

Bases de Convocatoria - Laboratorio Abierto

Hub Musical 2020

¿Qué es el Hub Musical?

El Hub Musical es un espacio (físico y digital) de encuentro y conexión para el ecosistema tecno-musical de Chile y el Mundo donde se incuban y aceleran experiencias y contenidos en el cruce entre música, conocimiento, cultura, arte, entretenimiento y tecnología.

El espacio físico del Hub Musical se ubica en Condell #1477 Valparaíso, contando con infraestructura de cowork, estudio de grabación, salas de música y espacios de prototipado de contenidos. Actualmente el cowork aloja a organizaciones ligadas al sector musical, como Valparaíso Creativo (CORFO), Mustach, IMUVA, Sello Recolector, Fanear Labs, Probeta Music, Susurro Ensordece y el Observatorio Digital de la Música Chilena.

¿Qué es el Laboratorio Abierto?

El Laboratorio Abierto es una instancia para la co-creación de contenidos y experiencias musicales, que se realiza en el marco de la conferencia 2020 del Hub Musical. Este espacio convoca a artistas, creativxs, hackers y curiosxs a conformar equipos interdisciplinarios y presentar sus propuestas para el prototipado de nuevos contenidos, bajo la mentoría y acompañamiento de un grupo de expertos en nuevas tecnologías.

El Laboratorio Abierto se desarrollará entre el 12 y 23 de Octubre, incorporando talleres, mentorías, presentaciones y sesiones de feedback, en paralelo a las actividades de la conferencia del Hub Musical que se realizará del 13 al 15 de Octubre.

Desafío: La Neo Sinestesia

En el Laboratorio Abierto del Hub Musical buscamos experimentar con nuevas herramientas creativas y tecnológicas para prototipar contenidos y experiencias musicalizadas, bajo el concepto general “Neo-Sinestesia”.

La sinestesia es una figura retórica que consiste en la atribución de una sensación a un sentido que no le corresponde. Por ejemplo, “una canción azul”. Técnicamente las canciones no tienen color pues son sólo sonido, pero a través de nuestra percepción e imaginario cultural somos capaces de sentir y relacionar las canciones, u otros fenómenos, con colores, temperaturas, paisajes, texturas, formas, olores, etc.

El encierro al que nos hemos visto enfrentados durante la pandemia ha cambiado los estímulos sensoriales de nuestro contexto y ha agudizado nuestros sentidos, despertando nuestras capacidades de percibir sinestias ligadas a los nuevos estímulos sensoriales y ha nuestros pensamientos más recurrentes: La ansiedad de no saber cuándo esto acabará, la nostalgia de otros tiempos y espacios, el deseo de encontrar el próximo abrazo o de volver a sentir la brisa del mar.

A través de la Neo-Sinestesia queremos explorar las nuevas conexiones que se han despertado en este profundo proceso de recalibración de los sentidos que hemos experimentado. Estamos re-descubriendo, re-experimentando y re-apropiandonos tanto de nosotros mismos como del mundo a nuestro alrededor. Tenemos la oportunidad de jugar con la hibridación entre lo real y lo virtual, lo interno y lo externo y establecer nuevos límites y relaciones entre las realidades y los sentidos.

Te queremos inspirar a crear nuevas experiencias y contenidos, donde los sonidos y la música sean sólo el punto de partida para crear un universo de estímulos y sensaciones que consigan emocionar y empatizar.

Categorías de Propuestas

El desafío se compone de 3 categorías:

- Narrativa Digital: Nuevos medios y formatos de contenido digital musicalizado.
- Experiencias Inmersivas: Contenidos musicalizados de realidad virtual, realidad mixta, audio inmersivo, videojuegos y gamificación.
- Hacking Arts: Prototipos de hardware y/o software para la sincronización de los sentidos (audio, iluminación, visuales, nuevos instrumentos etc.).

Para más detalles sobre los desafíos y los resultados esperados al final del proceso puedes revisar más información en el anexo de cada categoría.

¿Quiénes pueden participar?

La convocatoria está abierta para hispanoparlantes mayores de 18 años de cualquier lugar del mundo. Se priorizará la selección de propuestas que cuenten con un equipo interdisciplinario que incorpore al menos 2 de los siguientes perfiles:

- Artistas musicales.
- Creadores de contenido digital: Podcasters, youtubers, tiktokers, etc.
- Otrxs creativxs: Diseñadores, ilustradores, artistas visuales, audiovisuales, etc.
- Hackers: Desarrolladores, programadores, inventores, etc.

