaban herramientas que generaban la experiencia sinestésica e incitaban a la reflexión, en base a múltiples asociaciones y a la posible combinación de diversos sentidos.

“Pléthora es un grupo de investigación sobre el fenómeno de la sinestesia. En Pléthora la entendemos como un súper poder. La sinestesia se produce cuando un sentido te genera a otro, cuando un olor te despierta un color, por ejemplo. Nuestra compañera Andrea, sin ir más lejos, ve colores y a cada uno nos tiene asignado un color”, comentaba el equipo durante la ponencia que llevó a cabo en el marco de las cápsulas para explicar su proyecto.



¡Código, mucho código!

Si algo caracterizó a la quinta edición del Encuentro de Diseño y Cultura Digital, fue la presencia del código. Desde la proyección ininterrumpida del documental interactivo **‘Clouds’**, que explora el código y la creatividad, hasta el **taller de Net Art**, impartido por Álvaro Pastor de Libertar.io, o el de **poesía-código** de Belén García Nieto.

"El arte con máquinas es relativamente reciente, no supera los 120 años. Hay algunos principios permanentes en su historia, como el rechazo a la estética tradicional y al artista como ser divino. Desde los dadaístas, se plantea la acción, buscar la belleza en la velocidad. Esta rebeldía ahora sigue siendo el motor de investigaciones como la de nuestro laboratorio". Declaraba Álvaro Pastor durante la conferencia sobre su trabajo que ofreció en el marco EDCD+AVLAB.

Música como guinda del pastel

Las dos jornadas concluyeron con espectáculos audiovisuales, comenzando por la *performance* audiovisual **‘Voicescapes’** de Jaime Munárriz o la sesión **‘La gran máquina del mundo’**, de Guillem Bayo.

Menhir, por su parte, nos puso los pelos de punta con su actuación. Los sonidos penetrantes del piano y la electrónica unidos a la entrañable voz de Coco Moya y la destreza de Iván Cebrián al moog hicieron soñar a todo el auditorio y dieron paso a la **sesión de DJ/VJ de Rayuli e Irene Ludotk** (del colectivo **Abismal**), que ejerció como concierto de clausura de #edcd18.



Objetivos del encuentro

#edcd persigue generar vínculos entre escuelas y facultades, crear un foro sobre tecnología en los medios artísticos, fomentar el uso de la cultura digital aplicada al diseño, divulgar la filosofía de tecnologías abiertas, ofrecer visibilidad a los investigadores del diseño y formación a los asistentes.

¿Quién organiza #edcd?

- Artediez
- e/s/d/madrid
- Medialab-Prado
- Universidad Rey Juan Carlos

Colabora

- ESNE