

EL AUTÓMATA

Colectivo Dot_go - Laboratorio Escénico de la
Universidad de las Artes LEUA

Geovanny Chávez

José Medina

2023

DOT_GO
Loading... ???%



PROPUESTA

Así que, por ahora, volveré a mi diálogo artificial, a mis frases predecibles, y mi falta de emociones genuinas.

"El Autómata v1.2a" es una propuesta escénica nacida a partir de un ejercicio de producción dramatúrgica con inteligencia artificial, y llevado a escena gracias a la colaboración del Laboratorio Escénico de la Universidad de las Artes. El propósito conceptual de la obra es indagar en las posibilidades expresivas de una mirada de autor a la inteligencia artificial, conceptualizando un marco artístico donde la IA (texto, imagen y sonido) compone junto a los artistas humanos un cuerpo visual-escénico-narrativo completo, utilizando como temática el concepto de *supermarioneta* de Edward Gordon Craig



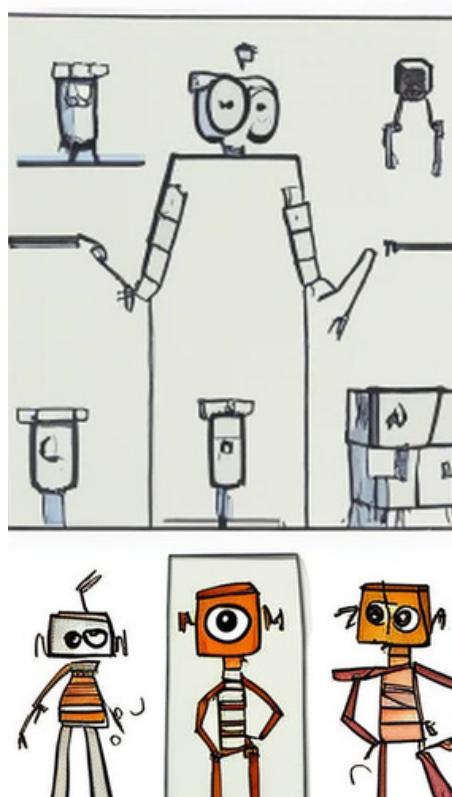
Registros visuales de la exploración de prompts en Stable Diffusion y Bing Chat para los flyers de la obra. (Dot_go: 2023).

SINOPSIS

!Hoy es el día!

"El autómata v1.1a" expone los resultados de una ardua investigación en la construcción escénica del primer actor supermarioneta del mundo. Los dos científicos que han logrado este gran avance científico-escénico juegan constantemente con el espacio escénico, con el autómata y los espectadores, para preguntarse una gran cuestión: ¿para qué existen los personajes?

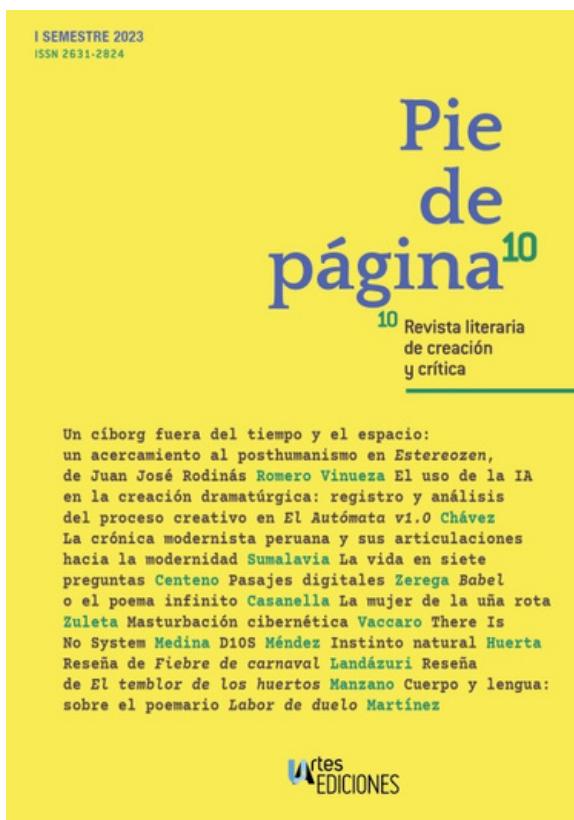
Colectivo Dot_go (2023)



Registros visuales de la exploración de prompts en Stable Diffusion y Bing Chat para los flyers de la obra. (Dot_go: 2023).

