

LA ESCENA TELE DISTRIBUIDA.

*uma pesquisa interdisciplinar de Arte
em Rede*

Rosa Sánchez

Kònic Thtr, Espanha

Alain Baumann

Kònic Thtr, Espanha

Resumen

La introducción de las nuevas tecnologías en el campo de las artes escénicas abre paso a la exploración de nuevos formatos artísticos. Desde el principio de los años noventa, en nuestro trabajo artístico, hemos investigado formas y formatos para la escena actual, mediante la exploración de las posibilidades de las tecnologías digitales. En este artículo exponemos la necesidad de colaborar con estructuras y expertos tecnológicos, tomando como referencia nuestro trabajo en el campo de la escena tele distribuida y mostrando el resultado en el proyecto *e-pormundos afeto / Umbrales*.

Palabras Clave

Danza tele distribuida, colaboración arte - tecnología, composición cuerpo - vídeo en directo, nuevos lenguajes escénicos.

La hibridación en escena entre el cuerpo y las herramientas tecnológicas es el resultado de un trabajo colaborativo de experimentación entre artistas y tecnólogos. La exploración de las posibilidades que ofrecen estos nuevos medios de comunicación en el contexto de la expresión artística contemporánea necesita del equilibrio entre la búsqueda artística y el desarrollo y uso de herramientas tecnológicas

Koniclab/Kònic Thtr¹ exploran a través del arte los retos y las oportunidades que brinda la introducción de nuevas tecnologías en nuestra vida cotidiana.

Kòniclab es el marco en el que se desarrolla la investigación y la experimentación sobre las herramientas tecnológicas con el fin de orientarlas a propósitos artísticos, y Kònic Thtr es la plataforma que adapta estos dispositivos a la expresión artística y da forma y visibilidad a los espectáculos y las instalaciones que surgen de esta colaboración multidisciplinar.

El uso de las tecnologías interactivas desde principios de los años noventa ha significado un desafío en nuestro trabajo en el marco de Kònic (thtr & lab), implicando la necesidad de desarrollar herramientas y dispositivos diseñados específicamente para nuestros objetivos culturales. Herramientas que no existen o que cuando existen han sido diseñadas para propósitos no apropiados para la creación. Nuestro acercamiento a este diálogo entre la creación artística y el desarrollo tecnológico se ha plasmado desde los ángulos más diversos, desde el 'hazlo tu mismo' y el 'haceo' de dispositivos existentes hasta las colaboraciones con especialistas y desarrolladores de software y hardware.

La colaboración con investigadores y tecnólogos nos permite explorar y desarrollar herramientas específicas, y una línea de investigación para el desarrollo de estas herramientas se implementa a menudo en paralelo a nuestro trabajo creativo.

A veces instrumento, a veces elemento de inspiración, a veces pilar de una búsqueda de nuevas aperturas en los lenguajes de la escena o de nuevas oportunidades para las relaciones entre la escena y el público. Desarrollos que podrán luego (o no) encontrar su camino en nuestras producciones escénicas o instalaciones interactivas.

En todos los casos, estas colaboraciones nos permiten entender mejor estas tecnologías en las que estamos inmersos en nuestra vida cotidiana e integrarlas o apropiarnos de ellas en nuestro quehacer artístico.

Escena distribuida.

Kònic (thtr & lab) colaboran activamente en proyectos transnacionales que generan el intercambio y el flujo de conocimiento, aportando su experiencia en proyectos de escena interactiva y sus investigaciones en I+D+i (Investigación, Desarrollo e Innovación), para contribuir a la renovación de los lenguajes de la creación contemporánea mediada por la tecnología.

Kònic ha participado en múltiples proyectos de Acciones Telemáticas que definiremos como performance tele distribuidas. Son Acciones performativas realizadas entre puntos geográficamente distantes, interconectados vía Redes de distribución de datos en Internet.

Estas piezas para públicos y artistas situados entre Barcelona y otros lugares del mundo, son posibles gracias a la colaboración de Kònic con socios tecnológicos especialistas en redes, quienes a su vez exploran las posibilidades de la transmisión de vídeo y audio de alta definición y nos acompañan en la exploración de las posibilidades de estas redes avanzadas para las artes de la net - escena.

