

a) Título:

Internercia

b) Tipo de Projecto:

Videoinstalação performativa

c) Resumo da ideia do projecto:

O projecto consiste numa Instalação de Video e Performance. O factor temporal e espacial é essencial, já que a obra é constituída por duas fases de recepção perante o espectador. A primeira fase consiste numa projecção videográfica reproduzida em *loop* com fragmentos de vídeos recolhidos da Internet, cujo objecto de representação consiste em figuras públicas da rede *youtube*. Esta projecção encontra-se sobre uma superfície plana de 2 x 2 m. centrada por uma janela de 16,9 x 25,4 cm, janela esta que constitui a transição para a segunda fase, onde ocorrerá a acção performativa, numa recriação do espaço íntimo do autor que permanecerá alojado na obra durante 48h, interagindo com redes sociais e criando diários em formato video. O espectador coloca-se então na posição de *voyeur*, acentuando o conceito da solidão por trás da intimidade exposta perante as redes sociais. Finalizadas as 48h, estes diários serão publicados na rede *youtube* e o corpo performativo abandona a obra.

d) Objectivos:

-Propor uma ligação entre a observação do indivíduo contemporâneo através das redes virtuais e a observação do mundo real.

-Questionar a relação de dependência do indivíduo na sua envolvência cíclica nas redes sociais.

e) Proposta conceptual, estética e formal:

As redes sociais, não só já existem como o reflexo do apogeu da era da comunicação, como também estão claramente acessíveis à maioria da população mundial com recursos para tal. Redes tal como *Facebook*, *Twitter* e *Youtube* (entre outros), encontram-se no dia a dia da nossa sociedade, oferecendo a oportunidade ao usuário para interagir com outras entidades de forma prática eficiente. As redes sociais, não só se disseminou entre grande maioria da sociedade, em termos "sócio-afectivos", como também ofereceu a possibilidade à toda organização, entidade empresarial, institucional e governamental, de tornar mais efectiva a mensagem destinada todo público alvo. E assim, toda uma panóplia de informação sobre o mundo do espectáculo, produtos, eventos, jogos na rede, eventos, tendências, notícias, e até *anedotas*, é actualizada todos os minutos. Este fenómeno fez sofrer uma clara mudança na sociedade no que respeita ao progressivo défice de contacto directo entre as pessoas, e penso que isto se deve ao carácter de potencial ferramenta de *lazer* que as redes sociais tem publicitado ao longo do seu percurso evolutivo, fazendo com que haja de facto uma preocupação por parte do indivíduo em ter um papel activo numa determinada rede social mediante variadas formas de partilha, sendo possível para o usuário "controlar" a forma como quer ser reconhecido pelos outros usuários. E talvez seja esta a resposta para a grande interrogativa: existe alienação no que respeita a nossa relação com as redes sociais? A verdade é que graças as redes sociais é possível difundir a nossa opinião e até como uma boa ferramenta para casos de trabalho em equipa. No entanto, numa sociedade extremamente globalizada e sufocada pelo mundo espectáculo, até que ponto são estas redes sociais armas de distração em massa? O que leva a muitos terem as redes sociais como a sua principal companhia? Se compararmos a utilização excessiva das redes sociais a uma situação de tóxico dependência, veremos que não é o estupefaciente que possui o vício mas sim o usuário. Qualquer círculo vicioso assenta os seus alicerces na intolerância e na necessidade de isolamento da realidade como a conhecemos, e, a semelhança da maioria dos estupeficientes, também ocorre uma alteração no que respeita à nossa noção de tempo e espaço na hora do consumo. Então podemos concluir que existe uma diferença entre um toxicodependente e um usuário recreativo. Tendo os mesmos níveis de uso, as

redes sociais, como qualquer outra actividade, pode levar-nos a um estado de alienação, sobretudo se consiste em moldar a nossa identidade e publicar o que poderíamos considerar como um "Eu" perfeito.

