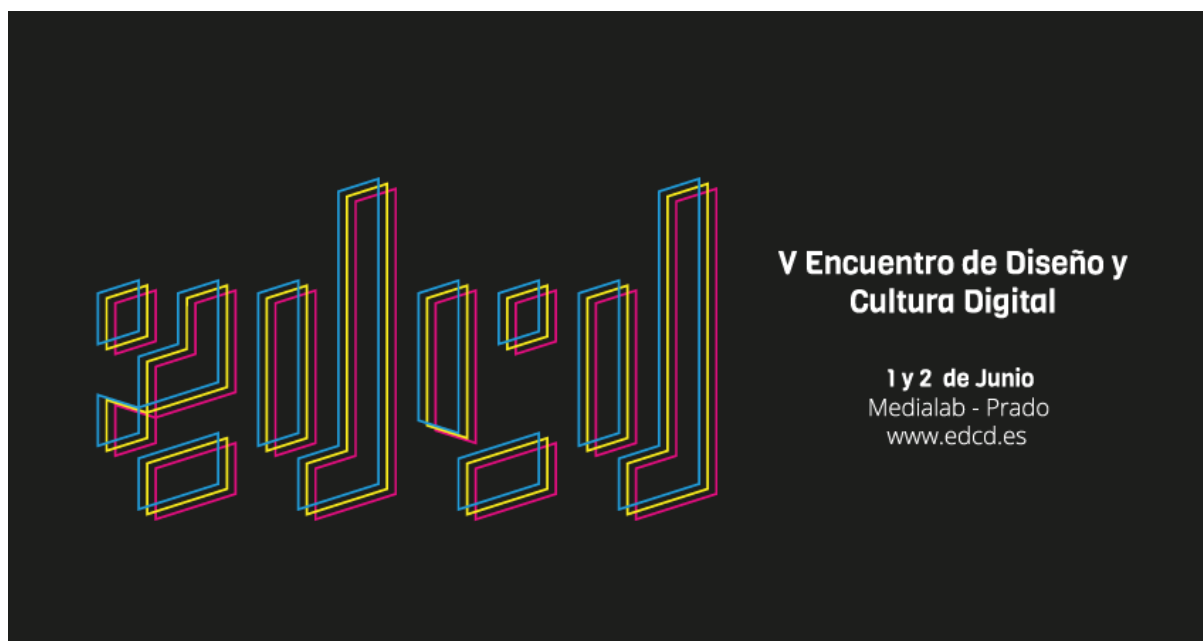


#edcd18: el encuentro del diseño y la cultura digital más puntero de la capital vuelve con más actividades y música que nunca

Muy pronto se celebrará en Medialab-Prado una nueva edición de #edcd, el Encuentro de Diseño y Cultura Digital, con dos jornadas repletas de charlas, talleres y proyectos creativos vinculados al diseño digital. Concretamente, la reunión anual más esperada por los amantes del diseño se celebrará durante los próximos días 1 y 2 de junio.

Como cada año, el encuentro girará en torno a la pregunta: ¿Qué implicaciones tiene la cultura digital para la práctica de las artes y el 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. Desde entonces, se celebra en Medialab-Prado.

Medialab-Prado ofrece un buen entorno por su dilatada trayectoria en la creación de contextos de colaboración más allá de disciplinas y especialidades. Resulta un emplazamiento ideal por permitir desplegar en sus laboratorios las nuevas formas de experimentación y aprendizaje colaborativo que han surgido de las redes digitales.

La programación de #edcd2018

Si bien es cierto que la programación de la nueva edición del Encuentro del Diseño y la Cultura Digital está mucho más concentrada que en años anteriores dada la reducción del número de jornadas, la calidad de la misma no ha bajado ni un ápice. Las actividades de esta edición se acogen bajo la temática de **música, diseño y código** en su mayoría y son de lo más heterogéneas.

La oferta educativa del encuentro es una de las facetas más atractivas del evento por eso, este año algunos talleres vienen en colaboración con los **Sábados Flúor** y el **AvLab** de Medialab-Prado, nuestro espacio de experimentación creativa en torno a las artes sonoras, visuales y escénicas.

Destacan los *workshops* de **poemas código de Belén García Nieto** -sobre poesía construida con lenguajes de programación- y de **controladores de juego analógicos de Antonio Asís Bastos de Córdoba** -sobre la placa Makey Makey, que permite convertir casi cualquier superficie, desde plastilina a plátanos, en teclas o *joysticks*--.

También sobresalen los talleres de **Net Art de Libertar.io** -sobre el arte en internet- y el de **peluches electrónicos de Jennifer Dopazo** -en el que niños y mayores podrán diseñar e intervenir peluches para agregarles interactividad-. El segundo es para toda la familia, así que no dudes en traerte a los más peques de la casa.

