

1. Bio-Malware

2. Propuesta Conceptual y artística: Bio-Malware

Se propone una pieza escénica interdisciplinaria entre los lenguajes de la danza, el diseño, la programación, el mapping y la música en vivo, que surge a partir de la necesidad de cuestionar los límites de lo humano y la colonización del pensamiento Cyborg en las practicas humanas. Bio-Malware responde a una pedagogía fundamentada en el uso adecuado de la tecnología, donde este desarrollo técnico no propicie un entorno desprovisto de conciencia corporal y emocional, sino que sea una herramienta para desarrollar las habilidades humanas, la creatividad, la consciencia corporal, las habilidades físicas, cognitivas y emocionales; es decir desarrollando las inteligencias múltiples que hacen de un ser humano, un ser integral.

Esta propuesta interpretada en danza contemporánea busca evidenciar la relación existente entre la tecnología, la ficción, lo artificial y robótico con la vivencia de nuestro cuerpo a partir de la época de la modernidad; esta relación de las tecnologías y los cambios en las formas, mecánicas y dinámicas de la corporeidad son acentuadas en la pieza escénica utilizando los medios audiovisuales como la generación de sonidos y música mediante el Live Coding y la interacción entre las visuales proyectadas con los movimientos rígidos, lineales y limitados del cuerpo Cyborg, mediante el uso de programación utilizando Visual Computing y Body Tracking.

La obra quiere objetar el mal uso de la tecnología como elemento deshumanizador que está presente en la actualidad, donde todo el ambiente y la escena que se crea denota la crisis del pensamiento consumista y como el cuerpo se convierte en un producto: "cuerpo Cyborg", producido por la mercadotecnia, el individualismo, las ambiciones egoístas, de poder y control. A partir del movimiento mecanizado, las nociones del cuerpo cyborg: engranar, desarmar, simular, atraer cuerpos, expulsar segmentos, y la planimetría que se forma por las ubicaciones del intérprete - bailarín; se despliegan sonidos, visuales e interacciones que conforme al discurso de la obra, evidencian la necesidad de cuestionar la deshumanización existente en cuerpos que son intervenidos quirúrgicamente, simbólicamente, virtualmente y que simulan las condiciones robóticas y los pensamientos artificiales. En el mismo sentido de cuestionar deshumanización de los cuerpos, también cuestionamos la humanización de la inteligencia artificial, aquel lugar donde tratamos a la inteligencia artificial como sujetos orgánicos donde depositamos nuestros afectos, sentires y relaciones humanas.

Bio-Malware es una propuesta escénica que exhorta a un cuerpo cyborg; un ser sin autonomía que reacciona mecánicamente, que experimenta la simbiosis, respiración artificial, que se experimenta desde sensaciones metálicas y virtuales. Un cuerpo que hace de sí un cuerpo productivo sin emociones, que es el engranaje de una máquina más compleja que le condiciona su devenir y naturaliza sus prácticas artificiales. Esta propuesta expone un cuerpo absorbido por la apariencia cibernética para cuestionar a la tecnología como método de difusión de un mismo patrón; empero también expone el cuerpo humano saliendo de la burbuja del espacio virtual y tecnológico para expandir en las posibilidades de la tecnología el cuerpo creativo y sensible.

Para Haraway “Un ciborg es un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción”, cibernético lo podemos entender como las estructuras de los sistemas reguladores, como aquello que estudia los flujos de la energía estrechamente a la teoría de control y de sistemas. Así que, el organismo cibernético se relaciona con dinámicas de flujos, de control y de sistematización, por tanto resultan ser realidades sociales pero también ficcionales en la medida que se puede adaptar y/o controlar la fenomenología de las experiencias.

Según Haraway las fronteras entre la ciencia ficción y la realidad social, son una ilusión óptica. Las tecnologías siempre han estado presente en los organismos, en la evolución y por supuesto en la evolución humana, hemos sido una especie de acoplamiento entre organismo y máquina en la medida que nuestra historia da cuenta de un desarrollo tecnológico de antaño como por ejemplo el lenguaje, entonces se nos empieza a difuminar los vórtices del concepto de “naturaleza” (neutral y estática) legitimada por una hegemonía académica, y es allí en esos espacios donde Haraway nos interpela y nos hace reflexionar más bien en torno a una naturaleza cambiante, transitoria y dinámica. Finalmente el cuerpo Cyborg para esta pieza se podría definir como un elemento fragmentado de identidades múltiples, desarraigados, marginales, consumistas, donde su narrativa se elabora en imágenes que se han construido a partir de referentes filosóficos, cinematográficos, plásticos, poéticos, dancísticos y oníricos.