No existe una limitación respecto de la cantidad de integrantes por equipo. Tampoco se limita la cantidad de propuestas o categorías en las que pueden postular los equipos, pero sólo podrá ser seleccionada una propuesta.

Ante igualdad en la calidad de las propuestas, se priorizarán aquellas que cuenten con inclusión de mujeres y disidencias en sus equipos.

Se seleccionará un máximo de **24 propuestas**. La organización podrá redistribuir las propuestas seleccionadas en las 3 categorías según la distribución que le parezca más pertinente. Quienes no resulten seleccionados podrán ponerse a disposición a través

de la comunidad en Discord para colaborar de forma voluntaria en las propuestas seleccionadas y participar de los talleres.

Fechas Importantes

- 2 de Octubre: Apertura de la convocatoria.
- 19 de Octubre: Cierre de postulaciones.
- 19 de Octubre: Notificación de equipos seleccionados.
- 16 al 22 de Octubre: Talleres especializados.
- 23 y 24 de Octubre: Mentorías personalizadas.
- 27 de Octubre: Demo Day (presentación final de propuestas).

Selección de Ganadores

Los ganadores serán seleccionados en un evento tipo “Demo Day”. Los participantes tendrán plazo hasta La organización es responsable por la selección de los ganadores. Para definir a los ganadores se tomarán en cuenta los siguientes criterios:

- Nivel de logro del desafío de la “neo sinestesia” (estimulación cruzada de los sentidos).
- Potencial del concepto o idea detrás de la experiencia o contenido desarrollado.
- Calidad de la ejecución en el prototipado de la experiencia o contenido.

Premios

Cada categoría cuenta con 2 premios en efectivo. En cada categoría se priorizará premiar una propuesta consolidada (construída sobre avances previos al laboratorio) y una propuesta emergente (desarrollada de cero durante el laboratorio).

- Primer Lugar Narrativa Digital: **\$500.000** CLP.
- Segundo Lugar Narrativa Digital: **\$300.000** CLP.

- Primer Lugar Experiencias Inmersivas: **\$500.000** CLP.
- Segundo Lugar Experiencias Inmersivas: **\$300.000** CLP.

- Primer Lugar Hacking Arts: \$500.000 CLP.
- Segundo Lugar Hacking Arts: \$300.000 CLP.

Para postular cada equipo deberá designar un representante. Es responsabilidad del representante de los equipos ganadores distribuir el premio de acuerdo a las condiciones que haya establecido el equipo.

El premio se entregará contra la entrega de un documento tributario tales como factura, boleta de honorarios o invoice.

Hub Musical se reserva el derecho excepcional a declarar desierta una o más categorías si las propuestas presentadas en el demo day no cumplen con un estándar mínimo de calidad esperado o si no se presentan suficientes propuestas para desarrollar la competencia.

Propiedad Intelectual

Es responsabilidad de los participantes no infringir leyes ni regulaciones vigentes relacionadas a la propiedad intelectual y los derechos de autor en los productos generados en el marco del Laboratorio Abierto.

Los participantes se hacen responsables del contenido y los productos generados.

Hub Musical no toma propiedad ni responsabilidad sobre los contenidos generados.

Cualquier futura acción a partir del trabajo desarrollado es responsabilidad de sus creadores.

Anexo Categoría 1: Narrativa digital

Nuevos medios y formatos de contenidos han irrumpido a través de internet. Los ciclos de producción de los contenidos se han acelerado cada vez más, con formatos rápidos y ágiles como los “lives”, “historias”, “reels” y “Tiktoks”, mientras por otro lado los podcasts se consolidan como formato extendido a través de Spotify, entre otras plataformas digitales. ¿Cuál es el potencial de los nuevos medios y herramientas en el desarrollo de los artistas musicales? ¿Qué estrategias son más efectivas para conectar con la audiencia? ¿Cómo aprovechamos los nuevos formatos para co-crear nuevas experiencias y narrativas?

La tecnología ha ofrecido una democratización de acceso a herramientas para la creación de contenido, facilitando que los artistas puedan incursionar en nuevos medios y colaborar con otras expresiones artísticas. Redes sociales como TikTok, además de facilitar la producción del contenido, posibilitan la apropiación y co-creación de la audiencia. Plataformas como Streamyard permiten fácilmente transmitir contenidos en vivo con un formato casi televisivo. Series como Midnight Gospel han abierto el espectro de lo que puede ser un podcast. Buscamos la co-creación de nuevos formatos y contenidos donde colaboren equipos interdisciplinarios respondiendo al desafío de la “Neo Sinestesia”

