

Introducción

Batteries es un proyecto interdisciplinar realizado en colaboración de Pablo Zamorano (Chile) y Joaquín Díaz (México) ambos residentes en Madrid España. Pablo y Joaquín (Intérpretes- autores) se conocen el año 2019 en un seminario de investigación artística en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Castilla-La Mancha, institución donde ambos eran estudiantes; Pablo cursaba el Máster en Práctica Escénica y Cultura Visual y Joaquín el Doctorado de Investigación en Artes. Dada su afinidad y deseo de vincular sus prácticas de investigación nace Batteries (Danza-Sonido- Movimiento). Actualmente proponemos abordar nuestro proyecto de investigación dirreccionando un proceso creativo que potencie los aspectos experimentales entre Danza, sonido y movimiento desarrollados desde el año 2020.

Batteries es una investigación sobre el cuerpo performativo e interactivo; donde se combinan tecnología computacional y el movimiento para hacer arte. Este proyecto es evidentemente interdisciplinario, pero más allá de combinar saberes distintos, combina a las personas que albergan esos saberes; y sus experiencias. Representa el embodiment de lo buscado y lo encontrado en el viaje de esta investigación: Una obra de arte cyborg. El Cyborg es un organismo cibernético, una mezcla de componentes electrónicos y mecánicos en un cuerpo orgánico; una obra cyborg es una pieza donde la imaginación sobre la tecnología se combina con la imaginación estética. Batteries crea una imaginación cyborg.

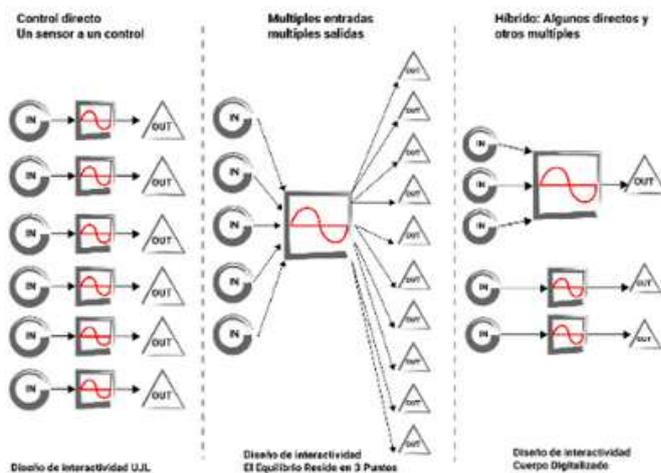
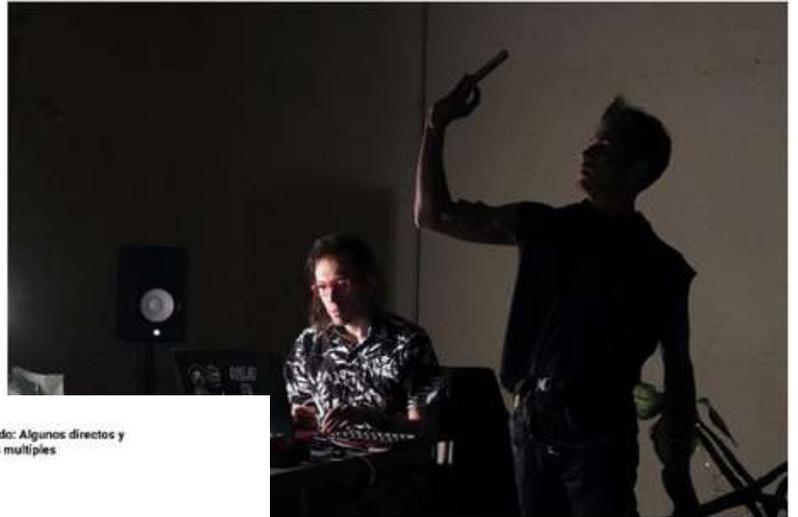


Ilustración 3. Diagrama de los diferentes enfoques de interactividad probados con el Joakinator, 2020.

