

Castellano:

DORKBOT // 14 ABRIL 2011 // 19:30h // HANGAR

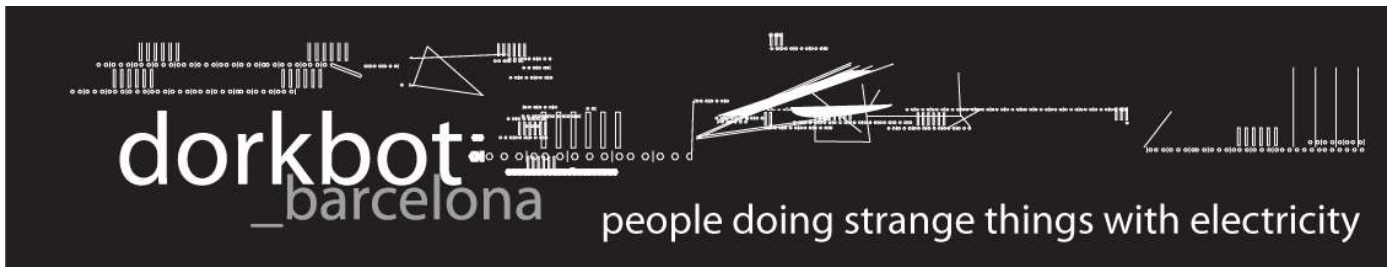
"Gente que hace cosas raras con electricidad"

Dorkbot es un encuentro de artistas, ingenieros y en general, personas interesadas en el "arte electrónico" en el sentido más amplio del término: gente que hace cosas raras con electricidad.

Dorkbot se agrupa en torno a colectivos de todo el mundo que trabajan en el desarrollo de experiencias a través de la electrónica y las nuevas tecnologías. El evento original tuvo lugar en Nueva York en el año 2000 y más tarde se fueron creando dorkbots en otras ciudades como Londres, San Francisco, Linz, Melbourne, Seattle, Rotterdam, Lisboa, Chicago, Los Angeles, Shanghai, Medellín etc...

La red de dorkbots funciona como una franquicia no comercial cualquier persona interesada puede montar un Dorkbot en su ciudad y escribir a info@dorkbot.org. El único criterio es que Dorkbot lo celebra "gente que hace cosas raras con electricidad".

La comunidad Dorkbot en Barcelona nace en el año 2004, al principio tenía una voluntad nómada y se celebraban eventos en diferentes locales de la ciudad como Riereta, Stradl o Metrónom, pero desde el año 2007 tiene su sede en Hangar. En esta edición de Dorkbot que se celebra el día 14 de abril a partir de las 19:30h en Hangar se presentarán los siguientes proyectos:



PAUL SERMON Y CHARLOTTE GOULD

All the world's a screen

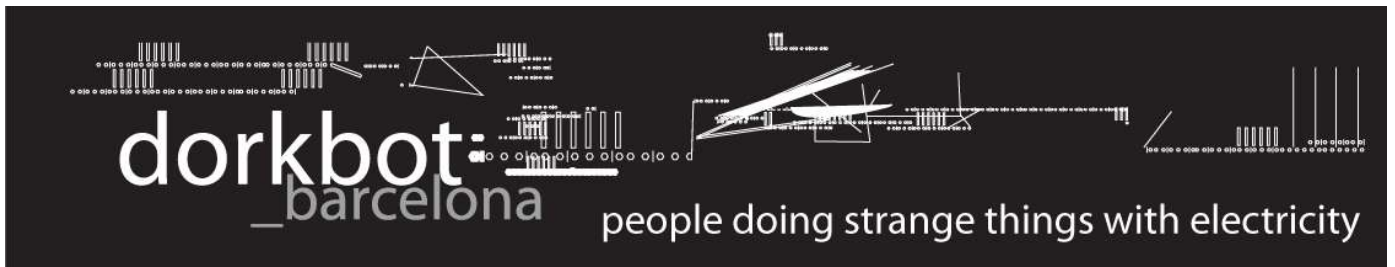
<http://www.paulsermon.org>

La investigación experimental de Paul Sermon en el campo de las artes electrónicas contemporáneas se ha centrado en el uso creativo de las tecnologías de la telecomunicación. A través de su singular uso de las técnicas de videoconferencia en aplicaciones de telepresencia artística, ha desarrollado una serie de instalaciones de arte telemático que han sido aclamadas internacionalmente y que sirven constantemente de referencia a sus compañeros artistas en este campo.

