



# DICHOATOMIQUE

DISPOSITIU DE DIBUIX EXPANDIT

## ENRIC SOCIAS - ASSOCIATION NEGPOS

---



SUBVENCIONS PER A PROJECTES DE RESIDÈNCIES  
INTERNACIONALS EN L'ÀMBIT DE LES ARTS VISUALS,  
ARTS ESCÈNIQUES, EL CINEMA, LA MÚSICA, EL  
DISSENY I L'ARQUITECTURA

---

[www.enricsocias.net](http://www.enricsocias.net)

<http://negpos.fr>

## OBJECTE DE LA RESIDÈNCIA

---

### DEL DIBUIX A LA VÍDEO-PERFORMANCE

L'objectiu d'aquesta iniciativa és desenvolupar un dispositiu visual tecnològic i interactiu, que tingui com a element central la pràctica del dibuix analògic com a interfície per a una experiència grupal immersiva, audiovisual i comunitària.

L'objectiu següent és organitzar una jornada de portes obertes on participar dibuixant dins del sistema interactiu que haurà estat desenvolupat amb motiu de la residència, i d'aquesta manera participar en activitat col·lectiva de vídeo-performance a través de l'acte de dibuixar.

### UN DISPOSITIU PER A LA SUBLIMACIÓ DEL DIBUIX EN EXPERIÈNCIA COL·LECTIVA

Un dels objectius és crear un pont entre una forma d'expressió i pràctica artística no tecnològica, com és el dibuix amb tècniques tradicionals, amb formes d'expressió performativa i escenogràfica mediant per la tecnologia.

El dispositiu de dibuix serà d'àmbit obert, susceptible de ser utilitzat per diferents dibuixants interessats/ades a participar, de manera rotativa o simultània.

El sistema escenogràfic oferirà al públic present una experiència expandida del procés de realització en directe dels diferents dibuixos, convertint l'acte íntim de dibuixar en una experiència participativa i/o experimentable a nivell col·lectiu, des del rol de productorx artísticx a observadorx/receptorx.



