

TÍTULO

Sin cuerpo. Acciones telecompartidas en red.

RESUMEN Y JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

El proyecto Sin Cuerpo Acciones Telecompartidas En Red se plantea como un proyecto de I+D en el ámbito de la creación artística remota, tanto desde la vertiente tecnológica como la creativa y la conceptual. El eje central de todo el proyecto es el trabajo entorno al concepto de la interactividad a distancia, apuntando siempre hacia una actitud crítica y reflexiva delante los nuevos modelos de comunicación derivados del desarrollo telemático.

La finalidad última del proyecto es generar un entorno propicio para el surgimiento de una red de colaboración entre personas y centros de arte dedicados a la producción de obras artísticas a distancia, que promuevan e incentiven la investigación y la experimentación en relación a 1) las prácticas de la creación remota, 2) el desarrollo de herramientas tecnológicas aplicadas a la telepresencia (Software Scenic), 3) el trabajo en red, 4) la generación de nuevos formatos de acceso a estas prácticas, y 5) la incorporación de nuevas audiencias.

El proyecto se llevará a cabo a partir de una residencia de investigación de la plataforma INTACT (Interfaz de acción telecompartida) en el laboratorio de interactivos de Hangar. INTACT también dirigirá durante los últimos días de su residencia un workshop sobre creación remota donde los participantes habrán sido previamente seleccionados a partir de una convocatoria abierta. Estas dos actividades concluirán con una presentación pública de resultados bajo el formato de acción telecompartida. Tanto la residencia, como el workshop y la presentación pública de resultados podrán seguirse telemáticamente a través de las siguientes plataformas de distribución de contenidos en línea vinculadas a los participantes del proyecto: la Anella Cultural, el Anillo Latino y los nodos de la red de INTACT que se encuentran en Asturias, Cuenca, Galicia, Lúnd, París, Santiago y Valencia.

Sin cuerpo. Acciones telecompartidas en red es un proyecto de colaboración entre Hangar y la plataforma INTACT.

CONTEXTO

Hangar y el laboratorio de experimentación en telepresencia de la Anella Cultural.

Hangar es un centro de producción y experimentación artística, con más de diez años de experiencia en el desarrollo tecnológico para su aplicación en proyectos artísticos. En este campo desde Hangar se desarrollan herramientas de software y de hardware para maximizar las posibilidades experimentales de las tecnologías de transmisión de datos aplicados a la creación y experimentando con aplicaciones en los campos de públicos distribuidos y de la creación colectiva distribuida y remota. En este sentido Hangar está participando en el desarrollo de Scenic – un software específico para proyectos de telepresencia y de creación remota. Este software, basado en Gstreamer y desarrollado por el SAT (en Montreal) ha llegado ya a su versión 0.2. Actualmente cuatro desarrolladores trabajan a tiempo completo. Scenic ha vivido su primera implementación en los Juegos Olímpicos de Invierno 2010. El SAT ha pedido explícitamente la colaboración de Hangar en el desarrollo de este software. De hecho, ya se ha firmado un acuerdo de colaboración por el que el SAT vendrá a instalar una estación de telepresencia en Hangar en septiembre de 2010. Scenic puede transmitir, además de video HD y 8 canales de audio, señales de control (MIDI, OSC, serial etc.). Además cuenta con un módulo de 3D para trabajar con realidad aumentada.

Por otro lado, Hangar forma parte de la Anella Cultural y dentro de ella, de su recién iniciado laboratorio de experimentación (ACLab).

El proyecto **Anella cultural** consiste en el desarrollo de una red de equipamientos culturales que, a partir de un uso intensivo de las nuevas posibilidades que ofrece el Internet de segunda generación, activan el intercambio de contenidos, la coproducción de acontecimientos online e impulsan líneas de investigación sobre los nuevos usos de la red en la producción cultural, mejorando la difusión y ofreciendo a los creadores una plataforma para experimentar nuevas aplicaciones en las artes digitales. Algunos de los miembros de la Anella Cultural son: los espacios de difusión cultural Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona, Teatro del Liceo de Barcelona, Teatro Mercat de les Flors de Barcelona y los espacios de producción artística Can Xalant en Mataró y Hangar en Barcelona. La Anella Cultural es una iniciativa de la Generalitat de Catalunya, el Instituto de Cultura de Barcelona, la red de municipios Transversal y el centro de

investigación e innovación Fundación i2Cat . La Fundación i2cat además, dirige tecnológicamente la **Anilla Cultural Latinoamérica** que tiene como objetivo crear una red de centros culturales latinoamericanos, españoles y europeos conectados a través de Internet 2 (banda ancha).