Charlotte Gould ha desarrollado un gran número de entornos interactivos que exploran el uso de la identidad y la noción de “narrativas flotantes”. Actualmente está trabajando en instalaciones en los que el usuario se convierte en un participante activo de la pieza, y también ha producido un gran número de trabajos que incluyen pantallas urbanas de gran formato. Trabaja con la animación en entornos físicos que crean espacios que fomentan el juego creativo y muestran como las audiencias experimentan el espacio urbano a través de las tecnologías de telepresencia.

Charlotte Gould y Paul Sermon han colaborado en series de proyectos de pantallas urbanas de gran formato como por ejemplo, ‘Picnic on the Screen’ para la BBC Big Screen Glastonbury 2009, ‘Urban Screens’ en el ‘Bluecoats’, Liverpool y ‘Shangpool Picnic’ en colaboración con la John Moores Universidad de Liverpool y la Universidad de Shanghai.





ANTONI ABAD

Megafone

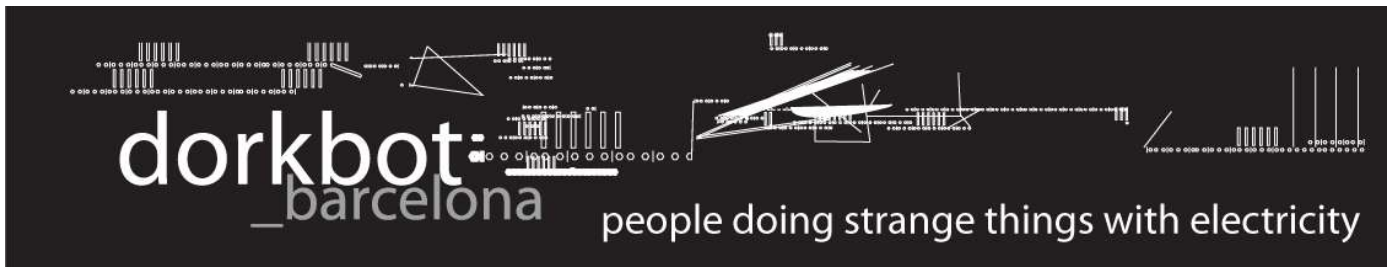
<http://www.megafone.net>

Megafone.net es una plataforma que puede ser útil como un medio alternativo de comunicación para grupos, colectivos y asociaciones que deseen organizarse con el fin de proyectar sus propios puntos de vista y opiniones, y contrarrestar los estereotipos que los medios de difusión utilizan cuando se refiere a ellos.

Dirigido por Antoni Abad y programado por Eugenio Tisselli, megafone.net tiene ocho años de experiencia en la organización, desarrollo y programación de proyectos de transmisión por Internet de teléfono móvil. Lluís Gómez se unió en 2008 al equipo como programador de software para teléfonos móviles.

El proyecto canal ACCESSIBLE de megafone.net fue premiado por el Premi Nacional d'Arts Visuals de Catalunya y es Golden Nica de Comunidades Digitales del premio Ars Electronica 2006 (Linz). Desde 2003, megafone.net invita a grupos de personas en riesgo de exclusión social a expresar sus experiencias y opiniones en reuniones presenciales y a través del uso de teléfonos móviles. Éstos, que permiten a los participantes crear registros de sonido e imagen y publicarlos inmediatamente en la Web, se convierten en megáfonos digitales que amplifican la voz de personas y grupos a menudo ignorados o desfigurados por los medios de comunicación predominantes.