En esta categoría se busca crear pilotos de contenidos audiovisuales en formato vertical y de duración de 2 minutos (ó 2 de 1 minuto), tales como:

- El Nuevo Videoclip: cápsulas donde la visualidad, el relato y la interacción con la audiencia estén al centro.
- Podcast Aumentados: Contenidos de palabra hablada tales como relatos, poesía, audiolibros, radioteatro, conversaciones y reflexiones, apoyadas con elementos visuales, sonoros y/o narrativos (ilustración, animación, visuales, sonidos, etc.).
- Fake & Upcycle: Reutilización y transformación de contenidos (musicales y audiovisuales) a través de dinámicas de apropiación y técnicas de edición, aplicaciones de inteligencia artificial / machine learning como deepfake entre

otras, para la creación de nuevas obras. contenidos basados en el registro de la palabra hablada

- Experiencia en Vivo: Diseño de nuevos contextos digitales para el desarrollo de experiencias e interacciones en vivo. Mixtura de elementos en vivo con materiales de apoyo, visuales interactivas, colaboración artística en vivo (improvisación, jam entre artistas de distintas disciplinas, co-creación con el público, etc.).
- Entre otros.

Áreas relacionadas: Podcasting, nuevas narrativas, TikTok, audiovisual, videoclip, ilustración, multimedia, animación, artes visuales, fake news, deepfake, inteligencia artificial, ASMR, POV, machine learning, improvisación, jam session, fiestas en línea, apropiacionismo, ficción, standup.

Anexo Categoría 2: Experiencias inmersivas

El encierro ha generado la necesidad de habitar nuevos espacios en el ámbito digital. La pandemia ha multiplicado la participación en nuevas realidades alternativas que coexisten y dialogan con el mundo físico. ¿Cuál es el rol de la música en estos diversos multiversos que se presentan? ¿Qué oportunidades representa esto para la música?

Las nuevas realidades que posibilita la tecnología nos entregan la libertad de diseñar un universo completo a partir del imaginario de un artista. ¿Cómo podemos utilizar los recursos disponibles para diseñar una experiencia que potencie el mensaje, la emoción y la relación con el artista? ¿Cómo involucramos más sentidos en la percepción de la obra musical y/o audiovisual?

En esta categoría se busca desarrollar prototipos de experiencias inmersivas audio y/o visuales de 2 minutos de duración, presentadas mediante un link interactivo o un video.

Ejemplos:

- Entornos de realidad virtual, mixta o aumentada musicalizados.
- Videojuegos cuya narrativa y mecánica lleven al jugador a través de experiencias o emociones representativas del artista y la música, que potencien su universo estético.
- Diseño de experiencias sensoriales en base a audio inmersivo (audio 360 / 3D / 8D).
- Diseño de experiencias de live streaming que incorporen elementos de gamificación o realidad virtual que potencien la propuesta del artista.
- Entre otras.

Áreas relacionadas: Realidad virtual, realidad aumentada, realidad mixta, gamificación, videojuegos, plataformas de live streaming, audio inmersivo.

Anexo Categoría 3: Hacking arts

El acceso a nuevas tecnologías es cada vez más amplio. Mientras menos barreras hay para acceder a la tecnología, más importancia tendrá la creatividad. ¿Cómo usamos nuestra creatividad para idear nuevos usos que reconfiguren las experiencias y contenidos? “Hacking arts” se relaciona al uso de tecnologías principalmente open source (de código abierto), tanto en hardware como software, para abrir nuevas posibilidades en la creación y expresión artística. ¿Qué nuevas tecnologías pueden ayudarnos a generar propuestas disruptivas? ¿De qué manera contribuyen a derribar los límites entre las diferentes disciplinas artísticas?

En base al concepto general “Neo Sinestesia”, se busca desarrollar prototipos que potencien la experiencia sensorial de las presentaciones musicales en vivo, sincronizando elementos y/o incorporando la colaboración entre artistas y la participación activa de las audiencias.

En esta categoría se busca crear prototipos (hardware y/o software) para la manipulación de elementos audio-visuales en un contexto de presentación en vivo, a ser presentados a través de un video demo de 2 minutos.

- Dispositivos para la sincronización de los sentidos (audio, iluminación, visuales, etc.)
- Reactividad a la audiencia (elementos que reaccionan a comentarios, likes, etc.).
- Control corporal (parámetros sensoriales controlados por movimiento, sensores, etc.).
- Nuevos instrumentos.
- Entre otros.

Áreas relacionadas: Artes performativas, iluminación, visuales, mapping, danza, corporalidad, actuación, hardware, internet de las cosas, wearables, códigos opensource, luthería.