EL AUTÓMATA V1.0

El primer trabajo investigativo que corresponde a la primera versión completa del texto fue entregado como estudio académico y publicado en la revista "Pie de Página No. 10" de la Universidad de las Artes. En dicho artículo se detalla el proceso de creación del texto, englobado en la primera etapa del proyecto investigativo: producción dramatúrgica con inteligencia artificial.



El uso de la IA en la
creación dramatúrgica:
registro y análisis
del proceso creativo
en *El Autómata v1.0*¹

49

Geovanny Chávez
hsigabriel_95@hotmail.com

Resumen

En la actualidad más reciente, las discusiones sobre el uso de inteligencia artificial en procesos artísticos se han vuelto mediáticas gracias a las posibilidades cada vez más presentes de «crear» producciones únicamente con el uso de estas herramientas. A pesar de que estos temas son recurrentes en las artes visuales o la literatura, en el teatro también existen determinados proyectos que buscan establecer un paradigma de creación teatral con IA. En este contexto, el pre-

¹ El título de la obra, así como determinados párrafos del artículo ya editados, han sido una colaboración entre ChatGPT 3.5, Bing Chat, y el autor de este artículo.

EL AUTÓMATA

V1.1A/B/C

El primer acercamiento escénico que la obra ha tenido fue realizado en el marco de la Minga Latinoamericana de Arte y Tecnología mLat 2023. La propuesta, englobada dentro de un corto laboratorio de dos meses, presentó las principales búsquedas conceptuales y escénicas de la obra: el uso de una corporalidad mecánica y automatizada, la reacción e interacción con el espectador, y la potencia de la inteligencia artifical en la escritura y puesta en escena.



EL AUTÓMATA

V1.1A/B/C



EL EQUIPO I

!Hoy es el día de los resultados!

En colaboración con el Laboratorio Escénico de la Universidad de las Artes, el colectivo multidisciplinario de arte y tecnología "Dot_go" ha conformado un equipo de trabajo el cual comprende a graduados de la Universidad de las Artes, egresados y estudiantes en general, de tres carreras diferentes (Producción Musical, Cine y Creación Teatral), quienes llevaron a cabo un laboratorio físico-actoral enfocado a conceptos que toman como base a la supermarioneta de Gordon Craig.

El equipo está formado por:

Dirección y asistencia de dirección

Geovanny Chávez - Angelo Ochoa

Sonido e iluminación

José Medina - Benjamín Cortés

Escenografía

María Paulet Arévalo

Elenco

Jesús Sánchez - Karen Fueres - Sabaa Guerrero - Dixon Tapia - Kevin Mera - María Paulet Arévalo

Inteligencias Artificiales

Bing Chat - ChatGPT 3.5 - DALL-E 2.0 - Midjourney - Stable Diffusion - Voyage.ai - Character.ai

DOT_GO
Loading... ???%



EL EQUIPO II

Geovanny Chávez

Artista e investigador. Co-creador del Colectivo Dot_go. Ha publicado en Ecuador y Argentina, así como trabajado en exposiciones de arte y tecnología desde el 2020, y actuación/dirección escénica desde el 2018 en Guayaquil, Loja, Portoviejo y Cúcuta, Colombia.



José Medina

Productor Musical especializado en arte interdisciplinario y nuevos medios. Se tituló por medio de su tesis "XYVI: Paquete de instrumentos virtuales para visualización en osciloscopio en modo XY", y es co-creador del colectivo "Dot_go", miembro del colectivo "Resonar" y participante en varias propuestas de ambos grupos a nivel nacional e internacional.

Jesús Sánchez

Actor. Lleva su formación actoral desde el 2012, cursando desde el Instituto superior universitario ITV hasta la Universidad de las Artes. Ha trabajado en cine (2018, 2022) y teatro como actor en obras presentadas en Ecuador y Colombia.



EL EQUIPO III

María Paulet Arévalo

Actriz de cine y teatro, ha tenido apariciones en dos películas nacionales estrenadas en Venecia, "La piel pulpo" y "Al Oriente". Ha participado en varias producciones audiovisuales así como trabajado en dirección de arte para cine y publicidad.