**OBJECTIU:****EL DIBUIX COM A PRÀCTICA COMUNITÀRIA** 

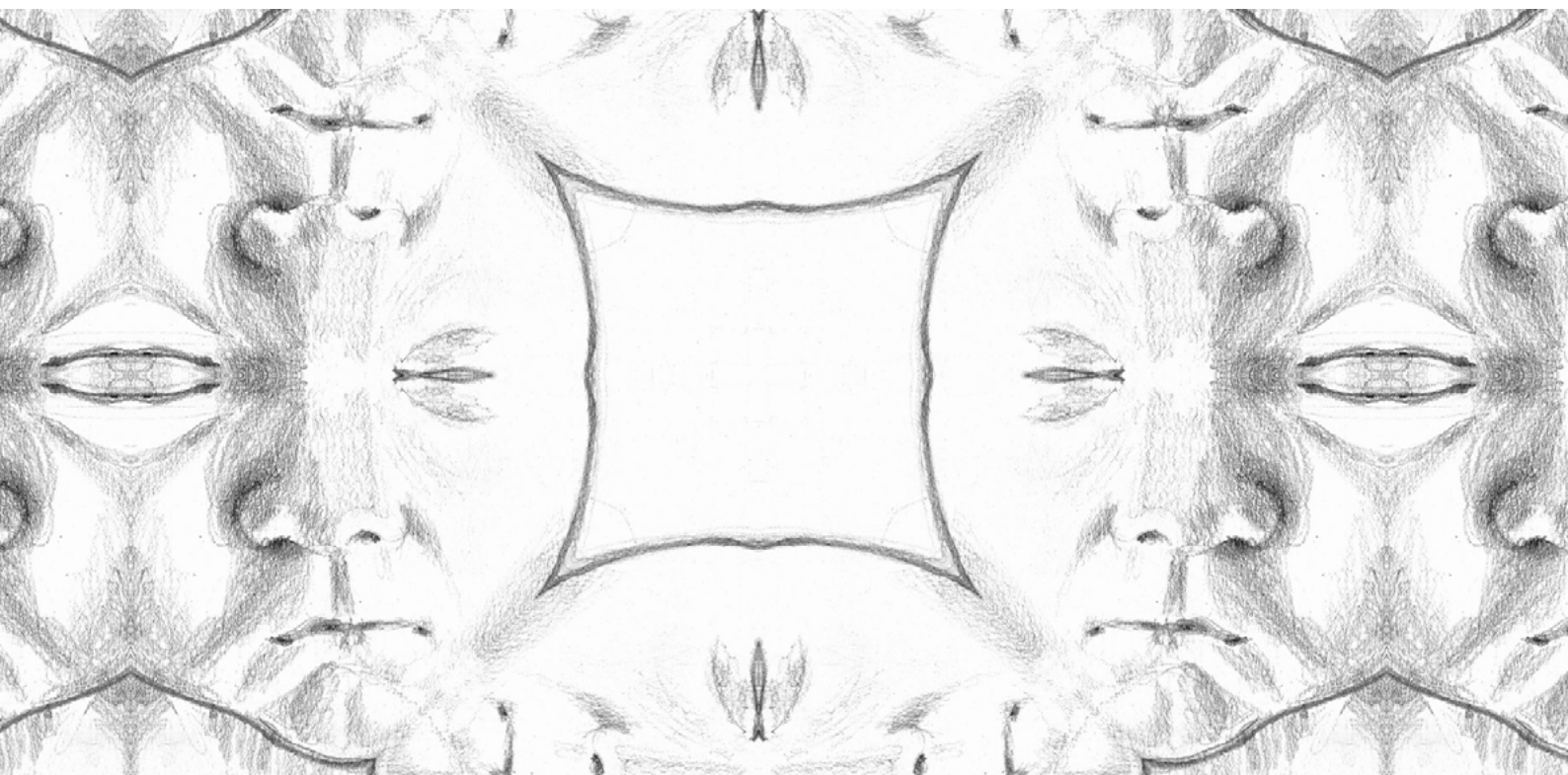
El dibuix és una gratificant forma d'expressió que no necessita de paraules i pot servir per a plasmar inquietuds d'una forma enriquidora i relaxada.

La nostra intenció és trobar interesadxs de diferents edats (a partir de 12) a participar en aquesta experiència col·lectiva de vinculació del dibuix amb les arts digitals i la cultura DIY (Do It Yourself).

Usarem la xarxa de contactes de negPos, amb experiència en l'àmbit del treball comunitari, per a promocionar la iniciativa de manera que arribi a diferents segments de població interessada. Els/les participants podran ser d'edats, àmbits, rerefons culturals i coneixements diferents, encara que units/ides per l'interès a explorar maneres diferents d'experimentació a través de l'acte creatiu.

D'aquesta manera farem un esforç previ a donar a conèixer la iniciativa, que més tard es desenvoluparà com una jornada de portes obertes i lliure participació (gestionant l'ordre de participació dins del raonable).

Estem parlant de promoure la pràctica del dibuix com a eina d'autoconeixement, sense lligar-la necessàriament a la il·lustració, que és un ús del dibuix com a representació i acompanyament de conceptes. Això significa que no forçarem una temàtica obligatòria sobre la qual dibuixar, encara que l'oferirem a aquellxs que es vegin desconcertadxs davant la fulla en blanc, i preferentment, tractarem que aquestes idees a treballar hagin estat proposades per la mateixa comunitat participant, mitjançant senzilles dinàmiques preparatòries prèvies a la participació dins del dispositiu.



## **OBJECTIU:** **LA VINCULACIÓ ENTRE DIBUIX I ART** **TECNOLÒGIC**

---

El **dibuix** és una de les formes més antigues d'expressió humana. La simplicitat tècnica necessària per a realitzar-ho contrasta amb la complexitat dels processos interns que es posen en marxa en fer-ho, o amb la complexitat de conceptes i emocions que pot arribar a transmetre.

la **videoperformance** és una forma d'expressió en directe que construeix la seva narrativa visual a partir de fonts de vídeo diverses i de la forma en què aquestes es vinculen. En ella el vídeo s'allibera de la seva funció de registre per a ocupar el lloc d'estímul sensible i matèria primera per a l'acte creatiu.