El proyecto de investigación Batteries toma como eje central la sensibilidad de un cuerpo para generar una obra interdisciplinar que, utilizando procesos corporales de afectación emocional- sensible, construye una poética escénica a partir de una reflexión sobre la biología de éstas, entretejiendo los diversos materiales y procedimientos corporales, subjetivos, dancísticos, sonoros, y tecnológicos, materialidades que fueron emergiendo dentro de un laboratorio de creación interdisciplinar desarrollado entre los años 2019-2020.

Qué sucede en Batteries?

La investigación radica en la intersección entre la exploración de patrones corporales de distintas emociones y la captación de las señales eléctricas producidas por el sistema nervioso a través de sensores fisiológicos. Experiencia performativa que potencia la imaginación del performer y del público sobre la tecnología.

En Batteries se mezcla el proceso de hacer transparente o reflejante el funcionamiento del Joakinator (Sistema de interacción movimiento-sensor tecnológico), con el proceso de provocar la imaginación sobre la tecnología digital y la reflexión sobre nuestra relación corporal- emocional con ella.

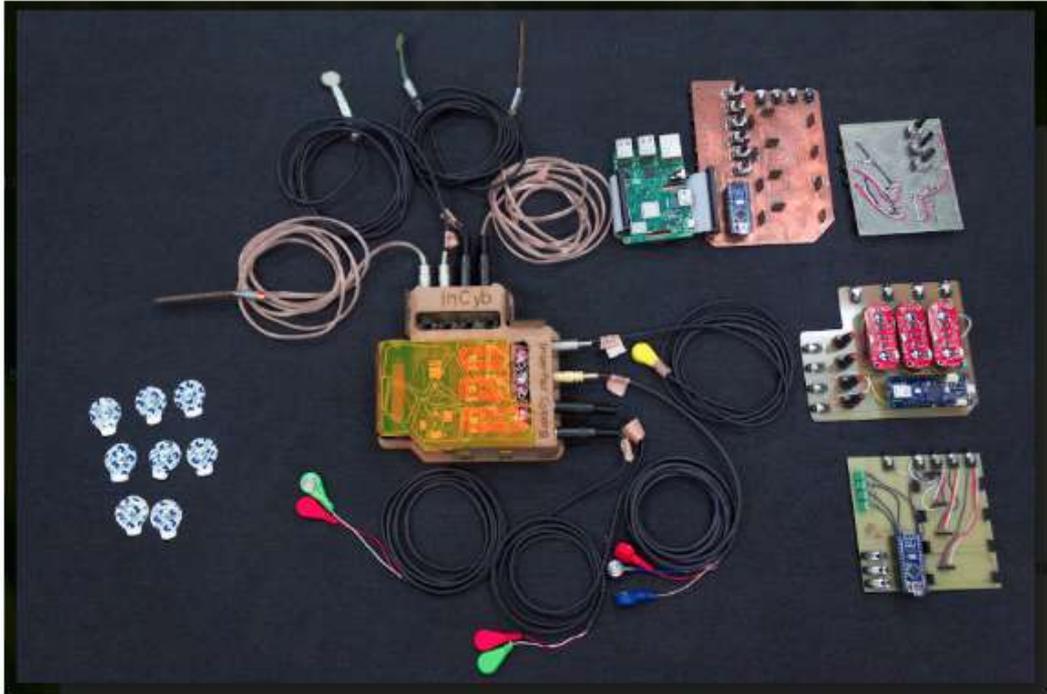
El cuerpo de Pablo se presenta como un flujo de información, vibraciones, señales, gestos y tensiones, afectado por la amplificación de sus procesos internos, al mismo tiempo que acciona y modifica un ambiente en constante movimiento, desplazado e impredecible. La pieza construye una poética escénica a partir de una reflexión sobre la biología de la emoción, donde las variaciones corporales, atravesadas por emociones y movimientos, alimentan un diseño interactivo que genera y modifica el universo sonoro de la experiencia..

En ésta investigación Pablo controla un sistema looper de audio con el que reproduce a manera de dj fragmentos de textos y sonidos que el mismo graba. Con Dispositivo Joakinator, controla mediante su cuerpo (la tonicidad de sus músculos y un sensor de fuerza) el play y el stop del looper. Abordamos la pregunta del cuerpo en relación con la tecnología a través de integrar la voz en el movimiento del cuerpo.