ANGELES CISCAR

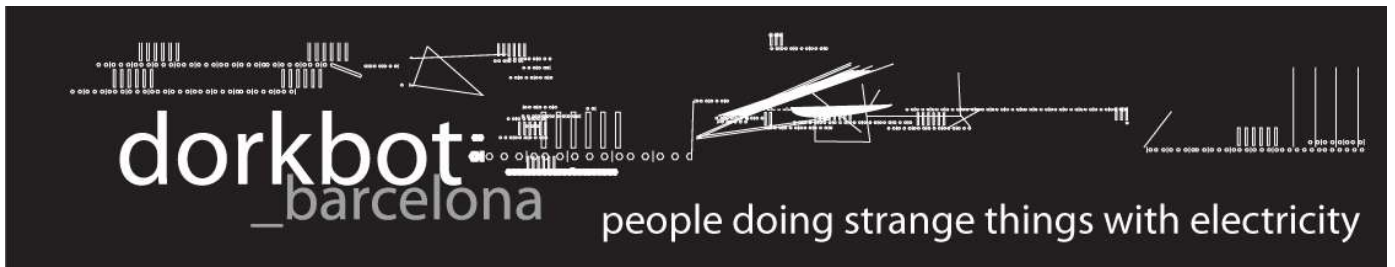
Cámara Oscura

<http://escenadigital.net/camaraoscura/>

Camara Oscura es una instalación de video-danza que tiene como modelo de presentación a público el dispositivo óptico de cámara oscura. El público entra en grupo reducido en una estancia oscura. En el centro de la habitación hay una pantalla horizontal y circular de 190cm. La imagen que vemos en ella muestra una constelación de figuras en constante movimiento. Moviendo la pantalla arriba y abajo podemos ir enfocando los diferentes personales de la constelación, descubriendo la relación entre ellos, el carácter de cada uno y estableciendo nexos narrativos entre los diferentes personajes de la imagen.

Cámara Oscura cuestiona los frágiles mecanismos de percepción que utilizamos para construir nuestra identidad. Pone en evidencia que nuestra percepción construye desde la unión de fragmentos, que esta unión supone una selección y que esta selección obedece siempre a un interés. En otras palabras, la percepción permite multiplicidad de visiones y cada visión tiene siempre una intención. Cámara Oscura es una instalación donde la dramaturgia la construyen tanto las imágenes que el espectador ve sobre la pantalla como las características del espacio donde se ubican estas imágenes.





ALEX POSADA (MID)

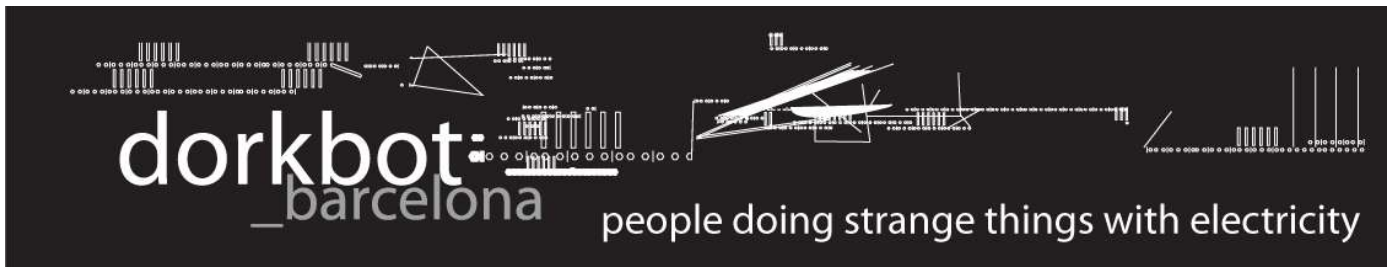
The Particle

<http://www.alexposada.net/blog>

“The Particle” es una escultura cinética que experimenta con el color, el sonido y el movimiento. El giro continuo, la velocidad y la luz crean efectos visuales que definen la estructura espacial del objeto. La piel translúcida creada a partir de la luz en movimiento se hace visible, creando forma y volumen, tanto en el interior como en el exterior del objeto. La forma luminosa emerge de los movimientos limitados de cada uno de los 4 anillos cuando hay una modificación en las condiciones externas (los visitantes) o aparece una mutación por azar. La escultura reacciona generando formas y eventos que modulan el sonido y el espacio, cambiando continuamente la atmósfera y la percepción del mismo. La vibración del sonido, el color y los patrones visuales evolucionan hacia el caos o el orden según los algoritmos evolutivos que la gobiernan. Las estructuras generadas en este proceso no pueden ser anticipadas y evolucionan a través de continuas iteraciones que conllevan alteraciones de los programas y que exploran los cambios a través de la interacción con el visitante y el software. El objeto, al mismo tiempo es un espacio para la experiencia sensorial y sinestésica, un órgano con su propia resonancia interna.

“The Particle” fue producida en el año 2009 por el “Festival de vídeo y arte digital Strobe’09” y desarrollada por MID con el apoyo de Hangar.