En las performance tele distribuidas, cada nodo requiere de un dispositivo de mediación de Vídeo y de Redes de gran capacidad y estabilidad para poder interactuar de forma fluida en tiempo real. Cada nodo pues, necesitará de la alianza de una estructura que dé acceso a las redes avanzadas, el conocido backbone que interconecta los centros de investigación y universidades en todo el mundo. En el caso de Kòniclab, contamos desde 2009 con la colaboración de i2cat², una fundación en Cataluña que cuenta con una amplia experiencia en proyectos de investigación e innovación a nivel nacional e internacional, liderando la introducción y la integración de las tecnologías de la Internet del Futuro en el sector cultural. Otros colaboradores han sido Adamo³, un proveedor de servicios de Internet de Alta velocidad a clientes residenciales (proyecto Internet en las casas) y CSUC⁴ (Consorcio de Servicios Científicos y Académicos de Catalunya) quienes gestionan e-infraestructuras al servicio de la universidad y la investigación y Redes de comunicaciones como la Anilla Científica (proyecto Near in the Distance).

Es en el marco de estas colaboraciones con centros de investigación y universidades que, en 2009, formamos parte del proyecto *e-Pormundos Afeto*⁵, Un proyecto de co-creación que se ha extendido en el tiempo (2009-2011) con diversas experiencias y formalizaciones.

Un proyecto de proyectos que Konic Thtr aborda en el plano creativo con distintas formalizaciones escénicas, coreográficas y de dramaturgia audiovisual, con el objetivo de articular la composición más idónea a la especificidad de cada experiencia, lugar, audiencia y cuerpos en acción e integrar en el concepto general del proyecto la manera de hacer propia de Kònic.

e-Pormundos Afeto es un proyecto ideado por la coreógrafa e investigadora Ivani Santana, en el que Kònic colabora activamente como co-creador de la obra y aportando sus investigaciones y desarrollos de tecnología interactiva aplicadas a las artes escénica.

e-Pormundos Afeto se desarrolla en el marco del proyecto GTMDA. Grupo de Trabajo sobre Medios de Comunicación y Arte Digital de Brasil, coordinado por Tatiana Tavares y Guido Lemos (UFPB) que cuenta con el apoyo de ingenieros de LAVID / UFPB, el UFRN, laboratorio NatalNet, RNP/ Red Nacional de Educación e Investigación, y en España, la Fundación i2CAT y el Citilab-Cornellà. Cataluña.

e-Pormundos Afeto es un espectáculo de danza tele distribuida

ejecutado a tiempo real y simultáneamente por los colectivos Kònic Thtr y Grupo de Pesquisa Poéticas Tecnológicas: corpoaudiovisual⁶. Pone en comunicación varios espacios para generar un evento artístico en directo entre Fortaleza, Brasil y Barcelona, España

El encuentro de los dos colectivos produce dos experiencias complementarias que se suman para definir una pieza transnacional de danza interactiva en la que participan bailarines, un robot y usuarios de internet. Es una pieza de danza telemática que reflexiona sobre cómo se están transformando el afecto y las emociones humanas en la cultura de lo digital.

Los usuarios de internet participan en la pieza como avatares visualizados en un entorno 3D, y se proyectan en tiempo real en los dos escenarios.

La composición sonora es específica a cada espacio, produciendo dos formas escénicas autónomas que convergen mediante la conexión telemática.

Los bailarines interactúan con sensores. En España, la composición de sonido se genera de manera performativa a través de sensores de movimiento inalámbricos cuyos sistemas electrónicos han sido desarrollados por Koniclab.

La comunicación entre los espacios remotos se realiza por video de alta definición mediante el software Arthron, desarrollo por LAVID en Brasil.

Aunque partiendo de un concepto común, entendemos estas experiencias escénicas como proyectos de co-creación o creación compartida que toman formalizaciones y decisiones artísticas diferenciadas en cada nodo.

Podríamos denominarlas obras multiformato en red a las que el público tiene distintos modos de acceder, presencialmente y/o desde Internet, con múltiples puntos de vista.

Umbrales es el título con el que Kònic Thtr presenta su aportación creativa al proyecto *e_Pormundos Afeto*.

Umbrales y *e_Pormundos Afeto* son dos proyectos complementarios que tratan del mismo sujeto temático, se encuentran en la experiencia escénica simultánea y se integran a través de la comunicación telemática, que permite poner en conexión, a tiempo real, lugares distantes y formatos diversos.

Kònic Thtr propone una creación escénica de danza y performance interactiva. Sistemas de sensores inalámbricos portados en el cuerpo de los performers facilitan la aumentación expresiva de la danza. Composiciones sónicas y visuales articulan y definen un espacio local que se comunica de manera colaborativa y distribuida con el espacio creativo y escénico de *e_Pormundos Afeto*.

El cuerpo está mediado por las cámaras de vídeo que expanden los movimientos en el espacio y el tiempo, favoreciendo el encuentro y permitiendo una nueva escritura transmutada / re-codificada de cada danza.

Kònic utiliza la Realización Audiovisual a tiempo real como principio de composición coreográfica, desarrollando para ello software específico y el concepto de danza para la cámara.