La dramaturgia de Bio-Malware se fundamenta en exponer dos formas de la realidad: la experiencia de la materia y la experiencia de la apariencia; para ello la pieza danzada presenta la hipérbole de tecnificaciones o modificaciones del cuerpo humano. Un ser se despierta en un cuerpo robótico, un cuerpo de mecánica condicionada por la robótica, la respiración artificial, el movimiento autómatas, el reloj como corazón, el circuito como venas, la electricidad por alimento, el engranaje como flujo o relación. Construido ese cuerpo cyborg, éste entra en un conflicto insostenible consigo mismo, un auto hackeo, un cambio en el organismo a causa de un virus que hace romper las barreras del pensamiento virtual o de la apariencia y desborda la capacidad de representación y con ello surge el cuerpo expandido, creativo, consciente biomecánico que expande visual, sonora y corporal su presencia sensible.

La metodología de creación se encamina a la creación de relación del cuerpo con el espacio y la tecnología, haciendo uso de las posibilidades de la programación y Live Coding se cree una experiencia interactiva entre el cuerpo, la representación visual y sonora que se produce a partir de un sensor de movimiento, de manera que se generen interacciones en tiempo real entre los movimientos de los bailarines y las visualizaciones proyectadas, así mismo, como la interacción entre la ubicación de los bailarines con los componentes electrónicos y robóticos que estarán dispuestos como parte de la escenografía. La metodología de creación se fundamenta en una primera fase de investigación conceptual sobre el cuerpo cyborg y una revisión bibliográfica a partir de referentes y antecedentes de la propuesta, posteriormente se desarrollará la fase de investigación corporal que surge a la par de una selección de herramientas de programación utilizando Visual Computing y Body Tracking que en la fase de consolidación de la línea narrativa se desarrollarán en la sinergia y diálogo constante entre lenguaje corporal, musical, de computarización visual y escenográfico, es decir que los encuentros de creación siempre reunirán la interdisciplinariedad y que se retroalimentaran y construirán al mismo tiempo.

El espacio que se utilizará para el proceso de creación es La Casona de la Danza, el cual es un espacio de amplias dimensiones propicio para nuestra investigación de cuerpo y tecnología. En este lugar nos centraremos en la investigación del movimiento del cuerpo Cyborg y podremos montar y realizar pruebas con los elementos tecnológicos (proyectors, kinect, sensores, cámaras web) que se utilizarán en la obra, para ir desarrollando simultáneamente tanto la programación como la creación de los movimientos e ir consolidando la narrativa en las escenas.

La obra que se desea desarrollar consta de distintos componentes artísticos que entrarán en diálogo y serán elementos constitutivos a lo largo de la obra. Uno de los elementos a usar es la generación de música en vivo por medio del Live Coding (<https://toplap.org/about/>), donde un músico crea música o sonidos por medio del código en tiempo real y a partir de una estructura de improvisación, acorde a la narrativa de la escena y la particularidad del momento de la puesta en escena; este código se proyectará sobre los cuerpos de los bailarines, generando la estética de algoritmos y ficción que se desea plantear.

Por otro lado se plantean visualizaciones interactivas como las realizadas por la Compañía Andrien M & Claire B, las cuales crean el ambiente de la obra, mezclando lo real con lo virtual, donde las visuales cambian a partir del movimiento y comunicación entre el cuerpo del bailarín y las imágenes proyectadas, generando una conexión entre el cuerpo, el espacio y una visual dinámica, creando una realidad mixta entre lo virtual, lo imaginario y el ensueño con lo tangible. Otro componente a utilizar es el diseño y la tecnología, evidenciando en el vestuario FashionTech, basados en los trabajos de Maria Castellanos y Anouk Wippretech proponemos un vestuario que permita que los bailarines sientan y creen todo un ambiente futurista, no sólo con la danza, sino también con los elementos integrados a su cuerpo.