Amb aquest projecte creem una cadena de connexions possible en les quals:

- 1- Diferents persones dibuixaran en àrees de dibuix diverses monitorades per vídeo.
- 2- El dibuix en directe es tradueix a múltiples capes de vídeo
- 3- Aquestes fonts de vídeo són treballades a temps real mitjançant una lògica algorítmica experimental per a oferir un resultat escénogràfic que anirà acompanyat de música, i que serà experimentat pels espectadorxs.

El disseny personal de hardware i programari és una part important d'aquesta iniciativa. Això és així perquè es pretén transmetre una idea de valor artístic compartit entre formes d'art aparentment tan diverses com el dibuix i el desenvolupament tecnològic creatiu. Es planteja posar en coneixement dels/de les diferents assistentxs el funcionament de la cadena tecnològica implicada per a familiaritzar-los amb el sistema interactiu i crear connexions de facto entre formes aparentment dispars de producció artística, desmuntant mites sobre la separació entre tècnica i creativitat.

## EL SET TECNOLÒGIC: PARTS

---

### ● Les diferents àrees de dibuix:

D'una banda, el set interactiu es dividirà en diverses (fins a tres) àrees de dibuix sobre paper amb tècniques seques tradicionals: grafit, carbonet, sanguina, etc

Aquestes àrees de dibuix comprendran des del dibuix a petit format (a3) d'ús individual a formats grans (100x70 o major) en els quals diferents dibuixants puguin intervenir simultàniament.

### ● El sistema de recollida d'imatges:

Captura en directe dels processos de dibuix mitjançant diferents càmeres cobrint cadascuna de les àrees de dibuix. Es pretén atorgar atenció visual d'una banda al procés d'aparició del dibuix mateix (centrant la cambra en ell) i a la presència i actituds dels dibuixants per l'altre (mitjançant plans més subjectius que incloguin als participants). Al menys una de les càmeres serà gestionada per mi mateix de forma manual i mòbil.

### ● El sistema de recollida de dades:

Els dibuixos a petit format seran realitzats sobre superfícies il·luminades que permetin col·locar sota elles un dispositiu visual de filmació i anàlisi del traç, que permeti la utilització d'aquestes dades per a ser utilitzats en el muntatge a temps real del contingut visual i sonor.

### ● El sistema de processament de dades i muntatge automàtic:

Dissenyarem un sistema automàtic que gestionarà les diferents càmeres de cadascuna de les àrees de dibuix i utilitzarà les dades extretes en aquest mateix instant per a realitzar un muntatge en directe de vídeo i música (velocitat de reproducció, canvi de pla, definició del temps de durada dels loops, etc).

### ● El mòdul de projecció del contingut en gran format i reproducció de la part sonora.

El resultat s'oferirà al públic en projecció de gran format. La intenció última és generar un ambient experimental amb força audiovisual en el qual els assistents de diferents edats se sentin involucrats, interessats, còmods i participatius.

## REREFONS HISTÒRIC

### D'ALLÒ REPRESENTATIU A ALLÒ GESTUAL, DE L'INDIVIDUAL AL COL·LECTIU: LA VINCULACIÓ DE PROCESSOS CREATIUS

L'acte de dibuixar, és una d'aquestes formes de producció artística que poden permetre la separació clara entre l'estat de realització i el de mostra pública, per la seva òbvia necessitat de treball en condicions de dedicació i pels temps que poden ser necessaris per a obtenir el resultat creatiu, amb excepcions òbvies en, tal vegada, formes públiques d'art urbà com el grafiti o el muralisme, en les quals el moment de realització pot ser compartit públicament.