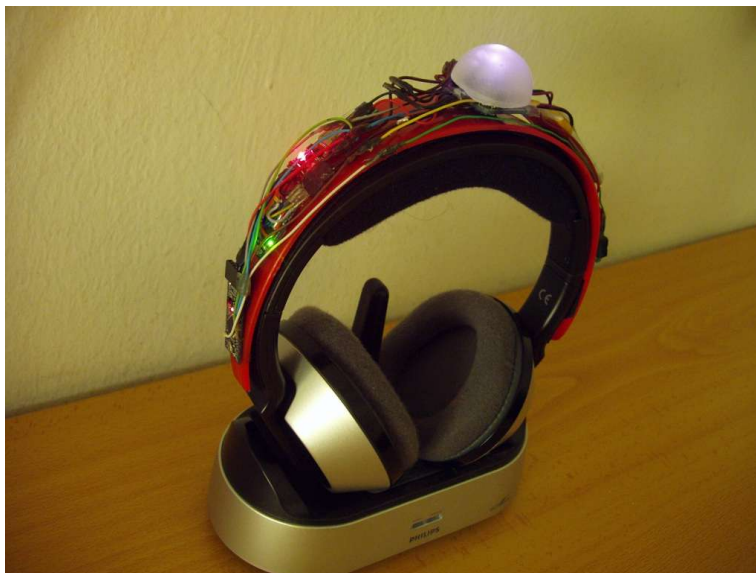
DANIEL GONZALEZ FRANCO

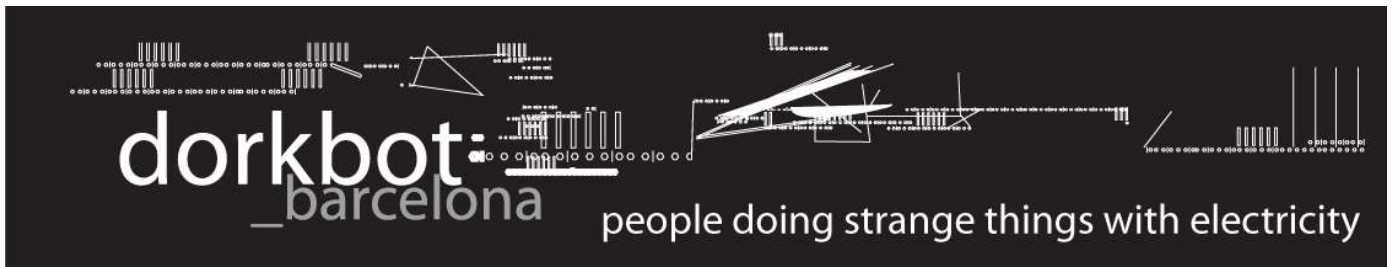
6 grados de sonido

<http://www.sixdegreesofsound.com/>

Seis grados de sonido proyecta una forma poco convencional de apreciación musical, experimentación auditiva y de recreación de paisajes sonoros virtuales en los que el usuario interactúa y escucha respuestas sonoras binaurales relacionadas con la posición de sus oídos en un espacio tridimensional. 6DOS (Six degrees of sound), es un dispositivo unipersonal que se propone como un sistema inalámbrico interactivo de reproducción de audio binaural, así mismo, se considera como una plataforma diseñada para la ejecución de diversos tipos de experiencias de realidad virtual sonora como audio juegos 3D y soundscapes. Caminar a través de la música es la base conceptual que cobija este proyecto, y que hace referencia a las nuevas formas de exploración y búsqueda emocional relacionadas con la música, así como a la ampliación en general, del ámbito cotidiano frente a la apreciación sonora. Además, aparte de una clara función lúdica, performática e instalativa, el sistema 6DOS pretende adentrarse en el campo del desarrollo de las capacidades y destrezas psicomotrices y de la Inteligencia Corporal Cinestésica, explorando los nuevos paradigmas que se pueden plantear sobre las diversas formas interactivas de enseñanza y apreciación sonora y musical, de experimentación auditiva y de recreación de ambientes sonoros virtuales.

Daniel González, dentro de su exploración en el mundo del arte sonoro, presenta en Dorkbot 2011 esta audio instalación en la que plantea un nuevo paradigma auditivo que denomina: “Caminar entre la música”





LLUIS GOMEZ Y CARME ROMERO (HANGAR)

REIMUND FICKERT (PRBB)