En cuanto a la escenografía, se desean crear elementos electrónicos que hagan parte del ambiente como los creados por el coreógrafo y director Wayne McGregor, donde estos elementos responden e interactúan con el sonido de la obra y a la coreografía de los bailarines. Los elementos a desarrollar y utilizar permitirán crear diferentes ambientes que se mezclen con las visualizaciones para crear entornos de caos, crisis y destrucción, hasta de pasividad, neutralidad. Estos recursos escenográficos tienen también referentes pictóricos como es el caso de las pinturas del Bosco, especialmente su aclamado tríptico *El Jardín de las Delicias*, paisaje donde encontramos vientres cristalinos surrealistas que aluden a embriones artificiales, a lugares de opulencia y decadencia que se trastocan constantemente, a un peligro inminente de lo más puro e inocente, y a la decadencia que puede traer consigo la utilización de la herramienta, el instrumento, la técnica y el arte.

El espacio propicio para desarrollar el estreno de nuestra creación interdisciplinar es la Sala de Exposiciones de la Cinemateca de Bogotá, puesto que cuenta con los equipos para la producción audiovisual que es parte fundamental en este proyecto, también se contempla las dimensiones del espacio como una ventaja entorno a las necesidades de la puesta en escena, ya que planteamos un espacio que permita una proyección sobre la pared, al tiempo que exista una distancia relativamente cercana entre el sensor de movimiento kinect y la pared. La disposición de un espacio largo también permite desplazamientos largos que dentro de la dramaturgia se contemplan como un eje de composición espacial que da cuenta de la transmutación del cuerpo cyborg. La disposición de los espectadores está pensada para que borden el espacio de manera que

se formen distintos ángulos o puntos de vista desde los cuales se puede apreciar la pieza escénica.

3. Referentes artísticos de la propuesta

Referente de creación Live Coding, atmosferas sonoras cibernéticas, ambientes cyborg y espaciales sintetizadas en la construcción de música programada: (<https://www.youtube.com/watch?v=G1m0aX9Lpts>).

Referente de visualizaciones interactivas trabajo de la Compañía Andrien M & Claire B, las cuales crean una vivencia entre lo virtual y lo corpóreo: (<https://www.am-cb.net/en/projets/>)

Referente diseño y tecnología: vestuario FashionTech creado por Maria Castellanos: (<http://www.mariacastellanos.net/>) y Anouk Wipprecht: (<http://www.anoukwipprecht.nl/#intro-1>), (<https://vimeo.com/184714613>).

Referente de escenografía, elementos electrónicos parte de la atmosfera de la pieza escénica e interactivos con los intérpretes, trabajo del coreógrafo y director Wayne McGregor: (<https://www.random-international.com/scenography-for-far-2010>), (<https://www.teamlab.art/w/tree-of-resonating-colors-of-life/>) (<https://artcom.de/project/symphonie-cinetique/>).

Referente para la construcción de lenguaje corporal que experimente la vivencia cyborg: trabajo de Minalo Seki, bailarina que se cuestiona “¿Quién tiene el control del cuerpo de una marioneta? ¿Sería una forma humana sin cuerpo simplemente otra pieza de objeto inútil? ¿O realmente tiene un significado más profundo para nosotros?

En este trabajo, quiero difuminar los límites entre los cuerpos humanos y los artificiales”
<https://www.youtube.com/watch?v=WLOEpC16g64&t=3s>

Filosofía, cuerpo y tecnología:
<https://www.youtube.com/watch?v=G952ySmYOzE&list=PLFaHFxXtaBBiDEoinAQuOINLyP7pCQKNz&index=24&t=114s>

Música de cuerpo industrializado:
<https://www.youtube.com/watch?v=qaLmizbly4q&list=PLFaHFxXtaBBiDEoinAQuOINLyP7pCQKNz&index=48>

Antecedentes de Bio-Malware

Se ha venido experimentando en la interacción entre la coreografía y las visuales, donde los elementos proyectados responden a los movimientos de los bailarines (<https://youtu.be/K2XD3NHJQZQ>); Esto se hace mediante computación visual, utilizando el Kinect para detectar a los usuarios y generar el movimiento de las partículas visualizadas. Así mismo, se está utilizando el mapping, para que encuadre el contenido proyectado dentro de la escena representada.

