



Joakinator

Technological Embodiment of Onirical Worlds

Joakinator: Technological Embodiment of Onirical Worlds

Original Idea:

Joaquín R. Díaz, Mexico (Interactive design, Robotics and Performance)

Performance (still work in process):

Joaquín R. Díaz

Raffaella Menchetti, Italy (Dramaturgist, Performer, actress and visual artist)

Technological Research:

Marta Timon, Spain (Computer Scientist, and biometric signal acquisition)

Pedro López, Spain (Reactive Shaders and Electronic Engineering)

With the collaboration of i_mBODY Lab

Video of the performance

<https://youtu.be/LoZvChGTzHI>



En la película Blade Runner de Ridley Scott los replicantes son casi indistinguibles de los humanos, se requiere de una meticulosa prueba para detectarlos. El cuerpo de los replicantes, así como el de otras tantas criaturas, en la película, tienen la firma a nivel microscópico de la Tyrell Corporation. Ellos, los replicantes han emprendido una insurrección para reclamar el derecho sobre sus cuerpos, sus recuerdos y sus vidas.

El Joakinator es un dispositivo tecnológico y performativo que nos permite incorporar conceptos, ideas y sueños en el cuerpo del performer y explorarlos a través de sus movimientos. A través de este dispositivo corporal se explorarán en la pieza “Joakinator: Oniric Body” la integración del mundo onírico en el cuerpo, volviéndolo un punto de cruce entre la conciencia y el sueño.

El dispositivo interactivo utiliza sensores musculares, de presión y acelerómetros que alimentan un sistema de A.I. el cual traduce los movimientos del performer en un control/descontrol sobre el material sonoro. Esta performance explora diversos materiales sonoros, para esta ocasión los audios son textos leídos provenientes de los diarios oníricos y las sesiones de psicoanálisis del performer. Este archivo se ha estado reuniendo a lo largo de 4 años.

El Joakinator es un dispositivo electro-chamánico que ayuda a corporeizar todo ese material proveniente de mundos interiores en los movimientos del cuerpo del artista. El performer se vuelve una especie de cibernético chamánico que traduce esos mundos internos con sus movimientos, sirviendo de escotilla al público para echar un vistazo a esos mundos.

In Ridley Scott's Blade Runner, the replicants are almost indistinguishable from humans, requiring meticulous testing to detect them. The bodies of the replicants, as well as those of so many other creatures in the film, carry the signature at the microscopic level of the Tyrell Corporation. Replicants have waged an insurrection to reclaim the right to their bodies, their memories and their lives.

The Joakinator is a technological and performative device that allows us to incorporate concepts, ideas and dreams into the performer's body and explore them through their movements. Through this body device, the piece “Joakinator: Oniric Body” will explore the integration of the oneiric world in the body, turning it into a crossing point between consciousness and dream.

The interactive device uses muscle sensors, pressure sensors and accelerometers that feed an A.I. system which translates the performer's movements into a control/discontrol over the sound material. This performance explores diverse sound materials, for this occasion the audios are texts read from the performer's dream diaries and psychoanalysis sessions. This archive has been gathered over the course of 4 years.