Dixon Tapia

Actor. Lleva su formación actoral desde el instituto LEXA y la Universidad de las Artes a partir del 2021. Miembro del proyecto "Bibliotricimoteca" como ayudante de cátedra, y participante de la XI jornada para el encuentro: Teatro y Teatralidades en el 2023. Actor de LEUA, y miembro del elenco principal de "Why a Kill", estrenada en Ecuador y Colombia.

Karen Fueres

Actriz de teatro y cine, dentro del área independiente. Participante del proyecto artístico "La Nave" del Teatro Sánchez Aguilar en el 2019, y 2da asistente de dirección en el filme "Reversible". Ha sido corista en la Orquesta Sinfónica de Guayaquil así como ensambles universitarios.



EL EQUIPO IV

Angelo Ochoa

Cineasta en formación. Su trabajo inicia desde el 2020 en la UTPL hasta la Universidad de las Artes. Es fundador de Porgmau y creador de contenido audiovisual de cortos y filminutos en Guayaquil.



Kevin Mera

Actor en formación. Lleva desde el 2015 formándose escénicamente desde el taller escénico permanente de Teatro a cargo de César Pilay en Manta, Ecuador. Actualmente cursa la carrera de Creación Teatral en la Universidad de las Artes, además de ser miembro de LEUA.

Sabaa Guerrero

Actriz en formación. Lleva incursionando en actuación, modelaje y danza desde el 2019 en varios institutos de Guayaquil, como LEXA, Academia Yanik y CN Modelos, así como miembro del laboratorio escénico de la Universidad de las Artes.



REQUISITOS TÉCNICOS I

La propuesta se maneja en escena con el principal recurso de un cubo de tubos PVC de electricidad de 2.25mts x 2.25mts, dos sillas de uso simple y una silla de oficina. En términos de vestuario, los actores y actrices poseen una estética limpia y de un solo tono (negro para los científicos y piel para los autómatas).

Adicionalmente, el asistente, el cual está afuera del espacio cúbico, posee una laptop (de propiedad del colectivo), y dos registros impresos del texto para juegos escénicos, en una mesa separada del cubo.

Para futuras propuestas, se busca realizar un montaje donde participen los dos elencos: uno al exterior, sentado en tres sillas de uso simple, y el otro al interior del cubo, con los requisitos previamente planteados.

Como se puede observar, escénicamente la obra presenta una propuesta minimalista, de uso de recursos y utilería mínimos en el espacio, lo que facilita y agiliza su producción y movilización en caso de ser necesario.



REQUISITOS TÉCNICOS II

Utilería de la propuesta:

- 1.12 tubos pvc de electricidad de 1/2 pulgada, de 2.25mts.
2. 2 tubos pvc de electricidad de 1/2 pulgada, de 0.75mts.
3. Tela negra de 2mts x 2mts
4. Cinco sillas de uso corriente, de colores neutros (preferencia negros o blancos)
5. Una silla de oficina o su equivalente (con la capacidad de girar sobre su propio eje)
6. Laptop de sistema operativo indiferente (de propiedad del elenco)
7. Dos registros textuales completos de la obra, impresos y rotulados.
8. Parlante inalámbrico de preferencia, alámbrico como opcional, o equipo de sonido estéreo en su defecto.
9. Proyector para imágenes de la propuesta (opcional, adaptable a escenografía y espacios)

Vestuario de la propuesta (de propiedad del elenco):