Por otro lado, Hangar juntamente con la plataforma Zero del Centro de creación industrial Laboral de Gijón y la Fundación i2Cat son los impulsores del nodo de experimentación de la Anilla Cultural – ACLab-.

El **ACLab**, es un laboratorio expandido que busca conectar sistemas abiertos de telepresencia entre centros de producción e investigación y plataformas de los ámbitos artísticos y tecnológicos. Aunque se han explorado formas de telepresencia desde los años 70, hoy tenemos la posibilidad de empezar a adentrarnos de verdad en este terreno: desde proyectos de danza o performance en red, hasta las aplicaciones sociales o la apertura de conexiones persistentes entre espacios. Este laboratorio pretende intensificar las actividades de investigación y producción a partir del uso de internet, explorando las posibilidades del conjunto de tecnologías que permiten a una persona sentirse presente en una localización distinta a la cual se encuentra. En este sentido, ACLab se plantea como una ampliación de las actividades de la Anilla Cultural, hasta ahora dedicada esencialmente al uso de la red como instrumento de difusión, producción e intercambio cultural. ACLab quiere abrir una nueva plataforma de experimentación de formatos y de investigación y desarrollo de aplicaciones libres, una plataforma que contemple una estructura de colaborador en el cual artistas y creadores, programadores, ingenieros, y otros investigadores, puedan trabajar de forma conjunta y a tiempo real en la exploración de las tecnologías de transmisión de datos.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El proyecto Sin Cuerpo Acciones Telecompartidas En Red consiste en el desarrollo una red de colaboración entre personas y centros de arte dedicados a la producción de obras artísticas a distancia, que promueva e incentive la investigación y la experimentación en relación a 1) las prácticas de la creación remota, 2) el desarrollo de herramientas tecnológicas aplicadas a la telepresencia (Software Scènic), 3) el trabajo en red, 4) la generación de nuevos formatos de acceso a estas prácticas y 5) la incorporación de nuevas audiencias.

El proyecto se llevará a cabo a partir de una residencia de investigación sobre procesos de creación remota de la plataforma INTACT (Interfaz para la acción telecompartida) en el laboratorio de interactivos de Hangar. INTACT también dirigirá durante los últimos días de su residencia un workshop sobre creación remota donde los participantes habrán sido previamente seleccionados a partir de una convocatoria abierta. Estas dos actividades concluirán con una presentación pública de resultados bajo el formato de acción telecompartida. Tanto la residencia, como el workshop y la presentación pública de resultados podrán seguirse telemáticamente a través de las siguientes plataformas de distribución de contenidos en línea: la Anilla Cultural, el Anillo Latino y los nodos de la red de INTACT que se encuentran en Asturias, Cuenca, Galicia, Lünd, París, Santiago y Valencia.

Concepto

Sin Cuerpo Acciones Telecompartidas En Red pretende investigar en el ámbito de la creación artística remota, tanto desde la vertiente tecnológica como la creativa y la conceptual, siendo el eje central de todo el proceso el trabajo entorno al concepto de la interactividad a distancia y apuntando siempre hacia una actitud crítica y reflexiva delante los nuevos modelos de comunicación y de difusión de información derivados del desarrollo telemático.

La telepresencia es un conjunto de tecnologías que permiten a una persona sentirse presente en una localización distinta a la que se encuentra. Por ejemplo, una performance o pieza teatral podría ser interpretada por actores que se encuentran en diferentes partes del globo, a través de Internet.

La telepresencia implica un vencimiento de las distancias territoriales, suponiendo la solución al problema de las relaciones interpersonales entre individuos separados por el espacio y abriendo la posibilidad del mensaje "sin cuerpo". Tras la observación de algunas problemáticas relacionadas con los territorios, vemos como el afán de comunicación y conexión se basa en concepto fundamental: transformar el espacio en tiempo. La necesidad de un mundo conectado no se basa sólo en información fluyendo en forma de datos. Se ha detectado que la interactividad, la visualización de datos compartidos en tiempo real, la velocidad y todos los aspectos técnico y filosóficos en torno a la comunicación a distancia están configurando múltiples escenarios, híbridos y aumentados.

