

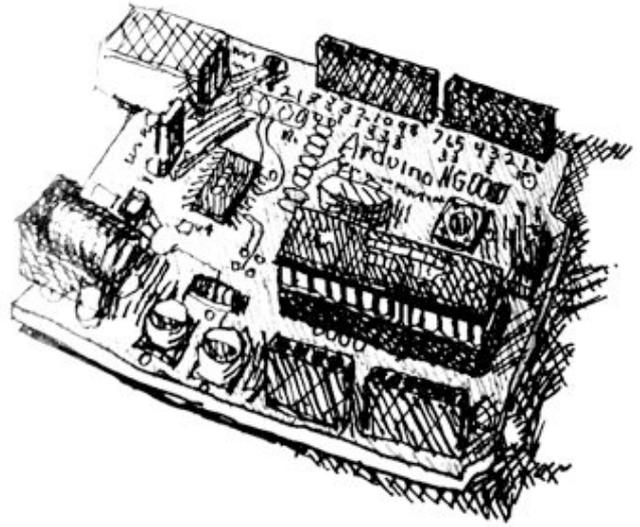
## WORKSHOP/TALLER

# POST-COMPUTATIONAL INSTRUMENTS

Interfaces físicos, sensores y electrónica para aplicaciones musicales

FEBRERO/25-26: **Servando Barreiro**

MARZO/5-6: **David Cuartielles**



Participantes: **12 máximo**

Horario: **10:00-14:00 / 16:00-20:00**

ARTELEKU, Kristobaldegi 14, Loiola auzoa,  
DONOSTIA-SAN SEBASTIÁN (Gipuzkoa)

Tfno: 943 45 36 62

[www.arteleku.net](http://www.arteleku.net)/arteleku@gipuzkoa.net

Taller teórico-práctico dirigido a artistas y creadores interesados en sonido, música, ingeniería electrónica e instalaciones interactivas. Este workshop pretende mostrar diversos métodos y herramientas de trabajo para la creación de instalaciones sonoras o instrumentos musicales que trascienden el uso del ordenador como herramienta central para abrir nuevas posibilidades creativas mediante el uso de diferentes dispositivos electrónicos como interfaces. El programa incluye presentaciones de plataformas físicas como Minia o Arduino de la mano de sus propios desarrolladores, así como ejercicios prácticos básicos enfocados a infinidad de aplicaciones sonoras. El workshop se desarrollará en dos sesiones diferentes de dos días y no requiere de conocimientos específicos sobre electrónica.

## Programa:

25-26 Febrero

**Servando Barreiro: "Minia y otros instrumentos post-musicales"**

- Presentación de la placa de sensores Open hardware "Minia" y otros gadgets sonoros.
- Introducción al software Pure Data y patches de utilidad, sensores + ordenador + "cacharros electrónicos".

5-6 Marzo

**David Cuartielles: "16KB de sonido"**

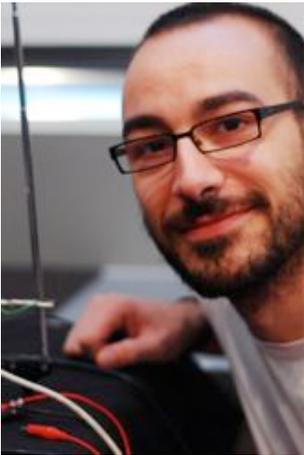
- Taller sobre la creación de bots musicales semi-autónomos.
- Técnicas de generación, muestreo y reproducción de sonido en microcontroladores.
- Creación de un mini-proyecto práctico a modo de resultado final.

## Inscripciones:

Las solicitudes al taller se realizarán mediante el envío de la ficha de inscripción, currículum y una carta explicativa de las razones por las que se desea participar antes del 23 de febrero de 2009. La selección de admisión se llevará a cabo por los organizadores del taller y se comunicará personalmente a los interesados el mismo día 23 de febrero.

## Biografías:

SERVANDO BARREIRO (Santiago de Compostela, 1979)



Tras haber cursado estudios de desarrollo de productos electrónicos, técnico superior de sonido y comunicación audiovisual, trabaja en el ámbito de la creación tecnológica en proyectos propios como Minitronics. En Madrid entró en contacto con el mundo del vídeo en directo / VJ y el arte interactivo, gracias entre otras cosas y sobre todo, a experiencias y conocimientos obtenidos en Medialab Madrid. Desde 2008 reside en Berlín donde toma contacto con la cara más underground de la electrónica, el hardware hacking, la etica "hacker", las radios piratas y el sonido experimental. Actualmente, Barreiro se dedica a desarrollar hardware, crear instalaciones interactivas, impartir workshops, intercambiar conocimientos y aprender a escuchar.

[[www.servandobarreiro.es](http://www.servandobarreiro.es)] [[www.minitronics.net](http://www.minitronics.net)]

DAVID CUARTIELLES (Zaragoza, 1974)



Profesor en diseño interactivo en la Universidad de Malmo, Suecia, y co-autor de la plataforma de hardware de fuente abierta Arduino ([arduino.cc](http://arduino.cc)). Su investigación se centra en la creación de herramientas de hardware y software para la educación y producción artística. Sus últimos proyectos se centran en torno a [1scale1.com](http://1scale1.com) -un laboratorio de producción situado en un parque de patinaje al aire libre-, a [blushingboy.org](http://blushingboy.org) -una plataforma de creación y distribución de proyectos de hardware abierto-, y [lab-in-a-box.cc](http://lab-in-a-box.cc) -un repositorio de proyectos orientados a la educación secundaria en tecnología y ciencias naturales-.

David nunca trabaja solo. Defiende que los proyectos abiertos necesitan de comunidades que permitan la creación, el crecimiento y el soporte de los proyectos de forma apropiada. Investigación y educación se entremezclan, permitiendo a la audiencia de los procesos a convertirse en desarrolladores. Ejemplos de este trabajo se encuentran en el proyecto Arduino, en colaboraciones

con centros como Medialab Prado o Hangar, y en proyectos educativos para los Centros Culturales de España en diversos países.

[[www.0j0.org](http://www.0j0.org)] [[www.arduino.cc](http://www.arduino.cc)]