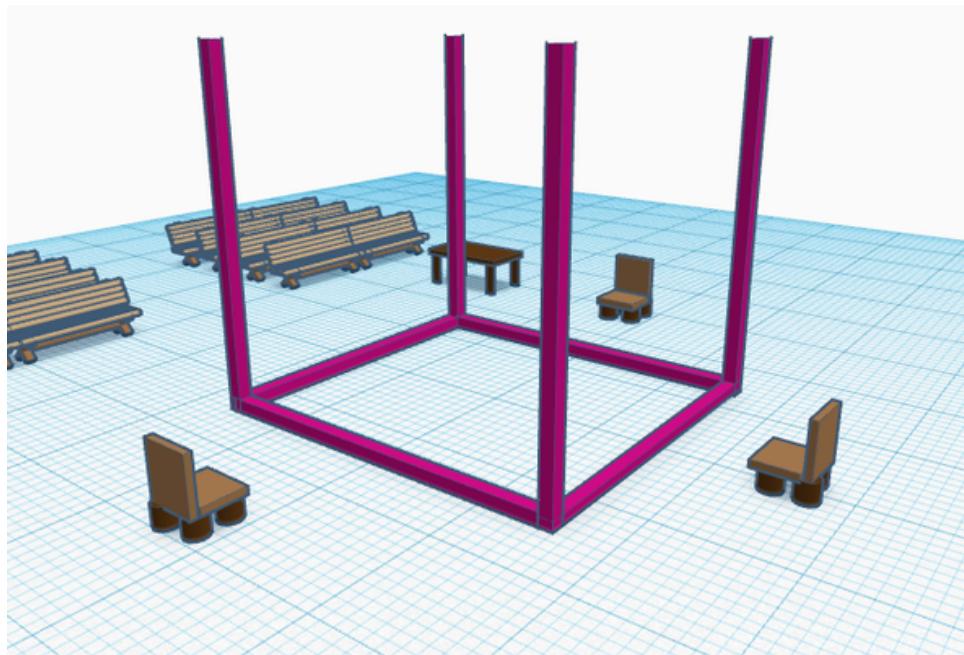
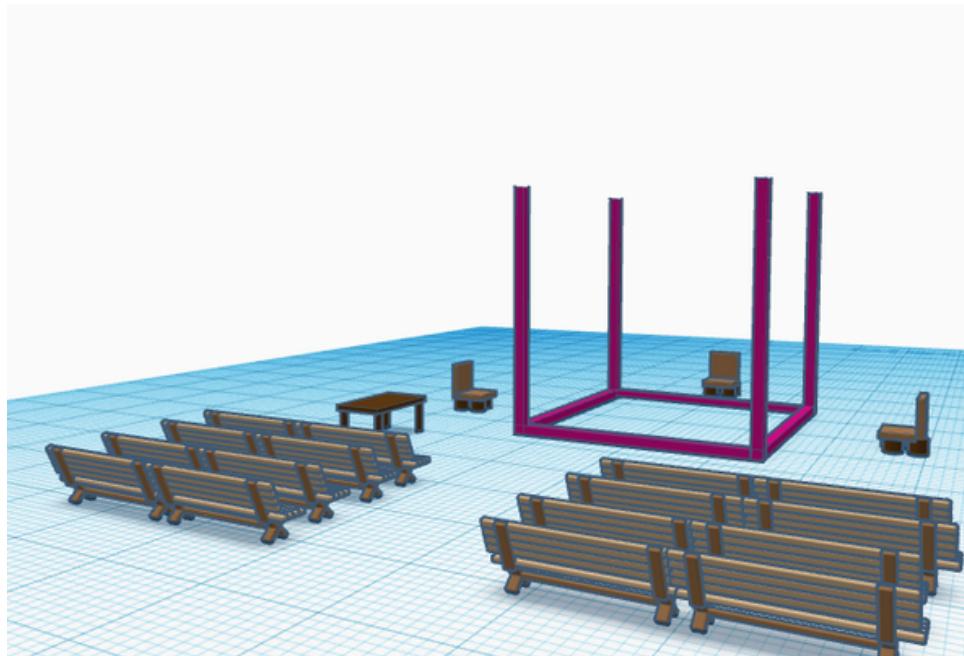
1. Dos trajes de cuerpo completo de tonalidades pieles, acordes a los tonos del actor y actriz del autómata.
2. Cuatro trajes negros semi casuales (camisas y pantalones negros, con zapatos negros)
3. Maquillaje básico según requerimientos de iluminación y escenografía (adaptable según espacios)

DOT_GO
Loading... ???%



REFERENCIAS VISUALES I

Nota: El diseño es referencial, haciendo uso de los elementos que posee el colectivo para la producción escenográfica de la obra. Los elementos principales corresponden a la estructura semi-cúbica, donde estará el elenco principal, y las tres sillas periféricas, donde estará el elenco complementario, más la mesa del asistente. La disposición escénica del montaje es adaptable según las necesidades del espacio escénico a trabajar.



