

Joaquín Díaz-Durán New Media Artist and Researcher

arterobotico.com

Propuesta de la Interfaz Cybor para

Un año en un día, Medialab-Prado

JOAQUÍN ROBERTO DÍAZ DURÁN

NEW MEDIA ARTIST AND RESEARCHER

Puedes

compartir — copiar, distribuir, y comunicar públicamente la obra y hacer obras derivadas

Bajo las siguientes condiciones

Atribución — Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciante (pero no de una manera que sugiera que tiene su apoyo o que apoyan el uso que

hace de su obra).

No Comercial — No puede utilizar esta obra para fines comerciales





Joaquín Díaz-Durán New Media Artist and Researcher

arterobotico.com



Ilustración 1. Interfaz Cyborg, 2019.

De qué forma nos comunicamos con las computadoras que tan importantes se han vuelto hoy en día. Tenemos el mouse, el teclado y el monitor; existen sistemas controlados por comandos vocales como Siri; y hay interfaces para video juegos que utilizan los movimientos del cuerpo. Algunas formas menos convencionales de comunicarnos con las computadoras son las interfaces neuronales que utilizan las señales de nuestra actividad cerebral para controlar diversos sistemas de computo o hay rastreadores de movimiento ocular, como el que utilizaba el gran científico Stephen Hawking, que le permitían controlar su computadora con la mirada. Como podemos ver hay una gran cantidad de formas de comunicarnos con la computadora.

La Interfaz Cyborg es un dispositivo que busca establecer un dialogo disruptivo con la computadora a través de los movimientos de nuestro cuerpo; de la tonicidad de los músculos y del balance del peso. A través de la Interfaz Cyborg se controlan diferentes sistemas multimedia: musicales, visuales y robóticos.

Puedes

compartir — copiar, distribuir, y comunicar públicamente la obra y hacer obras derivadas

Bajo las siguientes condiciones

Atribución — Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciente (pero no de una manera que sugiera que tiene su apoyo o que apoyan el uso que hace de su obra).

No Comercial — No puede utilizar esta obra para fines comerciales





La Interfaz Cyborg se conecta al cuerpo, se entrenan sus movimientos a través de un sistema de redes neuronales artificiales y después se puede interactuar con sus diferentes sistemas. He mencionado que la Interfaz Cyborg busca generar un dialogo disruptivo, el propósito de esto es que en esa disrupción se active un impulso de creatividad en la persona que la utiliza. Para lograr esto se han desarrollado una serie de metodologías de trabajo y softwares interactivos multimedia que introducen como parte de su diseño la aleatoriedad a través de algoritmos, las señales biométricas y metodologías de improvisación.