La relació entre traç, pintura, cos i gestualitat pot traçar-se fins al ritualisme antic en moltes cultures, però dins del context explícitament artístic la vinculació entre arts gràfico-plàstiques i acció té els seus precursors en el s.XX en el action painting de Pollock, el japonès Gutai Movement of Concreti Art, la manipulació gestural de la pintura de Georges mathieu o Rauschenberg, entre altres. Alguns

anys després s'acosten més encara a la performance amb els happenings d'Alan Kaprow o la objetualización del cos femení cobert de pintura en els happenings de Yves Klein i la seva resposta en les accions de Carolee Schneemann, Niki de Saint Phalle i Shigeo Kubota, o Janine Antoni a la fi del s.xx, entre tantxs altres exponents de plàstica i performance com a unitats no separades.

El cos ha estat considerat com un element essencial en la performance, i això fa que la implicació de les arts plàstiques siguin utilitzades tant com incitador del gest corporal, com més tard un registre estàtic i permanent d'aquest gest efímer, desplaçant el focus d'atenció al resultat plàstic en si.



## REFLEXIONS TEÒRIQUES

### DIBUIX I PERFORMANCE: NATURALESES DIFERENTS

La democratització dels mitjans de projecció puntual (taules de retroprojecció de transparències, videoprojectors), ha permès explorar formes de mostra en viu del procés del dibuix - i per tant la seva vinculació amb la performance, la seva inclusió en escenografia (acompanyant al moviment i actituds de performers), o el seu plantejament com a fet performatiu mateix.

Des d'inicis del segle XXI, diferents iniciatives experimentals de dibuix performatiu ("performative drawing") s'han desenvolupat sense una implantació clara com a mètode de producció d'art, tal vegada per les evidents naturaleses diferents entre tots dos processos artístics: el gràfic-plàstic i el performatiu.

La cosa pública és diferent a la cosa privada, l'exposar-se als altres en el moment de produir pot xocar amb la necessitat d'aïllament que molts productors d'art poden necessitar per a desenvolupar el seu treball amb naturalitat.

Les formes creatives amb menys requeriment d'infraestructures, com pot ser el dibuix, desemboquen en un acte de diàleg àgil amb un mateix que resulta beneficiós per a ment i personalitat, però que té diferències evidents envers els processos escènics i públics. L'instrospecció d'unes certes pràctiques artístiques pot semblar xocar amb l'extraversió necessària per a l'acte performatiu.

**Aquesta distància introspectiva sol ajudar a construir un mur simbòlic entre qui produeix l'art i qui el consumeix.**

Amb l'adveniment de les xarxes socials hem pogut comprovar que l'interès en el fet artístic ha virat del resultat mateix al procés de realització. Això és degut, d'una banda, a les característiques òbviament performatives del fer, més apropiades per a un muntatge audiovisual videogràfic, front a les de l'obra acabada, i d'altra banda, per la innegable fascinació que exerceix en la gent no productora d'art l'observació de l'acte creatiu. Més encara quan en aquest no està mediat per processos tecnològics.

No obstant això, aquests processos tecnològics són els que aquí ens ajudaran a crear la distància necessària entre l'acte de dibuixar i un resultat expositiu/performatiu que interessi als/a les assistents sense obligar per això a als/a les dibuixants a atorgar major importància al gest i poder centrar-se en dibuixar.



## EN PRIMERA PERSONA

Personalment sempre he dibuixat. És una activitat creativa que absolutament sempre m'ha acompanyat, fins i tot en aquelles èpoques en les quals el meu treball artístic en l'esfera pública s'allunyava aparentment d'ell per estar vinculat a altres àrees creatives o a processos de producció tecnològica molt més complexos. Malgrat això sempre he considerat que hi ha elements comuns en les pulsions que desemboquen en les diferents formes de creativitat.

Encara que no sigui com a producte final, el dibuix, en la seva agilitat, es converteix en una eina perfecta per a la generació d'idees, en la forma en què el propi fet d'haver-la dibuixat ja és en si una forma de validació d'aquesta idea primigènia, i per tant, un important pas donat.

Algunes d'aquestes facetes creatives lligades a allò performatiu en les quals em veig embolicat és el vj'ing, és a dir, el muntatge de vídeo en directe en circumstàncies públiques.