Diversidad aumentada

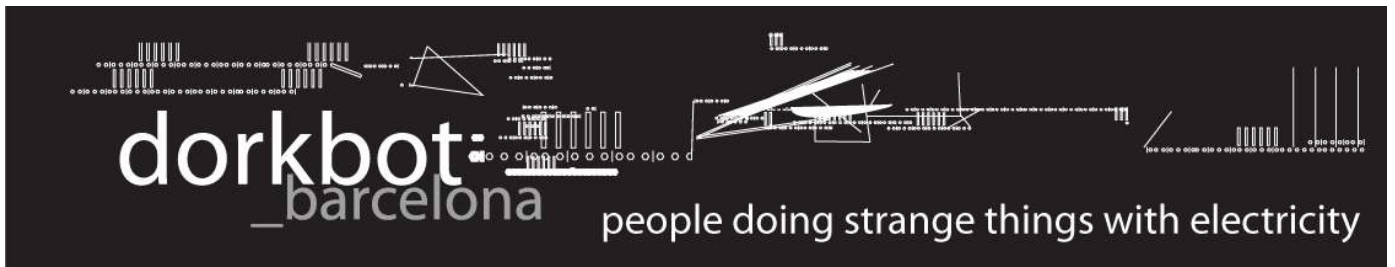
<http://www.elbicho.net/es/node/148>

La instalación que se presenta se trata de un juego cooperativo con realidad aumentada donde se crean diversas criaturas a partir de tarjetas de cartón con patrones diferentes impresos. Una vez creada la criatura, los jugadores las llevan a un entorno proyectado (playground) donde se enfrentarán con situaciones de peligro (ataques de virus, cambio climático, polución, etc.) en las cuales pueden sobrevivir o no, según su perfil genético. Dos criaturas diferentes pueden generar una nueva criatura con un perfil genético recombinado. Al final, se muestra que las comunidades con una gran diversidad genética pueden competir mejor en entornos hostiles.

A requerimiento de los científicos, el juego no nos permite diseñar una criatura para que tenga las mejores características para sobrevivir, pues en la vida real no se pueden prever las posibles situaciones de peligro.

Proyecto desarrollado colaboración entre Hangar, centro de producción y experimentación de artes visuales y el Parque de Investigación Biomédica de Barcelona (PRBB) con el apoyo de la Fundación Española de Ciencia y Tecnología (FECYT).





Català:

DORKBOT // 14 ABRIL 2011 // 19:30h // HANGAR

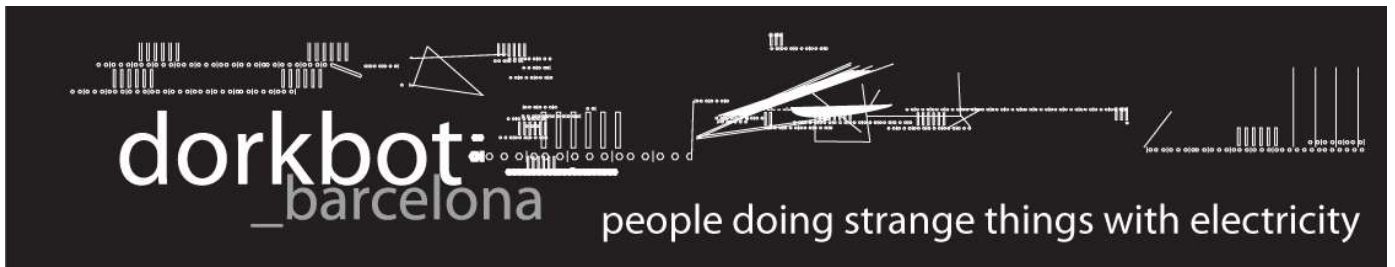
"Gent que fa coses rares amb electricitat"

Dorkbot és una trobada d'artistes, enginyers i en general, persones interessades en "l'art electrònic" en el sentit més ampli del terme: gent que fa coses rares amb electricitat.

Dorkbot s'agrupa entorn a col·lectius de tot el món que treballen en el desenvolupament d'experiències a través de l'electrònica i les noves tecnologies. L'esdeveniment original va tenir lloc a Nova York l'any 2000 i més tard es van crear Dorkbots en altres ciutats com Londres, Sant Francisco, Linz, Melbourne, Seattle, Rotterdam, Lisboa, Chicago, Los Angeles, Xangai, Medellín etc...

La xarxa de Dorkbots funciona com una franquícia no comercial i qualsevol persona interessada pot organitzar un Dorkbot a la seva ciutat escrivint a info@dorkbot.org. L'únic criteri és que Dorkbot ho celebra "gent que fa coses rares amb electricitat".