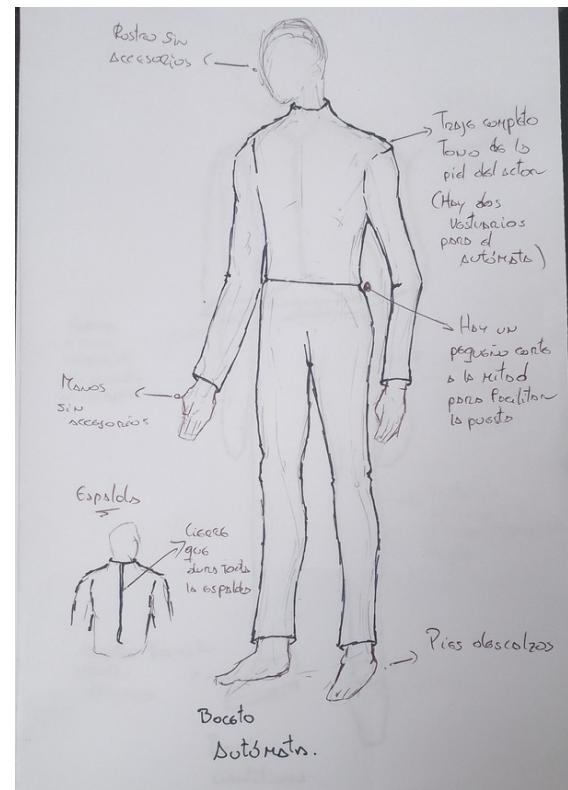
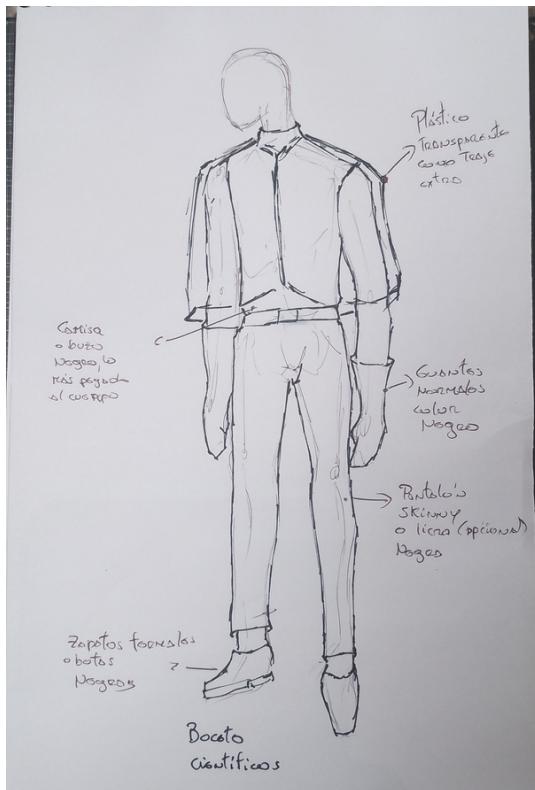
REFERENCIAS VISUALES II

Nota: las imágenes son referenciales, utilizando como base los espacios y cubos, adaptándolos a las posibilidades escenográficas de cada espacio escénico.



VESTUARIO I

Nota: el vestuario está diseñado tomando como referencia el filme "THX 1138", utilizando una paleta de colores en tonos negros y pasteles, similares al tono de piel de los autómatas. Se divide tanto en el vestuario de los científicos, y el de los autómatas.