Espectáculos a todo volumen

Los espectáculos audiovisuales son otro de los puntos fuertes de esta edición, comenzando por la *performance* audiovisual '**Voicescapes**' de **Jaime Munárriz**, la **ponencia-concierto 'La gran máquina del mundo'** de **Guillem Bayo**, la **ponencia-concierto de Menhir** o la presentación y sesión de DJ/VJ de Rayuli e Irene Ludotk.

Novedades

Como novedades, cabe destacar que los asistentes al encuentro podrán disfrutar del **visionado del documental interactivo 'Clouds'**, que explora el código y la creatividad y fue seleccionado para participar en el festival de cine independiente Sundance 2014. 'Clouds' es un retrato generacional que presenta el trabajo de los mejores creadores tecnológicos del mundo.

Otra novedad de esta edición será el proyecto **Plethora** de **Andrea Cascallana Rodríguez, Rubén Campillo, Javier Casanova** y **Diana Cendrero**, unos **recorridos sensoriales de 30 minutos** que lograrán suscitar reacciones en los sentidos de los visitantes, a veces sinestésicas.

Un foro de encuentro

El encuentro se convertirá en un foro donde profesionales y estudiantes podrán presentar sus proyectos ante un auditorio abierto. En este sentido, el plato fuerte de este año será la conferencia de Roberto López y John Echeverry, sobre **inteligencia artificial aplicada a comunicación**.

La ponencia incluirá la presencia de un **androide en vivo: Robot Nao**, quien cuenta con sistemas de reconocimiento vocal y facial y es capaz de mantener conversaciones, bailar, contar historias y hacer movimientos divertidos.

Por otra parte, la presentación de **‘Realidad Aumentada y Storytelling para la contextualización de la Cocina Valenciana del Museo Nacional de Artes Decorativas’**, por María Luisa Walliser Martín, Cristina Regidor Fernández y Arturo Moreno Cangas tampoco se queda atrás. Se trata de una recopilación de los trabajos derivados de los estudios históricos sobre la Cocina Valenciana del MNAD en el contexto del Proyecto europeo de investigación ARTSENSE, sobre realidad aumentada, que vieron la luz en un seminario en 2011.

En cuanto a la presentación de **cápsulas** o proyectos académicos comisariados, participarán **Rodrigo García Benedicte** con su proyecto **‘Comunicación digital’**; **Ana Estrada Martos** con su proyecto **Dana font**; **Ana Estrada, Ada Fernández y Alejandro Albuene** con su proyecto **MayaScript**; **Paula Tardón Marinas** con su proyecto **Wandering Around** y **Yeyei Gómez** con su proyecto **Las caras que no ves**.

Objetivos del encuentro

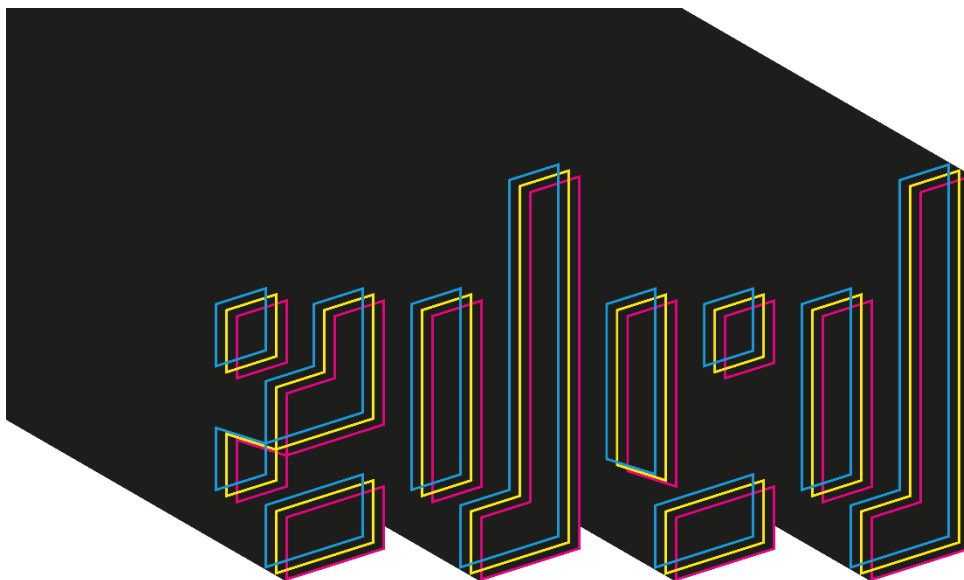
#edcd persigue generar vínculos entre escuelas y facultades, crear un foro sobre tecnología en los medios artísticos, fomentar el uso de la cultura digital aplicada al diseño, divulgar la filosofía de tecnologías abiertas, ofrecer visibilidad a los investigadores del diseño y formación a los asistentes.

¿Quién organiza #edcd?

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

Colabora

- ESNE



V Encuentro de Diseño y Cultura Digital