Así mismo se han realizado otras experimentaciones utilizando otras tecnologías como cámaras web y sensores (<https://vimeo.com/278556553>) que fueron posteriormente

usadas en otras obras como Cuentos de la Manglería (<https://vimeo.com/267727124>), ganadora de de la Beca de Creación Gran Formato 2016 de la Subdirección de Equipamientos Culturales del Instituto Distrital de las Artes IDARTES (<https://vimeo.com/176373431>).

Así mismo se ha trabajado desde el 2010 en la investigación del cuerpo y su movimiento, utilizando distintos medios tecnológicos para la investigación académica a nivel de danza (<https://vimeo.com/332889314>) (<https://vimeo.com/266614323>), con lo cual fue el punto de partida para empezar a desarrollar el concepto del cuerpo, la danza, lo virtual, la tecnología, la ficción y llegar a un concepto de cuerpo Cyborg que se desea desarrollar como obra a partir de los anteriores antecedentes realizados.

A nivel audio y musicalización en Live Coding nos hemos presentado en el ICLC International Conference of Live Coding 2019 en Madrid, España (<https://youtu.be/zRGVBILAbTQ>) y también en la muestra de Live Coding Asincronía Audiovisual 2018 de Bogota, Colombia (<https://vimeo.com/278199568>) (<https://vimeo.com/278099527>).

En cuanto a la construcción de cuerpo, en alianza con Conversa Contacto participamos en una propuesta multidisciplinar en el concurso piezas cortas del Festival Danza en la ciudad 2017 con la obra Diáspora Metálica (<https://vimeo.com/308292906>) la cual resultó ganadora del concurso.

4. Publico Objetivo:

La población a la cual se dirige esta propuesta es transgeneracional; abarca un público infantil, juvenil y adulto; nos dirigimos a toda la ciudadanía, tanto a sectores íntimamente familiarizados con las innovaciones de la tecnología, como a diferentes sectores de la ciudad y del campo que tengan interés por pensar y dialogar en torno a la tecnología y sus implicaciones filosóficas.

A partir de los medios tecnológicos y a las visualizaciones e interacciones que se utilizan, provocamos el interés en niños, jóvenes y adultos, mostrando los impactos de la ciencia y la tecnología aplicada a las artes y como estos medios audiovisuales sirven para transmitir un mensaje y contar una historia.

Está dirigido a todos esos públicos que estén dispuestos a hacerse preguntas obvias, porque desde allí podemos poner en paréntesis todo lo que nos rodea y por unos instantes olvidar su valor productivo para dialogar con su valor simbólico, espacial y metafórico. Está también dirigidos a niños grandes y pequeños curiosos que se preguntan el porqué de las cosas, puesto que esa pregunta siempre abre mundos sin una última ni única palabra y/o respuesta. Finalmente se piensa para aquellos interesados por la tecnología, el arte y la ciencia concebidos desde sus dimensiones discursivas, narrativas, poéticas, filosóficas e históricas, reflejadas en un intento creativo de valores subjetivos concretado en una propuesta escénica.

5. Perfil Camilo Nemocón:

(<http://www.camilonemo.com>) (<https://vimeo.com/user83615373>)

Egresado de Diseño Industrial de la Universidad de Los Andes con estudios complementarios en Ingeniería de Sistemas (título opción académica de computación visual) y en Arte (título opción académica en historia del arte), con maestría en Ingeniería de Sistemas y Computación de la Universidad de Los Andes enfocado al área de computación visual, analítica visual e interacción.

Experiencia laboral enfocado hacia el desarrollo, gestión y producción de proyectos con tecnologías interactivas, enfocado en la investigación y desarrollo de medios interactivos y Big Data, con conocimiento en lenguajes como java, c++, js y c#. Profesionalmente se enfoca hacia la docencia, la gestión e investigación en proyectos de tecnología e innovación, y desarrollo de proyectos artísticos interactivos.

Actualmente es docente de la Universidad Jorge Tadeo Lozano en la carrera de Diseño Interactivo y en el laboratorio interdisciplinar Tadeolab. Anteriormente fue cofundador de la empresa Wise in Media (<http://wiseinmedia.com/>), una empresa de transmedia enfocada a la publicidad y el marketing digital. Así mismo fue cofundador Xor Media Lab (<https://vimeo.com/xormedialab>) laboratorio de nuevos medios. Simultáneamente trabajó con en obras audiovisuales, con artistas como Carmen Gil (<https://vimeo.com/267727124>), Barbara Santos (<http://voltaje.co/team-member/barbara-santos/>) y Catlina Quijano (<https://vimeo.com/266614323>).