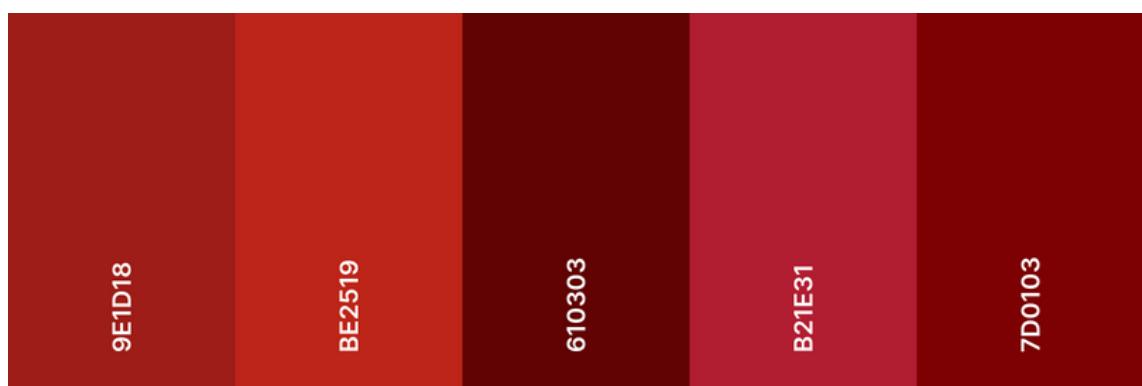
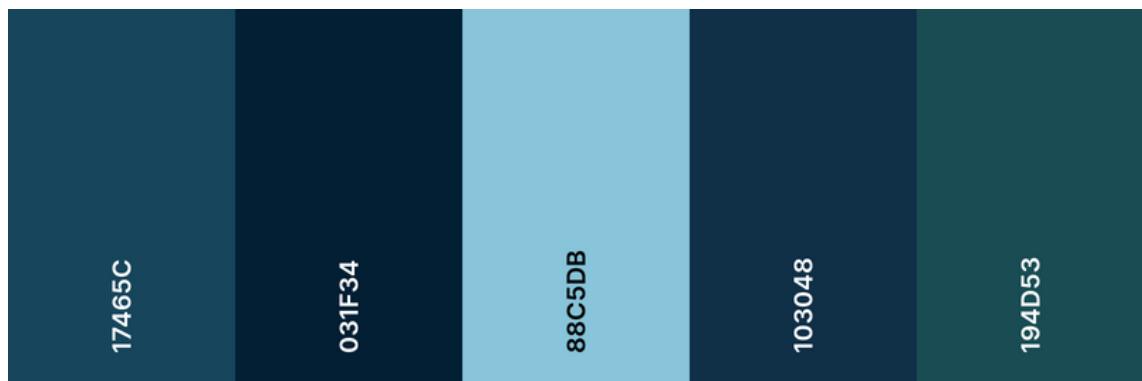
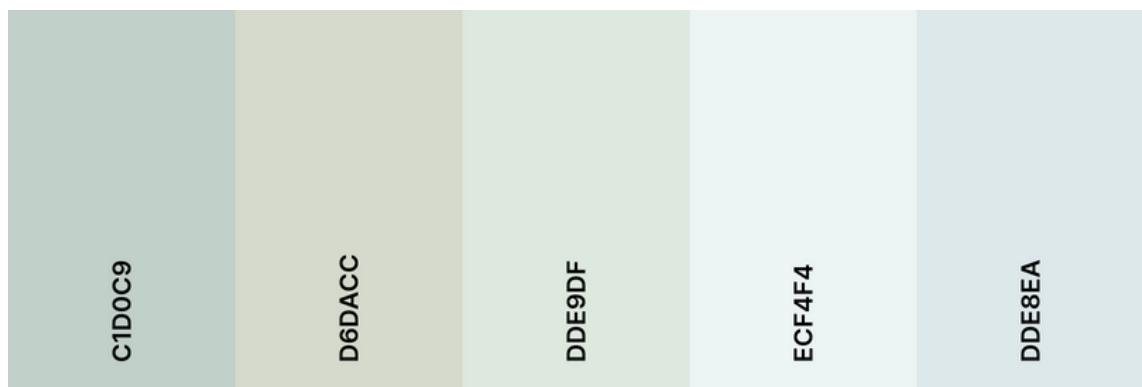