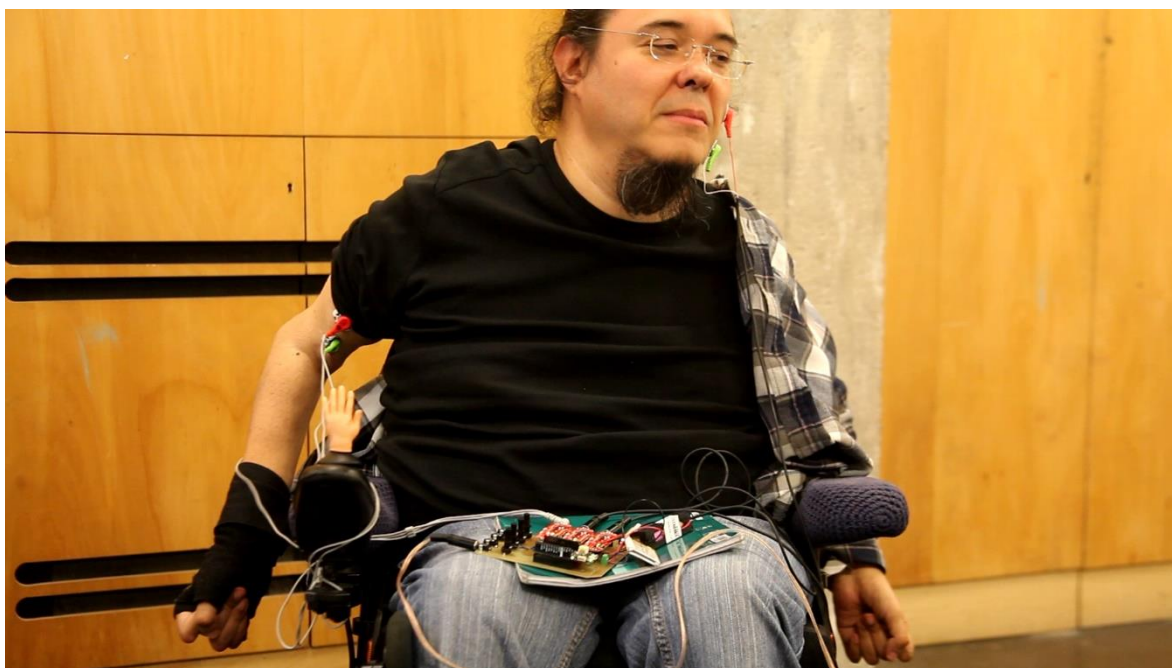


Ilustración 2. Gustavo probando la Interfaz Cyborg en el taller Re-Imaginar nuestro cuerpo, 2019.

En esta faceta disruptiva para disparar la creatividad encontramos una vertiente en común con la línea de investigación de Medialab-Prado: los límites de la percepción en el arte, coordinada por el artista/investigador Manuel Prados. Desde el 2019 este proyecto cuenta con el apoyo de Medialab-Prado, gracias al cual ha sido posible desarrollar el prototipo final de la Interfaz Cyborg.

Puedes

compartir — copiar, distribuir, y comunicar públicamente la obra y hacer obras derivadas

Bajo las siguientes condiciones

Atribución — Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciente (pero no de una manera que sugiera que tiene su apoyo o que apoyan el uso que hace de su obra).

No Comercial — No puede utilizar esta obra para fines comerciales



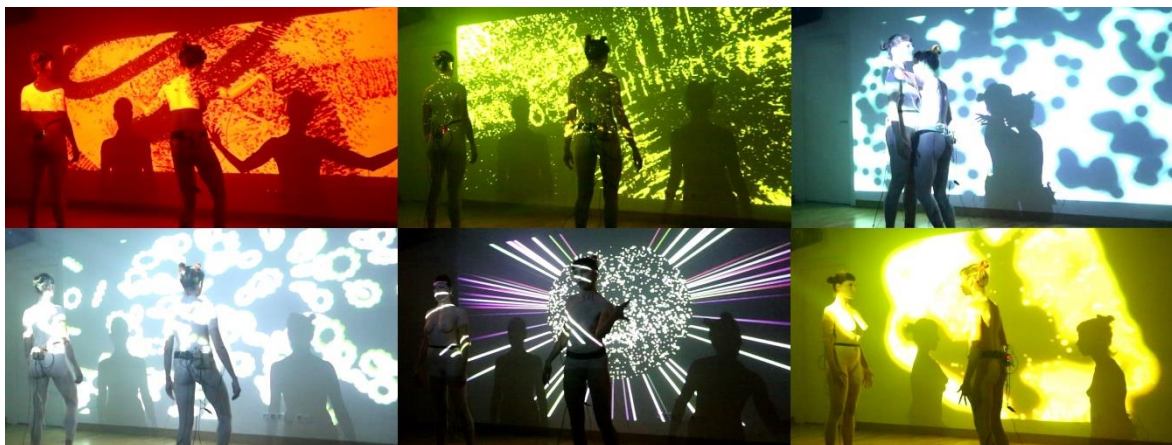


Ilustración 3. Presentación de la performance Raising a Cyborg, 2019.

Con la Interfaz Cyborg se han desarrollado diferentes obras performativas y talleres como Un Juego Latente, proyecto de Composición Cinematográfica en Tiempo Real, del cineasta Francisco Bouzas y Joaquín Díaz Durán, presentada en Tabakalera Donostia; el taller Re-imaginar nuestro cuerpo, dirigido personas con movilidad reducida; la performance Raising a Cyborg presentada en la Sala Baratxa en Vitoria-Gasteiz y Cuerpos Digitalizados de Pablo Zamorano y Joaquín Díaz Durán, en colaboración con el grupo de investigación ¡ssues Office!.

Además la Interfaz Cyborg es un proyecto de código libre que esta proyectado para ser utilizado por otros artistas y personas interesadas, la información del proyecto se encuentra actualmente en el repositorio de github: <https://github.com/JoakuDeSotavento/Cyborg-Interface>

Puedes

compartir — copiar, distribuir, y comunicar públicamente la obra y hacer obras derivadas

Bajo las siguientes condiciones

Atribución — Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciante (pero no de una manera que sugiera que tiene su apoyo o que apoyan el uso que hace de su obra).