Sin Cuerpo Acciones Telecompartidas En Red se basa en una perspectiva del mundo donde las comunidades virtuales están interconectadas entre sí y son capaces de migrar en la red sin estar necesariamente localizadas en un lugar concreto.

Objetivos y finalidades

El **objetivo general** de este proyecto es generar un entorno propicio para el surgimiento de una red de colaboración entre personas y centros de arte dedicados a la producción de obras artísticas a distancia, que promueve e incentive la investigación y la experimentación en relación a 1) las prácticas de la creación remota, 2) el desarrollo de herramientas tecnológicas aplicadas a la telepresencia (Software Scènic), 3) el trabajo en red, 4) la generación de nuevos formatos de acceso a estas prácticas y 5) la incorporación de nuevas audiencias.

Los **objetivos específicos** del proyecto en relación a las finalidades de esta convocatoria son:

a) Fomentar nuevos productos artísticos digitales en línea.

- investigar las posibilidades de la telepresencia en el ámbito de las artes, la cultura y la comunicación interactiva en red.
- explorar las distintas posibilidades y niveles de inmersión del sujeto/usuario en el espacio remoto.
- reflexionar sobre la situación del sujeto/artista en nuevos contextos, tanto multiculturales como espaciotemporales.
- observar las relaciones y conexiones entre los sujetos/artistas a partir de la creación in situ y las nuevas formas de comunicación a distancia.
- incentivar la discusión y la reflexión crítica en torno a la creación remota y los modelos de comunicación actuales.

b) Fomentar la implantación de las nuevas tecnologías en las actividades culturales y en su distribución mediante plataformas en línea.

- generar una plataforma de colaboración entre artistas y espacios de investigación artística y tecnológica.
- abrir una ventana permanente en red de proyectos artísticos nacionales e internacionales de investigación en telepresencia.

Metodologías

a) El networking como método de trabajo y creación

La formación de redes y el trabajo con las comunidades virtuales es otro de los principales pilares de esta iniciativa. A través de las redes de colaboración del proyecto es posible la experimentación, la discusión y la reflexión crítica en torno a los nuevos modos de interrelación.

Sin necesidad de reuniones presenciales y de una manera abierta para todos los participantes, el proyecto pretende integrar el trabajo multidisciplinar en la creación actual. En este sentido, el canal de participación por medio de las comunidades virtuales está abierto y su expansión es proporcional al potencial de la red de internet y la visión de toda la comunidad de creadores, pensadores y científicos que se junten entorno al proyecto.

b) Diversidad en el perfil de los participantes en el proyecto

Respondiendo al interés del proyecto por trabajar a partir de métodos colaborativos y cruces metodológicos y disciplinares, los participantes del proyecto durante sus diversas fases y actividades serán de perfiles muy diversos:

- Jóvenes creadores.

Participarán en el workshop y las acciones telecompartidas artistas noveles que presenten propuestas relevantes en las áreas de las artes y/o las nuevas tecnologías, con claras inquietudes por la interactividad y el proceso de creación devenidos del uso de la tecnología aplicada a sus campos de investigación personal y con afán de compartirlas para formar un equipo, ser parte y co-autor.

- Creadores con trayectoria.

Se invitará a estos artistas a participar ya sea en el workshop o en las acciones telecompartidas como un aliciente para la ampliación y difusión de su trabajo, así como parte del apoyo a los creadores más jóvenes que participan en el proyecto. El creador podrá compartir su trabajo desde cualquier parte del mundo.

- Investigadores teóricos.

Se promoverá el desarrollo de colaboraciones con investigadores teóricos sobre aquellos temas o aspectos que son afines con la ideología del net art y las comunidades virtuales, así como el estudio de la incidencia de los productos finales ante públicos más extensos.

- Programadores.

Se involucrará a desarrolladores de software, interfaces y hardware capaces de implementar la tecnología a las prácticas artísticas.

- Público en general.

El público participará de modo interactivo con la presentación pública de los resultados de la residencia del workshop.

c) Cruce metodológico y disciplinar

El proyecto aborda la investigación y experimentación en el campo de las nuevas tecnologías, la estética, las artes visuales y escénicas en un contexto de colaboración internacional.