La comunitat Dorkbot a Barcelona neix l'any 2004, al principi tenia una voluntat nòmada i es celebraven esdeveniments en diferents locals de la ciutat com Riereta, Stradi o Metrònom, però des de l'any 2007 té la seva seu en Hangar. En aquesta edició de Dorkbot que es celebra el dia 14 d'abril a partir de les 20h en Hangar es presentaran els següents projectes:



PAUL SERMON I CHARLOTTE GOULD

All the world's a screen

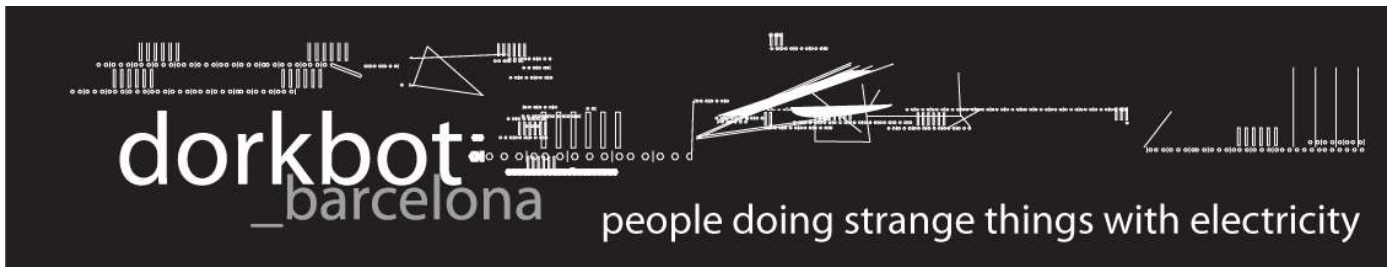
<http://www.paulsermon.org>

La investigació experimental de Paul Sermon en el camp de les arts electròniques contemporànies s'ha centrat en l'ús creatiu de les tecnologies de la telecomunicació. A través del seu singular ús de les tècniques de videoconferència en aplicacions de tele-presència artística, ha desenvolupat una sèrie d'instal·lacions d'art telemàtic que han estat aclamades internacionalment i que serveixen constantment de referència als seus companys artistes en aquest camp.

Charlotte Gould ha desenvolupat un gran nombre d'entorns interactius que exploren l'ús de la identitat i la noció de "narratives flotants". Actualment està treballant en instal·lacions en els quals l'usuari es converteix en un participant actiu de la peça, i també ha produït un gran nombre de treballs que inclouen pantalles urbanes de gran format. Treballa amb l'animació en entorns físics que creen espais que fomenten el joc creatiu i mostren com les audiències experimenten l'espai urbà a través de les tecnologies de tele-presència.

Charlotte Gould i Paul Sermon han col·laborat en sèries de projectes de pantalles urbanes de gran format com per exemple, 'Pícnic on the Screen' per a la BBC Big Screen Glastonbury 2009, "Urban Screens" al "Bluecoats", Liverpool i "Shangpool Pícnic" en col·laboració amb la John Moores Universitat de Liverpool i la Universitat de Xangai.





ANTONI ABAD

Megafone

<http://www.megafone.net>

Megafone.net és una plataforma que pot ser útil com un mitjà alternatiu de comunicació per a grups, col·lectius i associacions que desitgin organitzar-se amb la finalitat de projectar els seus propis punts de vista i opinions, i contrarestar els estereotips que els mitjans de difusió utilitzen quan es refereix a ells.

Dirigit per Antoni Abad i programat per Eugenio Tisselli, megafone.net té vuit anys d'experiència en l'organització, desenvolupament i programació de projectes de transmissió per Internet de telèfon mòbil. Lluís Gómez es va unir en 2008 a l'equip com a programador de programari per a telèfons mòbils.

El projecte canal ACCESSIBLE de megafone.net va ser premiat pel Premi Nacional d'Arts Visuals de Catalunya i és Golden Nica de Comunitats Digitals del premi Ars *Electronica 2006 (*Linz). Des de 2003, megafone.net convida a grups de persones en risc d'exclusió social a expressar les seves experiències i opinions en reunions presencials i a través de l'ús de telèfons mòbils. Aquests, que permeten als participants crear registres de so i imatge i publicar-los immediatament en la Web, es converteixen en megàfons digitals que amplifiquen la veu de persones i grups sovint ignorats o desfigurats pels mitjans de comunicació predominants.