No Comercial — No puede utilizar esta obra para fines comerciales





Ilustración 4. Presentación de la performance Un Juego Latente de Francisco Bouzas y Joaquín Díaz Durán, 2019.

El equipo de trabajo que ha desarrollado la Interfaz Cyborg está compuesto por:

Joaquín Díaz Durán, líder del proyecto

Marta Timón, equipo científico

Pedro López, equipo científico y multimedia

Luis Mir Morales, diseño 3D

Raffaella Menchetti, equipo artístico

Ilaria Vergani, equipo artístico

Con la colaboración de Francisco Bouzas y Pablo Zamorano.

Puedes

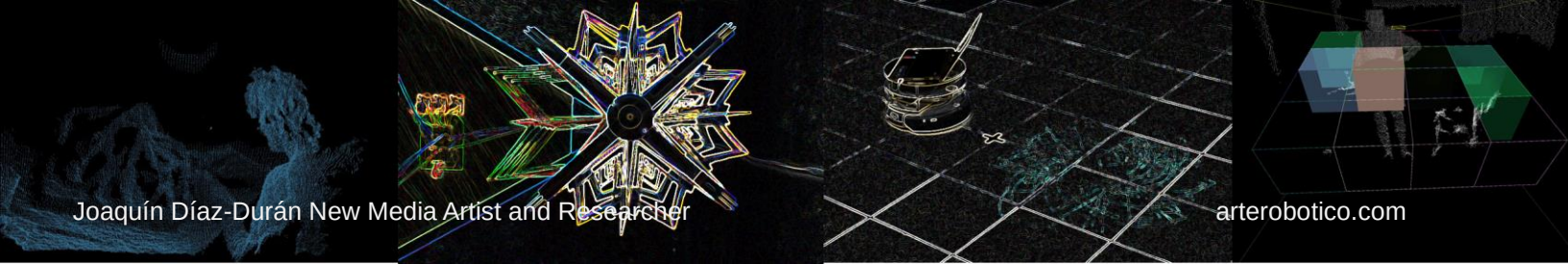
compartir — copiar, distribuir, y comunicar públicamente la obra y hacer obras derivadas

Bajo las siguientes condiciones

Atribución — Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciante (pero no de una manera que sugiera que tiene su apoyo o que apoyan el uso que hace de su obra).

No Comercial — No puede utilizar esta obra para fines comerciales





Joaquín Díaz-Durán New Media Artist and Researcher

arterobotico.com

LA PROPUESTA

Un año en un día es la fiesta de Medialab, donde se presenta un condensado de todas las actividades que formaron parte del ecosistema Medialab durante el año.

Nos gustaría presentar la Interfaz Cyborg en una especie de demo en el que le expliquemos a las personas lo que es y puedan utilizarla.

Contamos con dos dispositivos de la Interfaz Cyborg, proponemos utilizar uno para realizar interactividad sonora y el otro para realizar interactividad visual.

La dinámica sería presentar las fotografías, video y una muestra de los prototipos anteriores. Y tener un espacio donde las personas pueden pasar a probarse la Interfaz Cyborg e interactuar a través de ella.

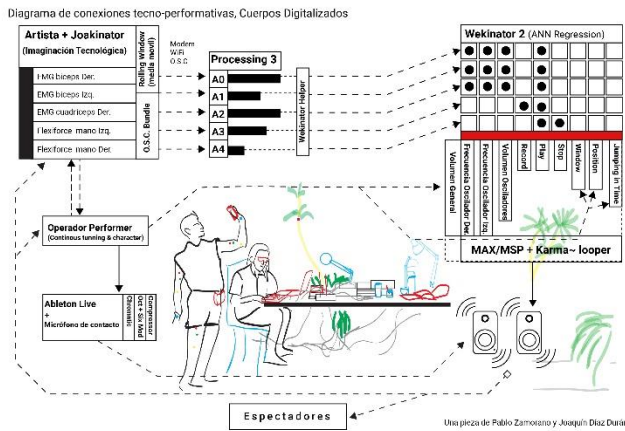


Ilustración 5. Esquema de las relaciones tecnológicas y estéticas que envuelven el trabajo con la Interfaz Cyborg, 2010.

Puedes

compartir — copiar, distribuir, y comunicar públicamente la obra y hacer obras derivadas

Bajo las siguientes condiciones

Atribución — Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciente (pero no de una manera que sugiera que tiene su apoyo o que apoyan el uso que

hace de su obra).

No Comercial — No puede utilizar esta obra para fines comerciales