Desarrollar una colaboración a partir de la mezcla de diferentes disciplinas artísticas y científicas es un reto que se resuelve cada vez de forma particular, por ello consideramos la instancia Festival TNT como un espacio idóneo para poder potenciar esta búsqueda y profundizar en la investigación y puesta en escena.



Ilustración 1. *Performance Batteries* de Pablo Zamorano y Joaquín Díaz Durán, 2020. Apertura de proceso creativo (único espacio de presentanción la Hipoteca -2019). Fotografía de *issues Office*.



Esta experiencia como otros trabajos que han realizado en colaboración reafirman que parte del éxito de estas colaboraciones inter/transdisciplinarias dependen del factor humano, esto lo menciona también Herath y Kroos en el trabajo que desarrollaron con Stelarc en Australia (Herath & Kroos, 2016). La pieza en si misma es una muestra muy rica de la fusión de performance-danza-tecnología interactiva y la experiencia de desarrollarla nos arrojó muchas pistas de cómo desenvolver este tipo de colaboraciones y los elementos que resultan importantes. La pieza aborda y muestra las relaciones del cuerpo con la tecnología y expone como parte de la dramaturgia el proceso técnico de la misma, intervenido por un elemento que no podríamos llamar técnico en rigor, pero que es también parte de la técnica artística: el uso de la imaginación hacia el interior de la performance y proyectado hacia el público.

¿Qué es la A.I.?

El libro Artificial Intelligence, a Modern Approach (Russell & Norving, 2009) delinean cuatro enfoques sobre lo que es la A.I.: Maquinas que piensan como humanos, maquinas que actúan como humanos, maquinas que piensan racionalmente y maquinas que actúan racionalmente. Cada una de estas áreas ha seguido sus propias líneas de desarrollo. Uno de los enfoques, esta orientado a lo que se conoce como el Test de Turing, que consiste básicamente en que una computadora pueda hacer pensar a una persona que conversa con otra persona y no con una computadora. La A.I. se ha guiado en desarrollar las diferentes habilidades que necesitaría una computadora para realizar exitosamente este reto. Esto se traduce en el desarrollo de las áreas conocidas como: reconocimiento de patrones, reconocimiento de lenguaje natural, planificación de tareas, visión computacional y robótica.

En Batteries (Danza- Sonido- Movimiento), utilizamos Wekinator, sistema de interacción con el que entrenamos Redes Neuronales Artificiales (ANN), las cuales están consideradas como una técnica de A.I. A través del uso de éstas asociamos los impulsos de los sensores que produce Pablo adheridos al cuerpo con los parámetros del motor de audio. Ilustración 3. Diagrama de los diferentes enfoques de interactividad probados con el Joakinator, 2020. Así también usamos el tipo de mapping many to one, donde múltiples sensores controlan un solo parámetro del looper, el play (Ilustración 3). Cuando se graba y se activaba el play se detiene automáticamente el record.

Links Trabajo en proceso
<https://youtu.be/vCLudApazNs?t=9>
<https://vimeo.com/466927184>
<https://vimeo.com/466927335>

RESEÑAS CURRICULARES JOAQUIN DIAZ- PABLO ZAMORANO

PABLO ZAMORANO (Chile/ España).

Artista e investigador escénico, coreógrafo y profesor en artes del movimiento. Licenciado en Artes con mención en Danza (2011) con estudios de posgrado en Magíster en Artes con mención en Dirección Teatral, graduado de la Facultad de Artes de la Universidad de Chile (2014) y Máster en Práctica Escénica y Cultura Visual en Centro Nacional de Arte Museo Reina Sofia. Artea y UCLM. Madrid- España. (2018-2019). Residente en centros de investigación y creación en Paris (Chateau de Monthelon) y Marsella (La Deviation) Francia (2017), espacios donde escribe libro "Un cuerpo otro" (Conversaciones sobre la interpretación y creación en danza), posterior libro publicado en Stgo de Chile (2018).