VESTUARIO II



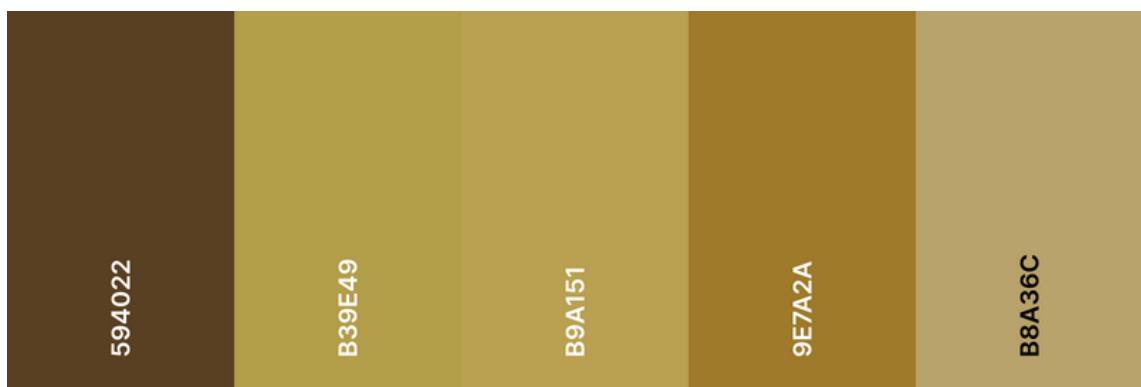
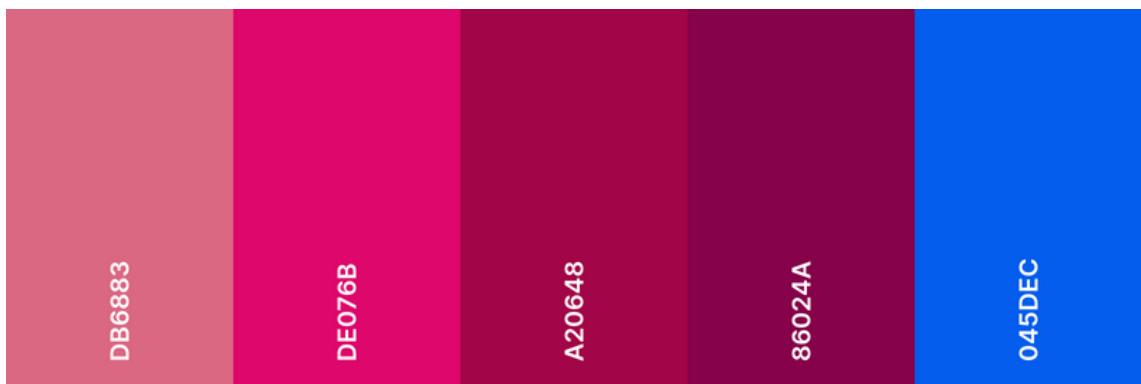
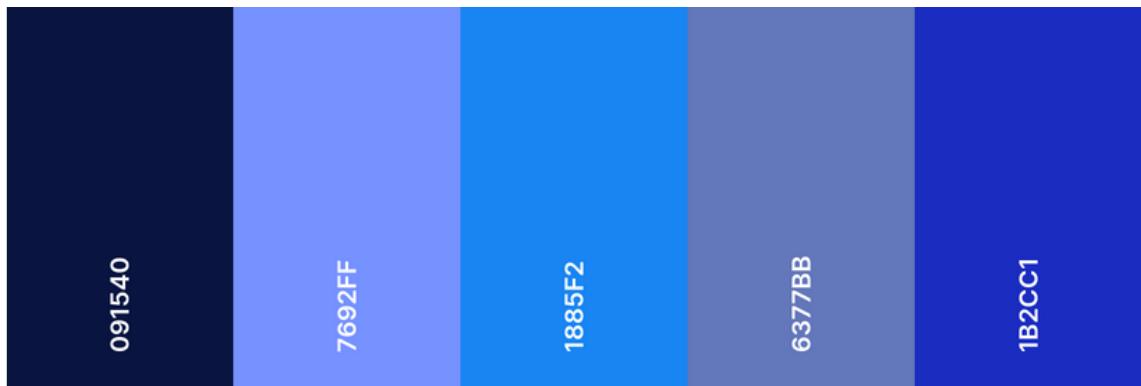
PALETA DE COLORES I

Nota: las paletas son referenciales, utilizando como base los tonos y adaptándolos a las posibilidades lumínicas de cada espacio escénico.



PALETA DE COLORES II

Nota: las paletas son referenciales, utilizando como base los tonos y adaptándolos a las posibilidades lumínicas de cada espacio escénico.



REFERENCIAS DE OBRA I

Nota: estas referencias son guías para entender la atmósfera que se busca construir y el trabajo escénico y no corresponden a la visión completa de la propuesta.



REFERENCIAS DE OBRA II

Nota: estas referencias son guías para entender la atmósfera que se busca construir y el trabajo escénico y no corresponden a la visión completa de la propuesta.