Algunos de los géneros y disciplinas que cruzarán durante el desarrollo del proyecto serán:

- Artes Visuales: Pintura, *performance* e instalación, cine, fotografía, video, multimedia y VJ.
- Danza: Coreografía, diseño escénico, puesta en escena, vestuario, utilería, accesorios e iluminación.
- Música: Composición, intérpretes, sonido, interfaces sonoras y DJ.
- Teatro: Puesta en escena, iluminación, vestuario, sonorización, actuación, dirección, realización: escenografía, utilería y accesorios.
- Tecnólogos: Arduino, procesing, pure data, robótica, realidad aumentada, sistemas de video proyección, realidad virtual, etc.
- Otras: Biología, arquitectura.

Colaboradores

Sin cuerpo. Acciones telecompañadas en red es un proyecto de colaboración entre Hangar y la plataforma INTACT.

INTACT (Interfaz para la acción telecompañada) es un proyecto de investigación y experimentación en el campo de la cibercultura, dedicado al desarrollo de acciones telecompañadas y la formación de redes de colaboración para la creación, experimentación e investigación a distancia a través de Internet.

El proyecto considera la introducción de nuevos aspectos implicados en el uso de la red de Internet, tales como el tiempo en flujos (tiempo real), la fusión de los escenarios y la tensión entre virtualidad y realidad como apenas algunas de las reflexiones en construcción. Así también se valoran los nuevos fundamentos de la creación remota tales como la intuición, la cognición y los elementos culturales que interactúan en estos escenarios virtuales y simultáneos asociados a las comunidades virtuales. Por otro lado se trabaja no sólo en la conexión y la transmisión sino también en el acceso a estas prácticas desde cualquier punto del mundo, por tanto, en la deslocalización del arte de acción, los artistas y las audiencias.

Según estas consideraciones, el proyecto INTACT sienta sus bases en los precedentes expuestos en el fundamento y en la experiencia del proyecto ÓRBITA (2005).

Después de realizar el proyecto ÓRBITA -concebido y formalizado por el ahora equipo directivo de INTACT- surge la necesidad de extrapolar los resultados conseguidos en aras de nuevas ediciones de acciones telecompañadas, que consideren los hallazgos filosóficos y pragmáticos de los que se tienen constancia así como de los se intuyen y que a través de las líneas de trabajo del proyecto INTACT se pretenden poner en observación y práctica.

Las actividades y líneas de trabajo de INTACT son:

- Acciones telecompañadas: investigación, experimentación y teorización
- Conferencias y talleres
- Formación de redes y gestión
- Participación en festivales internacionales

INTACT desarrolla estas actividades y líneas de trabajo a través de los nodos de su red que se encuentran en Asturias, Cuenca, Galicia, Lünd, París, Santiago y Valencia.

Difusión

Tanto la residencia, como el workshop y la presentación pública podrán seguirse de manera presencial y telemática y su difusión se hará a través de las plataformas de distribución de contenidos en línea de Hangar, INTACT y las infraestructuras que ofrecen la Anella Cultural, la Anilla cultural latinoamérica y los nodos de la plataforma INTACT en otras comunidades autónomas (Asturias, Cuenca, Galicia, Santiago y Valencia) y el extranjero (Lünd y París).

Además la documentación del proyecto será accesible a través de las páginas web de INTACT y Hangar.

Equipo de trabajo

Dirección y coordinación artística: Hangar e INTACT.

Dirección y coordinación tecnológica: Laboratorio de interactivos de Hangar e INTACT.

Producción: Se contará en diferentes fases del proyecto con los equipos y los técnicos de los laboratorios de Hangar (laboratorio de interactivos, laboratorio de imagen digital y laboratorio vídeo) y con su nodo de producción.

Comité de selección: Constituido por una persona parte de la dirección artística del proyecto, una parte de la dirección tecnológica y una tercera persona externa.

CRONOGRAMA DE LAS ACTIVIDADES

Octubre 2011

Inicio del proyecto. Creación de los equipos de trabajo (dirección y coordinación artística, dirección y coordinación tecnológica y comité de selección). Redacción de la convocatoria pública para participar en el workshop.

Mediados Octubre 2010: Lanzamiento de la convocatoria pública para participar en el workshop.