dorkbot:
_barcelona

people doing strange things with electricity

ANGELES CISCAR

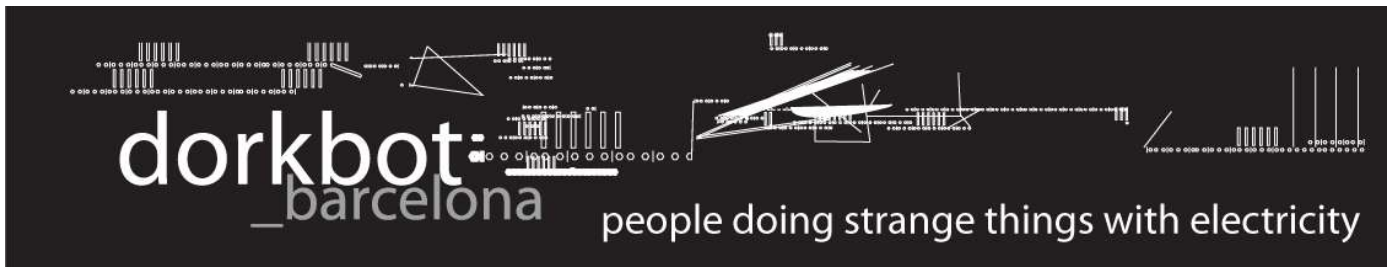
Cámara Oscura

<http://escenadigital.net/camaraoscura/>

Camara Oscura és una instal·lació de video-dansa que té com a model de presentació a públic el dispositiu òptic de cambra obscura. El públic entra en grup reduït en una estada fosca. En el centre de l'habitació hi ha una pantalla horitzontal i circular de 190cm. La imatge que veiem en ella mostra una constel·lació de figures en constant moviment. Movent la pantalla a dalt i a baix podem anar enfocant els diferents personals de la constel·lació, descobrint la relació entre ells, el caràcter de cadascun i establint nexes narratius entre els diferents personatges de la imatge.

Camara Oscura qüestiona els fràgils mecanismes de percepció que utilitzem per construir la nostra identitat. Posa en evidència que nostra percepció construeix des de la unió de fragments, que aquesta unió suposa una selecció i que aquesta selecció obeeix sempre a un interès. En altres paraules, la percepció permet multiplicitat de visions i cada visió té sempre una intenció. Camara Oscura és una instal·lació on la dramàtúrgia la construeixen tant les imatges que l'espectador veu sobre la pantalla com les característiques de l'espai on se situen aquestes imatges.





ALEX POSADA (MID)

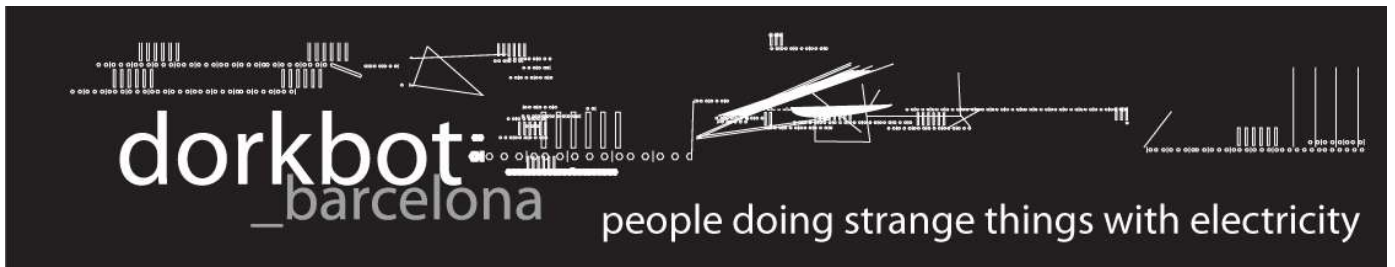
The Particle

<http://www.alexposada.net/blog>

“The Particle” és una escultura cinètica que experimenta amb el color, el so i el moviment. El gir continu, la velocitat i la llum creen efectes visuals que defineixen l'estructura espacial de l'objecte. La pell translúcida creada a partir de la llum en moviment es fa visible, creant forma i volum, tant a l'interior com en l'exterior de l'objecte. La forma lluminosa emergeix dels moviments limitats de cadascun dels 4 anells quan hi ha una modificació en les condicions externes (els visitants) o apareix una mutació per atzar. L'escultura reacciona generant formes i esdeveniments que modulen el so i l'espai, canviant contínuament l'atmosfera i la percepció del mateix. La vibració del so, el color i els patrons visuals evolucionen cap al caos o l'ordre segons els algorismes evolutius que la governen. Les estructures generades en aquest procés no poden ser anticipades i evolucionen a través de contínues iteracions que comporten alteracions dels programes i que exploren els canvis a través de la interacció amb el visitant i el programari. L'objecte, al mateix temps és un espai per a l'experiència sensorial i sinestèsica, un òrgan amb la seva pròpia ressonància interna.