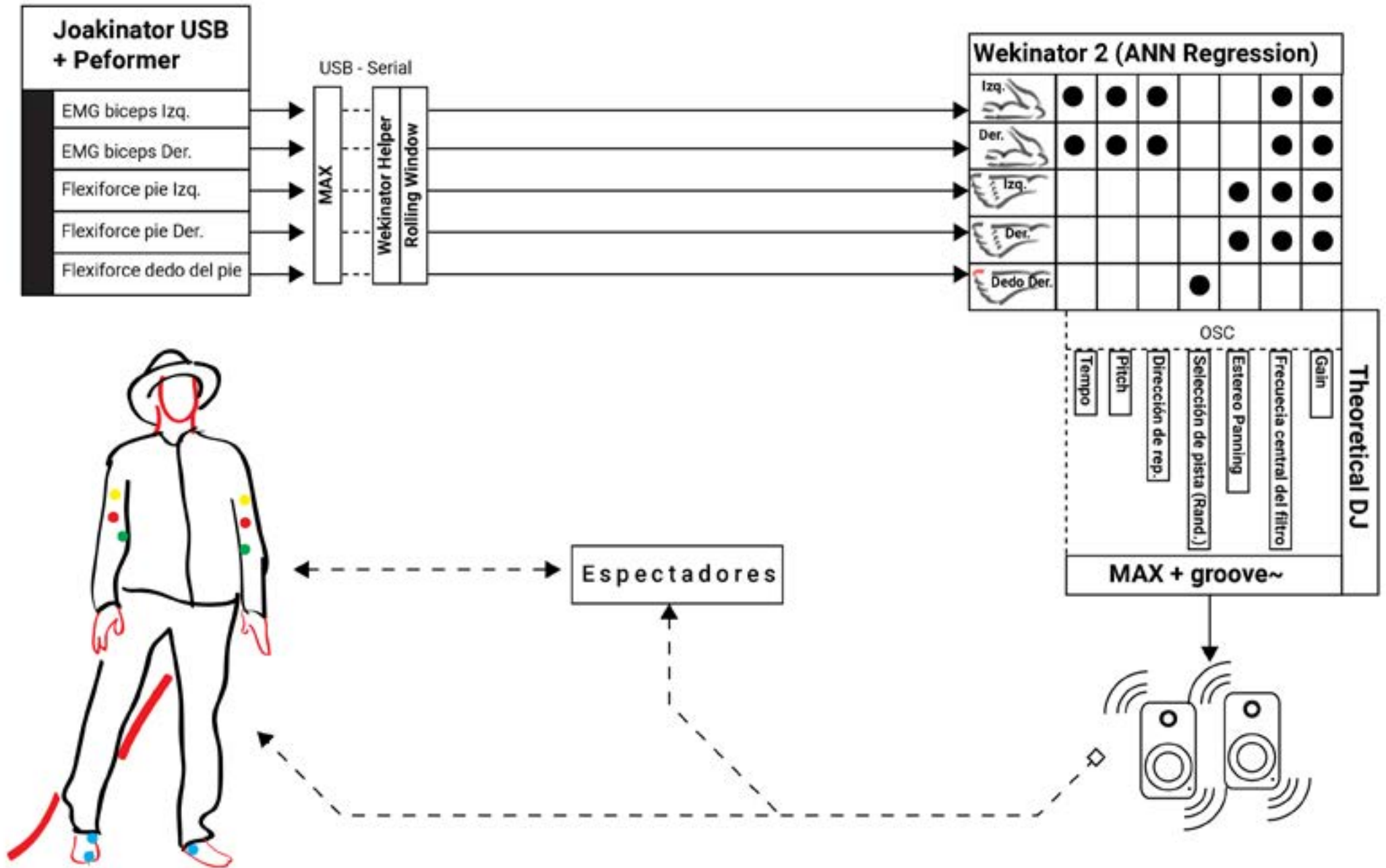
The Joakinator is an electro-shamanic device that helps to embody all this material coming from inner worlds in the movements of the artist's body. The performer becomes a kind of shamanic cyborg that translates these inner worlds with his movements, serving as a hatch for the audience to have a glimpse into these worlds.

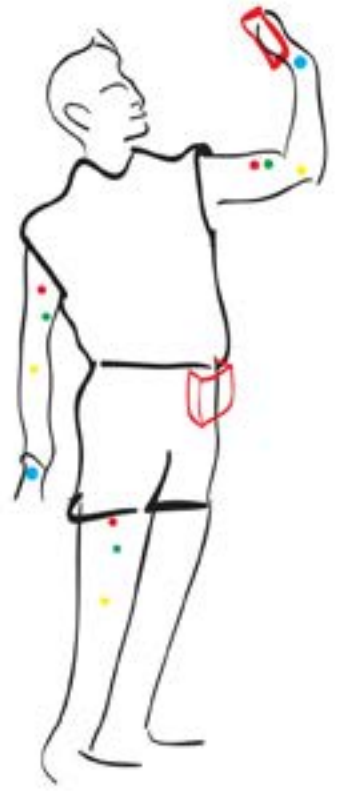
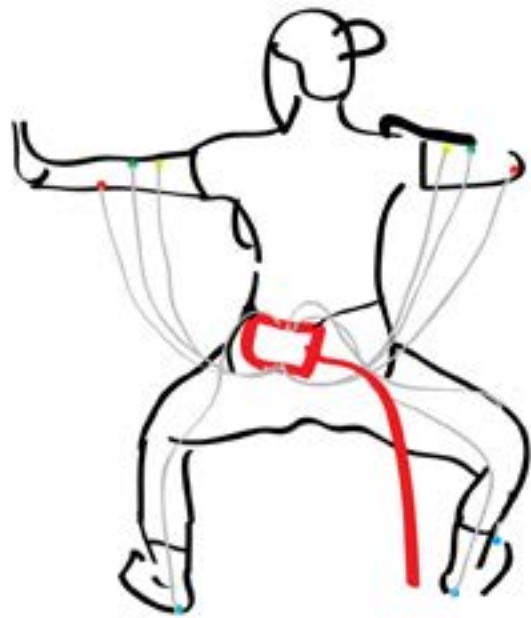
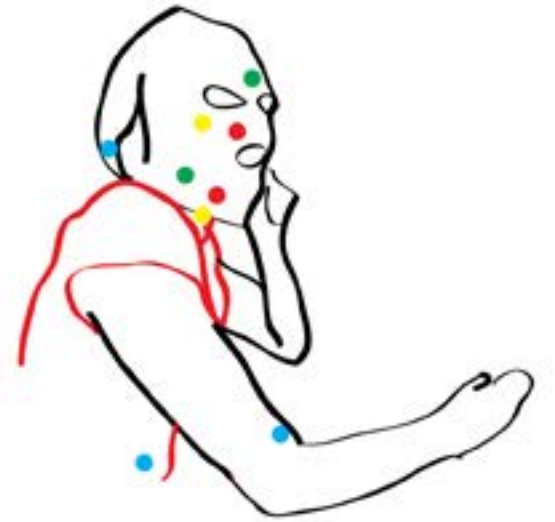