Kònic define la performance distribuida (*networked performance*) como la experiencia que articula múltiples y diversos campos de información (creativa y tecnológica) que se ponen en común para crear un proyecto global, lo que podemos definir como una metaperformance que se nutre de las diversas y diferentes experiencias nodales.

Cuerpo en acción local que se hibrida o expande a través de dispositivos de software y hardware, se inscribe en un flujo en red para encontrarse y dialogar con otros cuerpos distantes y construir conjuntamente un espacio virtual común de encuentro y composición performativa. Articulando así una experiencia de desdoblamiento que trabaja con la experiencia física, local, y múltiple que define el espacio de encuentro virtual.

Para ello es necesario comprender que la emisión performativa se produce en flujos de doble dirección: la de la experiencia física particular, en el nodo local, que viaja y establece desde allí un diálogo rizomático con el/los otros nodos, y la experiencia de creación de un espacio virtual común, de convergencia de todos los nodos. Encuentro virtual, telepresencia, en un juego de encontrarse para definir conjuntamente un nuevo espacio de composición DIGITAL.

El encuentro entre diferentes espacios de creación, artistas de diferentes culturas y métodos creativos, pero también de públicos, espacios físicos y puntos de vista permite componer un espectáculo multifacético.

Selección de presentaciones públicas del proyecto e-Pormundos Afeto / Umbrales:

En octubre del 2009 se presentó en fase de proceso de forma simultánea en el auditorio de Citalab (Cornellà, Barcelona) y el Teatro do Centro Dragão do Mar (Fortaleza, Brasil). El espectáculo contó con público presencial en los dos nodos y streaming desde Internet. Figura 1 Vista de la composición en Barcelona. Las capas de imágenes de las cámaras entre los dos nodos crean un diálogo entre los bailarines en un trabajo con el tiempo y la asincronía. Un video documento explicando el proceso es accesible en youtube⁷.



Figura 1. *e_Pormundos Afeto* Citilab 2009. En conexión con Fortaleza. Bailarina Carme Torrent. Foto A. Alcañiz - Koniclab



Figura 2. Composición sonora con sensor de movimiento en el brazo. Interacción local entre la performer Rosa Sánchez y la bailarina Carme Torrent y a través de la Red con Brasil.

En el año 2010 se presentó simultáneamente en Citalab (Cornellà, Barcelona) y el Festival Internacional de Danza de Buenos Aires. En esta presentación el público accedía al espectáculo únicamente desde el streaming en Internet. Versión sin público presencial en Barcelona. Se opta por un estudio con pantalla de croma, con el fin de realizar en directo entre los dos nodos, para el público en internet. La composición se hace en directo con el software Max/Jitter.

Videodocumentos explicando el proceso⁸ y el streaming⁹ están accesibles en youtube.

En el año 2011 una nueva versión de la obra se presentó simultáneamente en el Foyer del Gran Teatro del Liceo de Barcelona y la Biblioteca Nacional de Brasilia, en el marco del *Network Performing Arts Production Workshop*¹⁵. Barcelona.

El espectáculo contó con público presencial en los dos nodos y streaming desde Internet. Kònic Thtr realizó una instalación audiovisual Site Specific en Barcelona donde se practicó la Performance. Los distintos puntos de vista permiten al público componer las imágenes entre los dos nodos.

Figuras 5 6 y 7 muestran detalles de la instalación realizada en Barcelona así como el resultado de la composición entre los bailarines de los dos nodos.



Figura 3. *Umbrales / e_Pormundos Afeto* Citilab 2010.
En conexión con Buenos Aires. Vista del dispositivo
tecnológico para la composición con croma.
Foto A. Alcañiz - Koniclab



Figura 4. *Umbrales /e_Pormundos Afeto* Citilab 2010.
En conexión con Buenos Aires. Detalles del dispositivo
tecnológico para la composición en tiempo real.
Foto A. Alcañiz - Koniclab