“The Particle” va ser produïda l'any 2009 pel “festival de vídeo i art digital Strobe'09” i desenvolupada per MID amb el suport d'Hangar.





DANIEL GONZALEZ FRANCO

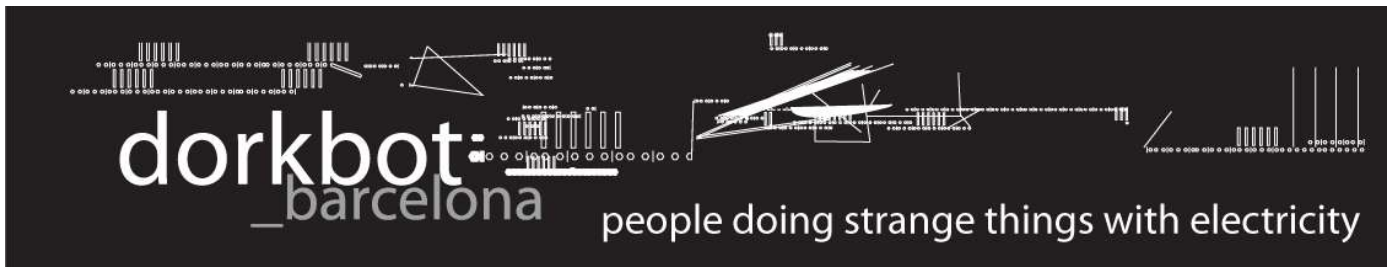
6 graus de so

<http://www.sixdegreesofsound.com/>

Sis graus de so projecta una forma poc convencional d'apreciació musical, experimentació auditiva i de recreació de paisatges sonors virtuals en els quals l'usuari interactua i escolta respostes sonores binaurals relacionades amb la posició de les seves oïdes en un espai tridimensional. 6DOS (Six degrees of sound), és un dispositiu unipersonal que es proposa com un sistema sense fil interactiu de reproducció d'àudio binaural, així mateix, es considera com una plataforma dissenyada per a l'execució de diversos tipus d'experiències de realitat virtual sonora com a àudio jocs 3D i soundscapes. Caminar a través de la música és la base conceptual que acull aquest projecte, i que fa referència a les noves formes d'exploració i recerca emocional relacionades amb la música, així com a l'ampliació en general, de l'àmbit quotidià enfront de l'apreciació sonora. A més, a part d'una clara funció lúdica, performàtica i instalativa, el sistema 6DOS pretén endinsar-se en el camp del desenvolupament de les capacitats i destreses psicomotrius i de la Intel·ligència Corporal Cinestésica, explorant els nous paradigmes que es poden plantejar sobre les diverses formes interactives d'ensenyament i apreciació sonora i musical, d'experimentació auditiva i de recreació d'ambients sonors virtuals.

Daniel González, dins de la seva exploració al món de l'art sonor, presenta en Dorkbot 2011 aquesta àudio instal·lació en la qual planteja un nou paradigma auditiu que denomina: "Caminar entre la música"





LLUIS GOMEZ I CARME ROMERO (HANGAR)

REIMUND FICKERT (PRBB)

Diversitat augmentada

<http://www.elbicho.net/es/node/148>

La instal·lació que presentem es tracta d'un joc cooperatiu amb realitat augmentada on es creen diverses criatures a partir de targetes de cartró amb patrons diferents impresos. Una vegada creada la criatura, els jugadors les porten a un entorn projectat (playground) on s'enfrontaran amb situacions de perill (atacs de virus, canvi climàtic, pol·lució, etc.) en les quals poden sobreviure o no, segons el seu perfil genètic. Dues criatures diferents poden generar una nova criatura amb un perfil genètic recombinat. Al final, es mostra que les comunitats amb una gran diversitat genètica poden competir millor en entorns hostils. A requeriment dels científics, el joc no ens permet dissenyar una criatura perquè tingui les millors característiques per sobreviure, doncs en la vida real no es poden preveure les possibles situacions de perill.

Projecte desenvolupat col·laboració entre Hangar, centre de producció i experimentació d'arts visuals i el Parc d'Investigació Biomèdica de Barcelona (PRBB) amb el suport de la Fundació Espanyola de Ciència i Tecnologia (FECYT).