Como docente de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, desarrolla y hace parte del proyecto de formación de Tadeo Lab, específicamente en el desarrollo de talleres audiovisuales y de tecnología, así mismo se encarga de la planeación y creación de electivas interdisciplinarias entorno al arte, la ciencia y la tecnología, como es el caso de la electiva de “Cuerpo Electrónico”, la cual surge a partir del proyecto de investigación “Dancetek” (<http://www.camilonemo.com/movementBody.html>), desarrollado por Catalina Quijano en colaboración con Camilo Nemocón, en donde se buscaba estudiar y registrar el cuerpo en movimiento en la danza, haciendo uso de la tecnología para visualizar, generando una exploración audiovisual corporal. Con base en esta investigación creamos el Laboratorio DanceTek. El cual busca abordar proyectos transdisciplinarios en el que diversos medios de interacción con el cuerpo y las artes audiovisuales, se unen para reflexionar sobre éste y / o crear obras integrando tecnología, cuerpo, tiempo y espacio. El fin consiste en crear metodologías de trabajo colaborativo para la creación de prototipos beta en los que se solucione un problema o se aprovechen los espacios creativos que contempla la creación audiovisual a partir del cuerpo. Específicamente, se pretende la apropiación significativa de conceptos que permita al estudiante hacer transferencias conceptuales propias de las tecnologías emergentes y los nuevos medios. De esta forma, proveer herramientas tecnológicas y audiovisuales para el desarrollo de un proyecto interactivo a partir de las acciones físicas, entendidas como actos comunicativos y emotivos.

6. Listado de integrantes, datos personales, roles en la propuesta y breve reseña de cada uno.

David Suárez Bejarano

Edad: 26 años

C.C: 1022973956 de Bogotá

Rol: Intérprete – creador en danza

Creador, investigador, gestor, bailarín, docente y fundador del Proyecto Tercer Cuerpo (2015) con el que ha venido desarrollando un discurso práctico-teórico que se ha bifurcado en la construcción de un sistema de entrenamiento, laboratorios, preguntas sobre la puesta en escena y la búsqueda de un pensamiento “corporalizado” que aborde nuestro contexto bogotano, colombiano y latinoamericano. Además fue Co-fundador del Colectivo Abstranza (2010-2015). Su educación como bailarín y formador la realiza en la Academia Superior de Artes de Bogotá ASAB, y de cuya carrera es egresado como Maestro en Artes Escénicas con énfasis en Danza Contemporánea.(2015) Como creador independiente se ha destacado en el contexto local y nacional con piezas escénicas como: Bicéfalo (Unipersonal-2011), Hipotenusa (2012), (obras ganadoras del VIII Concurso Coreográfico Asab 2012) Inquisictus (Unipersonal-2013), Usted y Asociados (2013), Materia Prima (2014) Sardónico (Unipersonal-2015) Jaque (2015), Solo para ella (2015), Fricción Intangible (2016), Osamenta (2017).

Catalina Zapata:

Edad: 31 años

Cédula:113304729 de Bogotá

Rol: Intérprete – creadora en danza

Historiadora, investigadora del cuerpo e intérprete de danza contemporánea, magister sociología de la cultura, Instituto de Altos Estudios Sociales (Buenos Aires). Formada con diferentes maestros de danza contemporánea, afro, biodanza, danza contacto-improvisación y expresión corporal en Argentina y Colombia desde hace 10 años. Dentro de su experiencia de formación se destaca la influencia de Danza Común, UNA (Universidad Nacional de las Artes-Argentina) y la maestra independiente Laura Tabachnik. Ha acompañado los procesos creación de la agrupación Tercer Cuerpo y colectivo D3. Junto con a la maestra María Teresa Rojas participó en varias versiones del Festival Interuniversitario de Danza Contemporánea en Bogotá. Actualmente es co-creadora del colectivo Por Fuera del Tiesto, en donde explora el trabajo en dueto a través de la pregunta por el juego y el error dentro de la escena. En el año 2018 participó en la experiencia de montajes instantáneos “Bocetados” en el marco del festival “Pliegues y despliegues”.