De la mateixa forma, al llarg de la meua trajectòria el treball comunitari té un pes important, especialment en projectes que de l'una o l'altra forma, vinculaven dibuix amb processos tecnològics.

Vull vincular aquestes pràctiques. Preservar la pràctica del dibuix com a diàleg amb un/a mateix en primer terme i acostar-la a una experiència de producció col·lectiva, en la unió de diverses pràctiques individuals, i al mateix temps construir el resultat audiovisual mitjançant un constructe tecnològic, adaptant-lo a les necessitats d'una performance, i alliberant d'aquestes circumstàncies als participants.

**La meua intenció per a aquesta residència és llavors, avançar en la producció d'aquest constructe artístic de vinculació entre formes d'art diferents, i oferir una posada en escena pública de participació oberta.**



## CRONOGRAMA

El període de residència serà des de l'última setmana de setembre fins a final d'octubre, amb un necessari període previ de desenvolupament per a dur-la a terme.

### Juliol 2024

#### Agost

- Desenvolupament d'elements electrònics per a la gestió automatitzada de càmeres.

#### Setembre

- Desenvolupament de programari per a automatització de muntatge

Desenvolupament de dinàmiques de gestió de grups

- Preparació de taules de dibuix amb set d'anàlisi

#### setmana 3

- Arribada a Nymes

- Inici de comunicació del projecte

- Muntatge de taules de dibuix amb set d'anàlisi

### Octubre

- Finalització de taules de dibuix

- Preparació de sistema de monitorat de les diferents àrees de dibuix

- Proves de gestió de càmeres

- Muntatge de set de projecció

#### setmana 2

- Preparació d'acompanyament sonor

- Preparació de microcontroladors de selecció de càmeres

- Preparació de codi de comunicació entre microcontroladors i de gestió de muntatge dinàmic de contingut visual