Como artista, sinto a necessidade de representar temas que influenciam o meu tempo presente como indivíduo. A prática artística engloba o resultado de todo um conjunto de reflexões apoiadas na própria experiência pessoal e cognitiva, e assim acontece: desde o actor que procura na sua memória características que reconhece em certos padrões sociais que se adaptem à sua personagem, até o músico que compõe em base a todas as notas e acordes que ouviu durante a sua vida, independentemente da influência, visto que a beleza da música existe na impossibilidade de explicar a reacção do indivíduo no momento em que é tocada. É por isso que recorro à performance como elemento crucial da obra, já que pretendo uma aproximação do espectador para uma situação de contraponto entre a cacofónica observação do espaço virtual, tão saturado de informação que se torna quase imperceptível, e uma situação real, concreta e sem nenhum controlo por parte do indivíduo relativamente ao que expõe. O espectador se depara com uma situação de processo entre o que se encontra por trás da produção em massa de informação pessoal nas redes sociais.

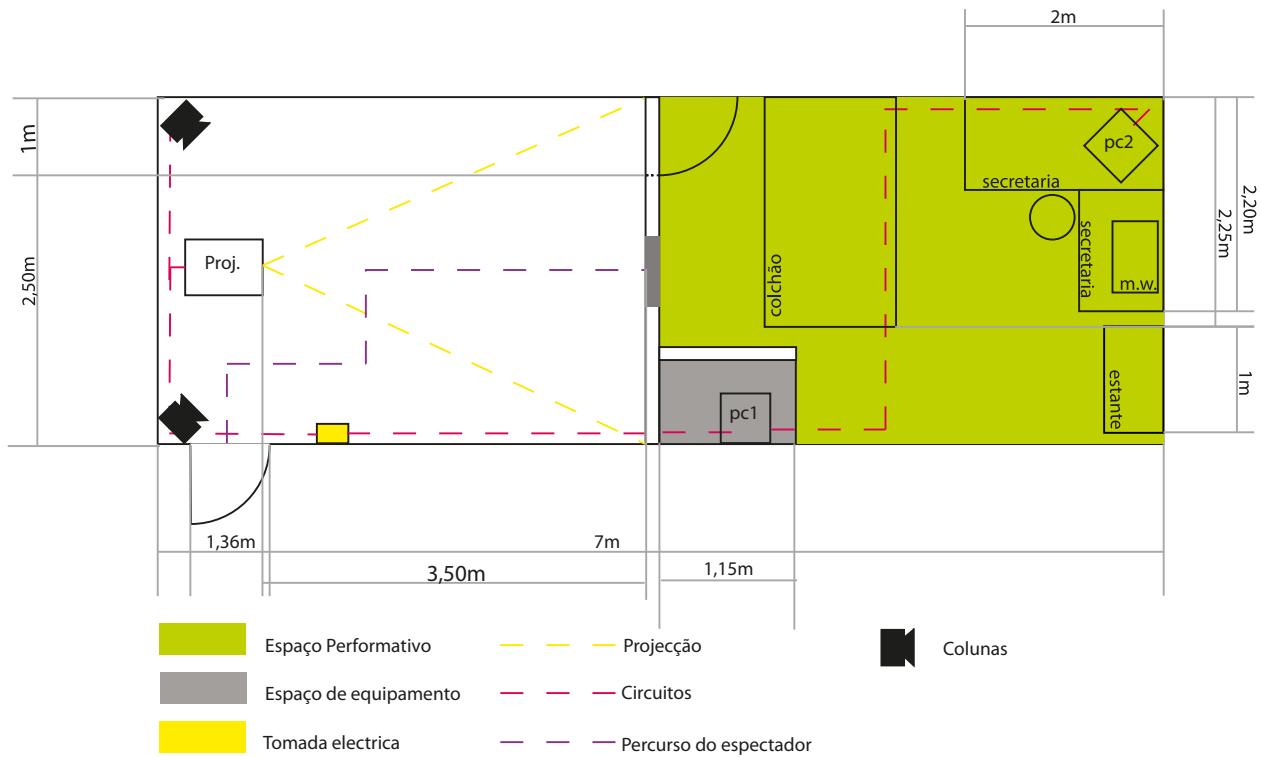
f) Descrição detalhada do projecto:

A obra constitui-se em dois actos. O primeiro acto é a junção dos dois elementos de instalação de video e performance. Em primeiro plano, o espectador depara-se com o plano de projecção, isolado num corredor da fabrica antiga dos Leões (referencia ao abandono). O material projectado consta de fragmentos de 15 segundos de filmes a reproduzirem em tempos e volumes diferentes, realizados por figuras publicas da rede *youtube*, cujo discurso indistinto e imperceptível é maioritariamente dirigido ao espectador. No centro do suporte de projecção se encontra uma janela cuja dimensão de 17x25 cm. deixa o espectador trespassar a barreira visual do projectado para um corpo interior que constitui o espaço da performance, que constara com uma duração de 48 horas. O autor irá utilizar o espaço da obra como alojamento durante este período de tempo realizando

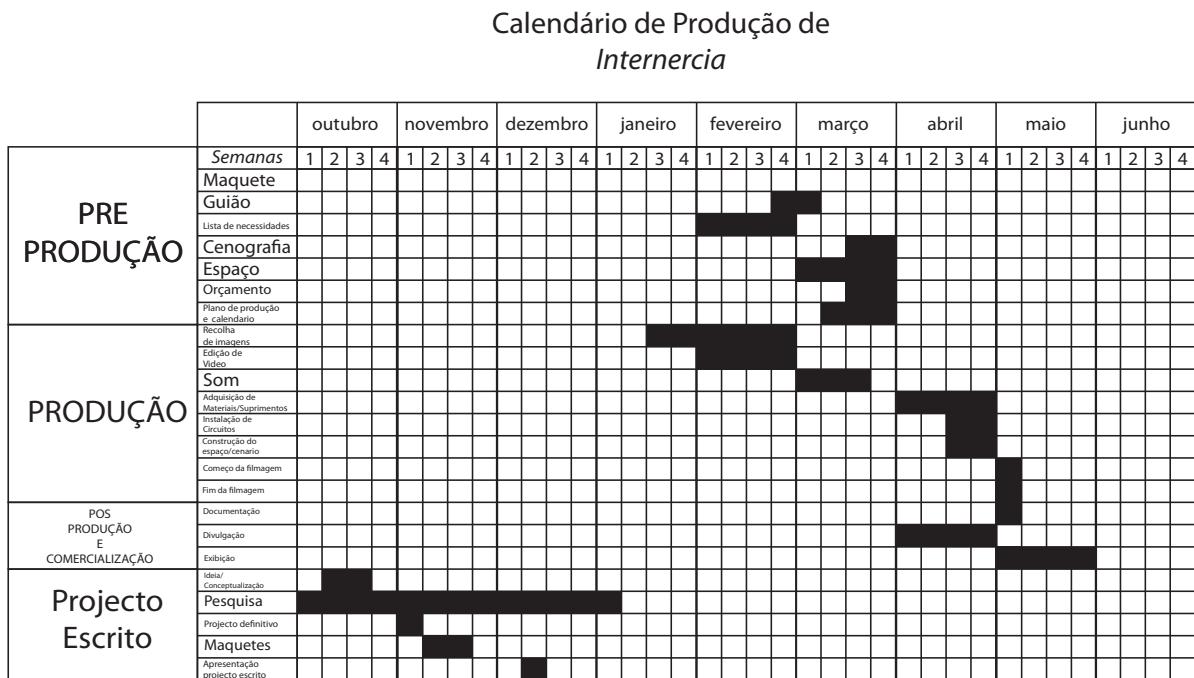
gravações na *webcam* de um computador que serão publicadas na rede *youtube* posteriormente. Estará inserido numa recriação do ambiente íntimo do mesmo, expondo vários objectos, detalhes e histórias pessoais durante as gravações. Da mesma forma, o autor irá dormir e comer sem nenhum horário estipulado, acções estas que também serão documentadas.

Ao fim de 48h, o actor abandona o espaço performativo deixando a documentação a reproduzir em *loop* no monitor do cenário, recorrendo assim à estética de separação e abandono permanente do íntimo. A obra transforma-se automaticamente numa obra isolada.