Laura Zapata:

Edad: 28 años

Cédula:1026274832 de Bogotá

Rol: Productora de audio de la obra

Compositora de la Universidad El Bosque, aprendiz de los maestros José Miguel Luna y Daniel Álvarez. Su obra se ha enfocado en el paisaje sonoro, minimalismo, deep listening y electroacústica, desde donde ha realizado creaciones para danza contemporánea, ensambles mixto, cuadrafonía y estudios para instrumentos acústicos. Tiene especial interés en la investigación inter y transdisciplinar, así como en la producción de un pensamiento crítico desde la música que se pueda expresar en creaciones sonoras y musicales que aboguen por la visibilización de problemáticas sociales y poblaciones

vulnerables. Experiencia como docente en iniciación musical y saxofón, desde enfoques pedagógicos alternativos, enfatizando en el aprendizaje significativo y el desarrollo de la inteligencia emocional. Ha basado sus experiencias pedagógicas en el estudio de nuevos modelos de escuela y educación popular desde el arte y la cultura.

Camilo Nemocón

Edad: 32 años

Cédula: 1010170237 de Bogotá

Rol: Desarrollador de visuales interactivas y Mapping

Diseñador industrial con maestría en ingeniería de sistema de la Universidad de los Andes, enfocado hacia el uso y la investigación de las nuevas tecnologías como medio de desarrollo del diseño interactivo. Realizó estudios complementarios en computación visual y artes plásticas, lo cual le permitió explorar nuevas alternativas y enfoques al diseño, dándole un uso no sólo conceptual y funcional, sino de interacción reflexiva y emocional en sus proyectos. Ha trabajado en grupos de investigación en la Universidad de los Andes y Jorge Tadeo Lozano, actualmente es profesor de interacción en la U. Tadeo Lozano y trabaja en TadeoLab, un laboratorio de nuevos medios de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, en donde participa en proyectos artísticos, comerciales y de experimentación con tecnologías telemáticas.

Karolina Ladino:

Edad: 29 años

Cédula: 1010215473 Bogotá

Rol: Desarrolladora de escenografía interactiva y vestuario electrónico

Ingeniera de robótica de la Universidad Jorge Tadeo Lozano y estudiante de maestría en Ingeniería y analítica de datos, cuya experiencia profesional es de más de 6 años en el desarrollo de robots y de diferentes dispositivos de interacción, entorno a la tecnología y al hardware hacking. Entre sus proyectos actuales está la conformación de comunidades de Open Source, así como la comunidad PyLadies Colombia, enfocado en la educación alrededor de Python y la inclusión de más mujeres en la industria tech. Actualmente es profesora de matemáticas en la U. Tadeo Lozano, de IoT en Platzi e investigadora junior en Quantil.

7. Taller de socialización: Movimiento Cyborg

Sesiones:3

Duración sesión: 2 horas

Público Objetivo: Bailarines, actores, performers y todos los interesados por indagar sobre la biomecánica de un cuerpo a través de los estímulos de atracción electrónica, mecánica robótica, estímulos eléctricos y virtuales.

Metodología: Se ofertarán tres encuentros de trabajo corporal dirigidos por Catalina Zapata, los dos primeros serán la ejecución de premisas de cuerpo que serán el pilar de la creación escénica, la tercera sesión será la puesta en práctica de los elementos adquiridos con la compañía del trabajo audiovisual, donde los cuerpos podrán probar la experiencia de ser percibidos por un lector de movimiento: Kinect y con ello producir sonido computarizado, así como también gráficas por medio de la ejecución de la computación visual.

Sesión 1: Atracción del metal, la superficie de apoyo vertical

Se explorará la pared como superficie de apoyo que permite la segmentación del cuerpo, la suspensión en el desequilibrio, el apoyo para sostenerse con apoyos precarios, la atracción de la gravedad en la diagonal, apoyos y cambios de peso en la vertical. Estas premisas de reconstrucción de la gravedad y la densidad implicarán un desarrollo en el tono muscular y la calidad de movimiento producida por cuerpos cibernéticos.