- Comunicació del projecte

#### setmana 3

- Finalització d'acompanyament sonor

- Muntatge definitiu de set interactiu

- Proves de funcionament de de set interactiu

- Comunicació del projecte

#### setmana 4

- **Esdeveniment performatiu de dibuix participatiu**

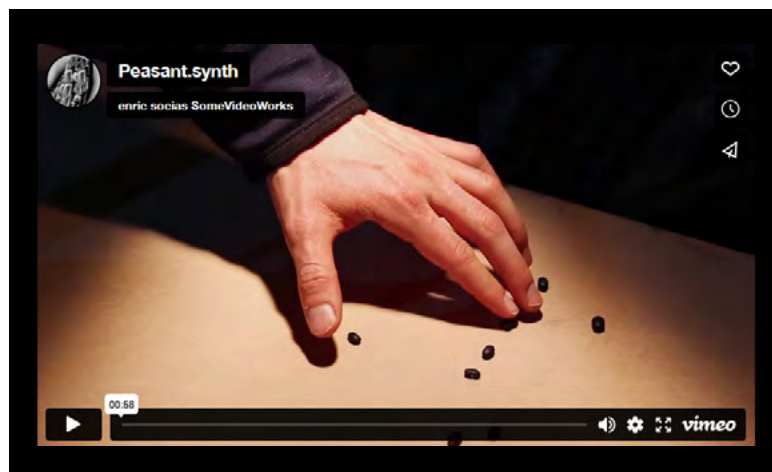
**ENRIC SOCIAS**  
ALGUNS TREBALLS



LA DANZA DE LES LLAVORS, 2023. Documental instal·latiu



INSECTARIVM 2021, instal·lació interactiva pública

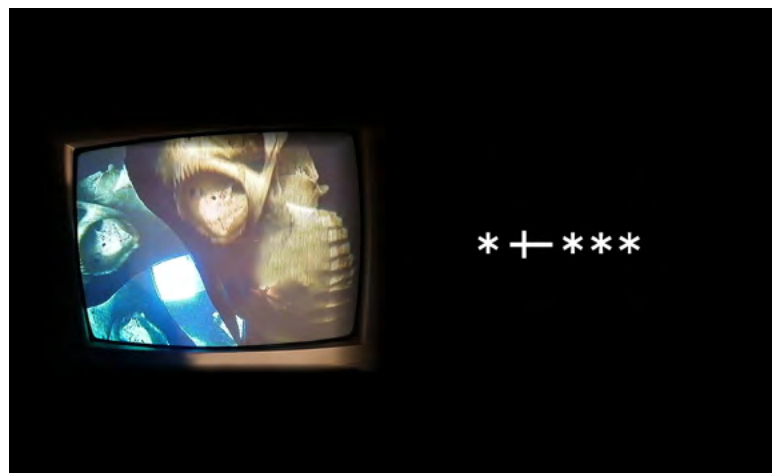


PEASANT SYNTH, 2020. Interfície físico-digital sonora

**ENRIC SOCIAS**  
ALGUNS TREBALLS



CICLE EXP, 2022. Live-cinema



AMAT PISCES, 2023. Video-performance



SOY MI PROPIO DIBUJO, 2013. Projecte comunitari interactiu

## BIO / TRAJECTÒRIA

**Enric Socias, Palma, 1981.** Artista transmedia. [www.enricsocias.net](http://www.enricsocias.net)

Llicenciat en belles arts per la UB, màster en arts digitals per la UPF.

Artista transmèdia centrat especialment en el desenvolupament d'entorns immersius en l'àmbit de l'art digital interactiu i en la utilització del codi com a eina de desenvolupament conceptual i de projectes pedagògics. El seu treball ha estat exposat en el Latin Videoart Festival (Nova York), en el saló internacional d'artistes de Medellín (Colòmbia), en MediaLab-Prado (Madrid), en la University of Salford MediaCity (UK) i el festival Mutek de Barcelona, entre tants altres. En 2019 dirigeix i coordina function(), Festival d'Art Digital i Electrònic de Mallorca.

### Activitat artística seleccionada

- Cicle EXP 22, Antsandads visuals. Palma, octubre 2022
- CircuitControl 22, Antsandads visuals. Dresden, Alemanya, setembre, 2022
- FLUO - Col·laboració en l'obra performativa de Leticia María.
- Fractals i Glitches - Festival d'arts tecnològiques i experimentals, Espai Polp, Palma.
- Insectarivm - Instal·lació interactiva de gran format en espai públic. Encesa de Llums'21 (Encès de Llums de Palma'21), ajuntament de Palma. Ses Voltes, Palma. 27- 29 de novembre.
- Pla. Interaccions, testatges i altres actituds. Espai Sant Marc, Sineu, Mallorca. 2021
- Peasant.synth @ CircuitControl , Dresden. 2021
- Fum, què és un CAC? Casal Solleric. 2020
- function(), festival d'art digital i electrònic de Mallorca. Direcció del festival i participació amb l'obra interactiva we Never Were Fishes. (Casa Planas, Maig 2019).
- La Simplicitat, Butoh a Polp. Performance. Direcció i participació. Espai Polp, 2019.
- The Expression of the Emotions in Human and Animals. Nit de l'art, 2018. Casa Planas, Palma.
- Garaudoscopi. Desenvolupament d'estratègies creatives i de convivència en el barri de Pere Garau. CAC i ajuntament de Palma, Palma. 2018.
- Scripting the Other · The Wrong - New Digital Art Biennale (Nov 1, 2017 - Jan 31, 2018).  
- Participació amb l'obra Income Mood \_ Comissariada per Noemata patrocinada per Arts Council Norway.
- HIPN · CGAC - Santiago de Compostel·la, Spain - Performance audiovisual en col·laboració del músic techno Borja Vega
- "Sóc el meu dibuix" - Projecte interactiu i pedagògic. Museu Krekovic, Palma.
- "Interactivity on Scene" - C. c. St.Jordi - Ribera Baixa · El Prat · Barcelona
- Residència artística en l'Estruch, Sabadell, 2015 i 2014
- Medialab-Prado - Residencia artística i desenvolupament del projecte de interactivitat, art relacional i escenografia interconnectada Our Shared Scenario.



# DICHOATOMIQUE

DISPOSITIU DE DIBUIX EXPANDIT