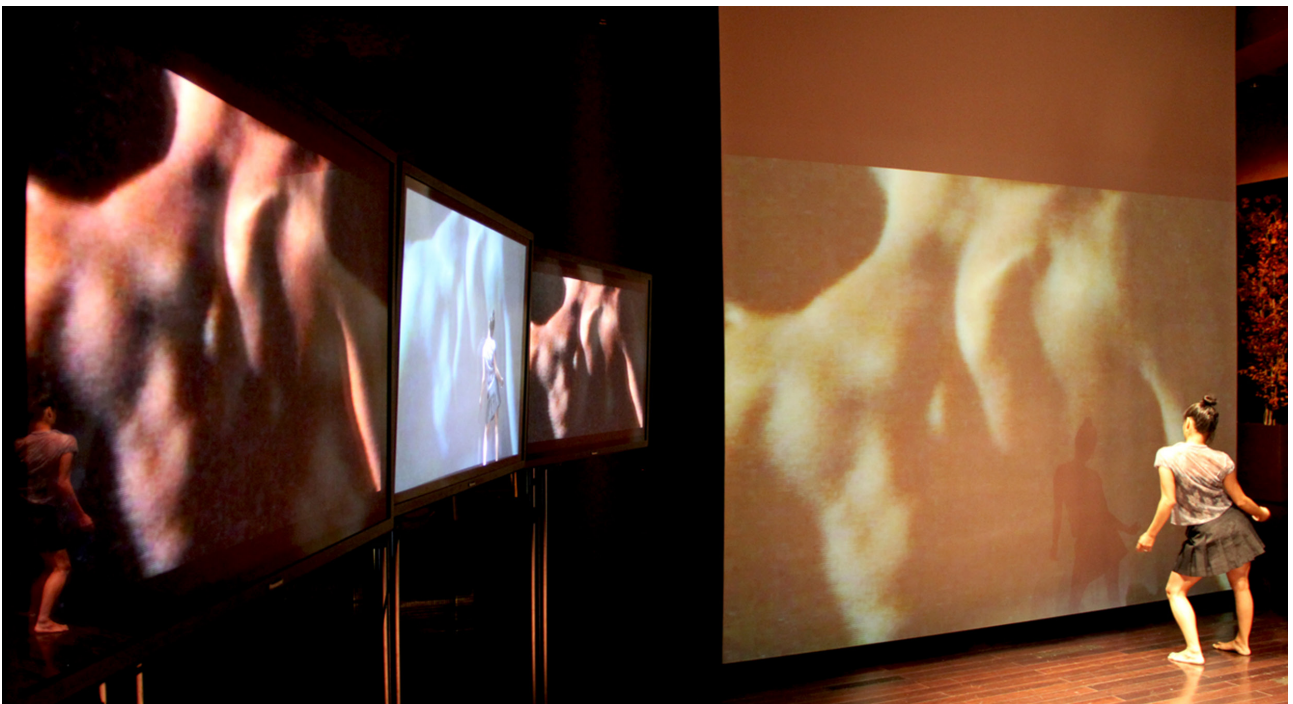


Figura 5. *Umbrales / e_Pormundos Afeto*. Vista de la instalación y la performance en el teatro del Liceo en Barcelona en conexión con la Biblioteca Nacional de Brasilia. Bailarina Sachiko Fullita. Foto juanluisgx



Figura 6. *Umbrales / e_Pormundos Afeto*. Detalle de la performance en el teatro del Liceo en Barcelona en conexión con la Biblioteca Nacional de Brasilia. Bailarina Sachiko Fullita. Foto juanluisgx



Figura 7. *Umbrales / e.Pormundos Afeto* Detalle de la performance en el teatro del Liceo en Barcelona. Encuentro virtual entre los bailarines. Foto juanluisgx

Notas

- 1 www.koniclab.info
- 2 www.i2cat.net
- 3 www.adamos.es
- 4 www.csuc.cat
- 5 www.lavid.ufpb.br/gtmda/
- 6 www.poeticatecnologica.com.br
- 7 <https://youtu.be/7MG43kS7b4k>
- 8 <https://youtu.be/gYLBhGrMYdE>
- 9 <https://youtu.be/8qBG5FhyGDg>
- 10 www.iam-project.eu
- 11 www.viset-project.eu
- 12 www.net25.at/net25_netart.html
- 13 www.embodied.mx
- 14 https://youtu.be/_Rayf3A-YNQ
- 15 <https://www.terena.org/activities/network-arts/barcelona/programme2.html>

Biografia

Rosa Sánchez y **Alain Baumann** son los impulsores de la línea conceptual, creativa y tecnológica de Kònic Thtr / Koniclab. Kònic thtr & Kòniclab es un proyecto innovador, referente en la I+D+I artística catalana. Desarrollan desde principio de los años noventa, nuevos lenguajes para la creación en relación a la comunicación interactiva para aplicar a las artes audiovisuales y escénicas. Su trabajo se ha mostrado en más de treinta países.

Proyectos recientes:

IAM¹⁰ – Augmented Reality and Cultural Heritage. Proyecto Europeo 2013-2015
Virtual Sets¹¹. Proyecto Europeo 2015-2016

Near in the Distance 2¹². Museo de Arte Contemporáneo. MACBA. Barcelona, España – MuseumQuartier. Viena, Austria. 2015

Dancing in Space . 38TH APAN Meeting : Asia-Pacific Advanced Network .
Nantou - Barcelona – Praga - Miami. 2014

EVD58^{13, 14}. Barcelona - México - Bahía. Iberescena 2013