Sus creaciones como autor- solista han sido presentadas en distintos festivales y encuentros de Sudamérica, Dinamarca, España y Francia, destacando "SentidoSeis", "Guacho", "PlanoSutil", "Prácticas de Vuelo", "Deuda", siendo nominado por esta última al premio a las artes nacionales de Chile Altazor 2013 como mejor bailarín y creador. Dossier

.Su campo de investigación creativo lleva por nombre #lasconversaciones" espacio colaboración social y artística que invita a disolver, entremezclar, reconstruir y generar límites difusorios entre cuerpo- biografía- otredad y afectividad a través de preguntas en realizaciones que posibiliten su cuestionamiento de forma colectiva. Actualmente reside en Madrid - España colaborando con artistas de distintas disciplinas, presentado su trabajo creativo en Baratzta Aretoa Vitoria, Teatro Circulo Valencia, Nunart Barcelona, La Hipoteca Madrid, durante los años 2019-2020. Mas Info

CONTACTO

MAIL: PABLOZAMORANOAZOCAR@GMAIL.COM



RESEÑAS CURRICULARES

Joaquín Díaz Durán (Mexico- España).

En 2005 concluye la licenciatura en Artes Visuales en Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Nacional Autónoma de México, especializándose en escultura y fotografía. En 2007 cursa el diplomado en Diseño Escenográfico e Iluminación con Phillipe Amand, en la UNAM. En 2014 obtiene el grado de Maestro en Artes Visuales, con mención honorífica por su tesis *Obra de Arte Programable* también en la UNAM.

Actualmente cursa el Doctorado en Investigación en Humanidades, Arte y Educación de la Universidad de Castilla-La Mancha (UCLM) en España, desarrollando la investigación: *En el estomago del robot, performance y robótica para entender la relación social con los robots*, con el apoyo de una beca del Consejo de Ciencia y Tecnología de México. En España forma parte del grupo de investigación I+D+i Fuzzy.Gab.4 de la UCLM. Colabora con el Laboratorio de Biorrobótica de la UNAM desde el 2012, encargado del diseño de la apariencia del robot humanoide Justina. Recientemente termino una estancia de investigación en la Universidad de Porto en los posgrados de Investigación en Diseño y Medios Digitales. Ha realizado 3 estancias de investigación en la UCLM, España en 2012, 2013 y 2015. Concluyendo dos de ellas con la exposición de arte interactivo Gab.Num 2013 en el Instituto Frances de Valencia y la última con los conciertos de música electroacústica *Punto de encuentro con Krakovia* y *Tras el Aroma de Oort* realizado en el Museo de las Ciencias de Castilla La Mancha, donde también se presentó la exposición de Arte Interactivo *Blue_In*, donde participó como asesor en interactividad y tecnología.

Ha asistido como integrante del equipo Pumas @home a las competiciones internacionales de robótica RoboCup (2012, 2013, 2014, 2015). Ha presentado ponencias sobre arte interactivo en el X Simposio Internacional del Posgrado en Artes y Diseño, Imagen Sonido y Movimiento de la FAD, UNAM (2014) y en el Primer encuentro sobre investigación en artes y diseño FAD, UNAM (2015). Actualmente forma parte del comité organizador del foro doctoral UD17 NoiseWise sobre investigación en diseño de la Universidad de Porto. Ha impartido clases a nivel licenciatura en España como profesor invitado de la Facultad de Bellas Artes de la UCLM (2012, 2015), en México en el Centro Universitario de las Artes de la UASLP (2015-2016), en la UVM en la Ingeniería en Tecnologías Interactivas y Animación Digital (2009-2011).



RESEÑAS CURRICULARES

Fue titular del taller de escultura en el Centro de las Artes de San Luis Potosí y creador del Laboratorio interdisciplinar Multifonía Plástica. Ha participado en 6 exposiciones en pareja y 19 exposiciones colectivas, en México, España y Ljubljana. Su último trabajo Do We Love Technology? (presentado en Espaço Mira, Porto 2017) fue un performance sonoro en colaboración con el compositor costarricense Alonso Matarripa y el Ingeniero de Audio portugués Valter Abreu. Colaboró como especialista en Artes Visuales en los libros Secundaria Comunitaria Libro Multigrado del Consejo Nacional de Fomento Educativo, que se publicaron y distribuyeron a nivel nacional en México (2012). Joaquin Media Lab Prado

CONTACTO

JOAQUINDIAZESCULTOR@GMAIL.COM