Noviembre 2011

Inicio de la residencia de investigación de INTACT en el laboratorio de interactivos de Hangar.

Mediados Noviembre 2010: Plazo límite de recepción de solicitudes.

Diciembre 2011

Inicio Diciembre 2011: Resolución de los cinco artistas seleccionados para participar en el workshop.

Enero 2012

Finalización de la residencia de investigación en el laboratorio de interactivos de Hangar.

Desarrollo del workshop de creación remota. Presentación pública de los resultados del workshop y la residencia de investigación de INTACT en el laboratorio de interactivos de Hangar.

Finales Enero 2012: Evaluación final de los procesos y resultados. Definición de los siguientes pasos a seguir.

SOSTENIBILIDAD DEL PROYECTO

Equipo técnico

Hangar pondrá a disposición del proyecto a su equipo técnico especializado en producción y desarrollo de proyectos interactivos.

Infraestructuras

a) Laboratorio

El Laboratorio de interactivos de Hangar dispone de 4 zonas diferenciadas:

- Zona de diseño (ordenador con programa de diseño de circuitos y PCB, equipos de desarrollo de microcontroladores, PLC, RFID etc.)
- Zona de montaje y test (con mesas de trabajo adecuadas, dremel, estación de soldar y desoldar JBC, equipo de soldar SMD, tester METERMAN 38-XR, osciloscopio/analizador lógico USB BITSCOPE BS50, osciloscopio digital PROMAX, osciloscopio analógico, fuente de alimentación simétrica regulable KAISE)
- Zona de fabricación de circuitos impresos y laboratorio de revelado (armarios con componentes electrónicos, juegos de brocas, diferente material para montaje, insoladora profesional, guillotina para PCB, líquidos y placas positivas para revelar, bandejas y accesorios de revelado etc.)
- Zona de informática (con diferentes ordenadores para el desarrollo de aplicaciones, armarios con llave para guardar material etc.)

b) Herramientas tecnológicas

- Red laboratorio Anella Cultural.

El laboratorio de la Anella Cultural tiene una política de software libre de acorde con las filosofías de Hangar y de Plataforma Zero. La investigación en este ámbito cobra su sentido cuando es asequible y accesible, tanto a nivel de código como en términos económicos. La propuesta se desarrolla a partir de una red basada en Linux con aplicaciones bajo GPL.

- Scénic, software de transmisión de audio, vídeo y datos.

Como software para la transmisión de audio, vídeo y datos (midi, osc), se propone Scénic como standard para conectar la red. El desarrollo de este software ha sido liderado por la Société des Artes Technologiques (SAT) a Montréal. Desarrollado por un equipo de programadores y basado en Gstreamer es un proyecto maduro y muy documentado. El SAT ha desarrollado un protocolo de implementación y de soporte para Scenic en su proyecto Helloworld!

<http://scenic.sat.qc.ca/en/scenic>

<http://svn.sat.qc.ca/trac/scenic/>

c) Equipos

Hangar cuenta con un amplio listado de material de fotografía y vídeo que pondrá también a disposición del proyecto.

Asimismo, también contamos con dos estaciones informáticas equipadas y dedicadas exclusivamente al desarrollo de proyectos artísticos relacionados con la presencia remota.

d) Espacios

Hangar cuenta con espacios amplios para el desarrollo de producciones artísticas.

- **Plató:** espacio de 100 m2 equipado con ciclorama, sin luz natural, apto para grabaciones de vídeo, sesiones fotográficas, etc. Cuenta también con un suelo de linóleo desmontable para el trabajo con danza.

- **Sala polivalente:** gran sala de 200 m2 con luz natural y aspecto industrial, equipada con gran pantalla de proyección de 20 m2 y proyector de vídeo y datos de alta definición, además de mesa de mezclas y amplificación de sonido.

Espacio idóneo para:

- Montaje de piezas de gran formato o instalaciones que requieran un espacio amplio

- Pruebas de instalación y premontaje, pruebas de proyección y sonido

- Sesiones fotográficas

- Reuniones, situaciones de encuentro con el público y entre colectivos

- Grupos de trabajo

- Ensayos

- **Talleres de trabajo individual:** diferentes espacios de entre 30 y 60 m2 pensados para que los artistas residentes instalen su estudio de manera habitual o puntual, para la realización de un proyecto concreto.