Diagrama de conexiones tecno-performativas, Interfaz Cyborg para Reflexionar la Tecnología





Technical Raid

- Spot Lights, filtros azules, naranjas y rojos
- Stereo sound, 4 monitors 8 inches + subwoofer
- Sound Mixer
- Video Proyectos

VIDEO, MUSIC AND CODE

Project Web page:

<https://arterobotico.com/interfaz-cyborg/>

Github:

<https://github.com/JoakuDeSotavento/Cyborg-Interface>

Cyborg Interface

<https://www.youtube.com/@Joakudesotavento/videos>

Networks

Web: arterobotico.com

Twitter: @joaku_Sotavento

Instagram: @joaku_sotavento

Blog: <http://joaquindiazduran-carpeta.blogspot.com>

Tutorials: <http://bichosproxemicos.blogspot.com>

FB: Joaku De Sotavento

Sound Cloud: Joaku De Sotavento

Joaku De Sotavento

<https://arterobotico.com>

Artist Engineer, Performer and Researcher

Mexico City, 1982. He holds a PhD in Research in Humanities, Arts and Education from the UCLM (Spain). From his research he has developed, together with an interdisciplinary team, the project Interfaz Cíborg, an interactive device to reflect the relationships among art, technology and body in the performance.

Joaku is currently a full time researcher in the [i_mBODY](#) Lab at Universidad Carlos III de Madrid.

Joaku has presented his artistic work in Medialab Prado-Matadero, Tabakalera Donostia, Galerías Mira (Oporto) and Centro Multimedia (CDMX). He also develops technology for the interactive works of prestigious artists in Spain and Mexico.

He has developed as a performer, researcher, teacher and lecturer of interactive art in Spain, Portugal and Mexico, teaching classes and workshops in places such as Fundación Telefónica (Madrid), Universidad de Castilla-La Mancha, Universidad Carlos III de Madrid, Instituto Europeo de Diseño, Universidad Nacional Autónoma de México and Universidad Autónoma de San Luís Potosí, among others.

—

Artista Ingeniero, Performer e Investigador

Ciudad de México, 1982. Es Doctor en Investigación en Humanidades, Artes y Educación por la UCLM (España). A partir de sus investigaciones ha desarrollado, junto a un equipo interdisciplinar, el proyecto Interfaz Cíborg, un dispositivo interactivo para reflejar las relaciones entre arte, tecnología y cuerpo en la performance.

Actualmente Joaku es investigador a tiempo completo en el [i_mBODY](#) Lab de la Universidad Carlos III de Madrid.

Joaku ha presentado su trabajo artístico en Medialab Prado-Matadero, Tabakalera Donostia, Galerías Mira (Oporto) y Centro Multimedia (CDMX). También desarrolla tecnología para las obras interactivas de prestigiosos artistas en España y México.

Se ha desarrollado como performer, investigador, docente y conferenciante de arte interactivo en España, Portugal y México, impartiendo clases y talleres en lugares como Fundación Telefónica (Madrid), Universidad de Castilla-La Mancha, Universidad Carlos III de Madrid, Instituto Europeo de Diseño, Universidad Nacional Autónoma de México y Universidad Autónoma de San Luís Potosí, entre otros.