



## IN-SONORA

VII MUESTRA DE ARTE SONORO E INTERACTIVO

### **AudioGames: interacción con el espacio sonoro**

**Entre el 11 y el 22 de abril Espacio Trapézio contará con la instalación sonora interactiva de AudioGames, proyecto de innovación tecnológica y experimentación con el sonido.**

Entre los días 11 y 22 de abril, y dentro de las actividades de la Muestra IN-SONORA, espacio trapézio acogerá, AudioGames un proyecto de innovación tecnológica de la asociación cultural ARSGAMES coordinado por Eurídice Cabañes, Luca Carrubba y Carlos Padial.

AudioGames es una instalación sonora interactiva que, a modo de juego, permite a los usuarios experimentar y tratar de desenvolverse en un entorno sonoro tridimensional interactuando con él y con los objetos que lo pueblan mediante los movimientos de su cuerpo en el espacio.

Mientras, el público podrá ver la interacción del usuario en el espacio real y al mismo tiempo tendrá acceso a la visualización 3D de la interacción con el espacio sonoro, en una pantalla situada fuera del marco de visión del usuario.

Durante los días que dure la instalación, se producirán pases públicos **-entre las 10.00 y 20.00 horas- los días 16 y 21**. El resto de días los coordinadores permanecerán en la instalación implementando las mejoras a la plataforma, aunque también atenderán a cualquier interesado que se acerque hasta la instalación (Espacio Trapezio; Mercado de San Antón, 2ª planta).

Asimismo, en la tarde del 16, durante el pase público, la instalación contará con la presencia de **Neil Harbisson**, artista visual británico-catalán provisto de un ojo electrónico que traduce colores a sonidos, siendo el primer ciborg del mundo reconocido por un gobierno. La interacción de Harbisson con la instalación de Audiogames formará parte de un documental del programa **Documentos TV de TVE** en el que se pretende evidenciar la estrecha relación, cada vez más íntima, entre nuestro cerebro y los dispositivos electrónicos que inventamos.

La propuesta artístico-lúdica de AudioGames tiene como objetivo plantear un nuevo modo de relacionarse con el espacio en el que la imagen, omnipresente en nuestra cultura, es irrelevante ya que el único modo de extraer información acerca del espacio de la instalación es el oído; y en el que los objetos con los que el usuario interactúa son intangibles, dado que son objetos sonoros.

La principal idea de esta instalación es experimentar con otro tipo de interfaces tecnológicas que trascienden las clásicas, orientadas a la visión, lo que permite la participación de personas invidentes al tiempo que el resto de los usuarios viven nuevas experiencias y desarrollan su percepción sonora así como la sinestesia imagen/sonido.

AudioGames fue seleccionado de entre un total de 367 proyectos de 22 países diferentes para ser presentado durante la VII edición de IN-SONORA (muestra de arte sonoro e interactivo) que se desarrolla en Madrid entre los meses de marzo y abril.