Sesión 2: Invertir el plano, caminar sobre pared

Esta sesión se dedicará a buscar dinámicas de movimiento androide, pensando en los puntos de apoyo como engranajes que ajustan y desajustan, se desarrollará el trabajo de la columna desde el engranar, encajar y desencajar en superficies curvas (espaldas) y a partir de la movilización ondulatoria se desarrollará la posibilidad de avanzar sobre un plano vertical, utilizando apoyos de engranaje y atracción con la pared a partir de los puntos de apoyo que son a su vez articulación: pies, dedos, cadera, codos, rodillas. Al final de la sesión lograremos caminar sobre la pared desde el engranar las articulaciones y movilizar desde la columna.

Sesión 3: Cuerpo en plano, cuerpo expansivo

Esta sesión propone la puesta en práctica de los recursos y calidades de movimientos trabajados en el taller para ser experimentadas con el recurso del lector de movimiento. Este ejercicio de prueba será la posibilidad de la improvisación y el juego de los cuerpos participantes para dinamizar las posibilidades de la programación de gráficos y creación sonora desde el propio movimiento. El poder ver, explorar, jugar y cuestionar la forma en que se crea el recurso interactivo de imagen - sonido - movimiento será a su vez semilla de nuevas ideas de articulación de recursos interdisciplinarios y retroalimentación del proceso de creación en cuanto a su metodología.

8. Cronograma de actividades y plan de trabajo Bio-Malware

Actividades	Mes 08 2019	Mes 09 2019	Mes 10 2019	Mes 11 2019
Investigación conceptual sobre el cuerpo cyborg	■			
Revisión de referentes	■			
Retroalimentación y revisión de nuestros antecedentes de creaciones multidisciplinares, programación de plataforma y software interactivo, Live Coding, composición musical y creación del show en vivo.	■			
Escritura de boceto: línea dramaturgica	■			
Investigación - Creación de lenguaje corporal: Trabajo de tono muscular, el cuerpo mecánico, el cuerpo robótico, flujos eléctricos, articulaciones como suspensores. Elaboración biomecánica cibernética.		■		
Investigación de recursos de programación - software para la producción de proyección gráfica mediante sensor de movimiento: Kinet.	■			
Investigación de tecnologías, estado del arte y diseño de escenografía interactiva.	■			
Investigación de tecnologías, estado del arte y diseño de vestuario FashionTech.	■			
Investigación - Creación de lenguaje corporal: Condiciones de atracción, la superficie de apoyo vertical, la pared un recurso para proporcionar una superficie de apoyo ingravida.			■	
Ejecución programación para computación visual mediante sensor de movimiento: Kinet. Cuerpo cyborg sobre la vertical (pared), pensamiento viral o expansivo.		■		

9. Presupuesto desglosado Bio-Malware

CONCEPTO	DESCRIPCIÓN	VALOR UD	VALOR TOTAL
Talento humano	Honorarios a 2 bailarines intérpretes por todo el proceso creativo y función de Bio-Malware	2.600.000	5.200.000
Gastos para la producción de material	Materiales electrónicos y de producción para el desarrollo del vestuario FashionTech (2)		1.200.000
Gastos de Alquiler	Alquiler Sonido (2 cabinas de sonido, 1 mixer, 1 potencia) para función en espacio público		700.000
Talento Humano	Honorarios para 1 programadora-diseñadora del vestuario FashionTech y de la escenografía interactiva durante todo el desarrollo de la obra.		2.200.000
Gastos para la producción de material	Materiales electrónicos, sensores y de producción para el desarrollo de la escenografía interactiva.		1.700.000
Talento Humano	Honorarios para 1 experto en diseño de iluminación y ejecución de luces por un mes y función de Bio-Malware		1.000.000
Talento Humano	Honorarios para 1 productora de música y audio, realizando el diseño sonoro durante todo el desarrollo de la obra		2.700.000
Talento Humano	Honorarios para 1 programador de Visual Computing y Body Tracking para las visuales interactivas y el desarrollo del mapping		2.700.000
Gasto de Alquiler	Proyectores Video Beam 6500 lumens HD	600.000	1.200.000
Talento Humano	Registro audiovisual a dos cámaras de la función de Bio-Malware		400.000
Talento Humano	Edición de video: plano general y Reel promocional		600.000
Talento Humano	Registro fotográfico función Bio-Malware		200.000
Gastos Piezas Comunicativas	Impresión de Flyers, para Difusión y promoción de la pieza Bio-Malware, incluidos los programas de mano.		200.000
	TOTAL		20.000.000