Introduzir ao espectador de hoje, habituado à relação entre o plano virtual e o plano real como campos separados, uma entrada faseada entre uma camada virtual bidimensional, visual e temporalmente caótica e sem uma linha coerente, escondendo um espaço real, em tempo real, antecedida pelo primeiro plano, dando a oportunidade ao espectador de assistir a essa intimidade real de uma perspectiva que hoje é ignorada pelo comum usuário da Internet, no sentido em que as barreiras de tempo e espaço são quebradas no contacto com o real. A primeira fase da obra entende um espaço escuro destacado por uma projecção videográfica no plano frontal da sala. O primeiro encontro será uma composição de fragmentos de vídeos de pessoas com discursos variados dirigidos ao espectador, em *loop* e de forma desorganizada. O contacto do espectador com os vídeos vai leva-lo ao que consiste numa observação efémera, podendo ter um percurso ou não, sendo interrompido pelo encontro da janela. Sendo este sistema de observação efémera, uma grande possibilidade, a observação de espectador só depende na sua curiosidade e no seu instinto de *voyeur*, o que irá fazer com que o espectador se dirija a uma janela com dimensões idênticas a qualquer um dos vários vídeos projectados, o que facilita a sua camuflagem e a sua qualidade de “não-único”, característica do que se pode entender como um padrão de utilização nas redes sociais. No instante em que o espectador avança até a janela, a performance entra no campo sensorial do espectador. Este se depara então com o corpo performativo, no seu espaço íntimo e ausente da realidade exterior. Não existe para o espectador um espaço nem uma noção de tempo em comum com o performer, existe apenas um outro plano espacial e temporal na qual é impossível o contacto ou a comunicação entre os dois, o que significa que, tal como acontece no caso das redes sociais, a “presença” do outro indivíduo é meramente remota e efémera.



g) Calendário de produção:



Freddy Roldán Rivero
 25076

h) Descrição das ferramentas, técnicas ou tecnologias empregadas :

- Computador 1 (com *webcam* incorporada)
- Computador 2 (para projecção)
- Projector
- Pladour 4x3m
- 3 dobradiças
- 9 parafusos
- Serra
- Circuitos e ligações
- Secretária
- Colchão de solteiro
- Lâmpada
- *Posters*
- Fotografias
- Roupa
- Objectos pessoais
- Colunas
- Transporte
- Diários
- Internet banda larga
- Adobe Premiere CS5
- Projector de 2500 *lumens*

Para a realização do material audiovisual recorri à técnica de *found footage* e utilizei AdobePremiere CS5 para a sua edição.

i) Ficha técnica e créditos do projecto:

Internercia, 2012 Videoinstalação performática / Video DV PAL; 4:3, Cores, 2'5"

Preparação conceptual: Profª. Drª Claudia Giannetti

j) Bibliografia Consultada

. Debord, Guy A Sociedade do Espectáculo (1967)
<http://www.ebooksbrasil.org/eLiberis/socespetaculo.html>

. Debord, Guy. Comentários sobre a Sociedade do Espectáculo (1988)
<http://www.ebooksbrasil.org/eLiberis/comentarioesse.html>

k) Curriculum Vitae

1. Nome

Freddy Manuel Roldán Rivero

Av. D. Nuno Alvares Pereira, Nº41, 4ºesq. 2735-144 Agualva, Sintra - Portugal
912 985 072

fmroldanrivero@gmail.com
www.eminentdanger.com

2. Educação

Lic. 2013 Artes Visuais - Multimédia Universidade de Évora

3. Registo de Exibições

2011 *True Tales.* DV PAL 4'23"
Festival Escrita na Paisagem
II Mostra de Videoperformance

Internercia Studio.

General Project Brief: Internercia

1. Central Concept

Internercia is a creative start-up operating as a comprehensive solutions studio, founded by **Freddy Manuel Roldan Rivero** (Multimedia Artist & AI Engineer) and **Deivis Martinez Matos** (Branding Strategist).

The project merges three key areas:

1. **Strategic Branding and Marketing.**
2. **Creative Technology (AI & Web3).**
3. **Art and Creative Consultancy.**

2. Mission and Vision

- **Mission:** To empower brands and creators to build authentic, impactful, and safe digital presences, bridging the gap between business strategy and artistic innovation.
- **Vision:** To establish a sustainable business model where commercial consultancy funds an art "laboratory" (NGO), fostering the union between AI and art, and transforming ideas into physical and digital realities.

3. Dual Structure (The 2-Vertical Model)

Internercia operates under a unique dual structure to balance profitability with its social mission:

- **ICS (Internercia Creative Studio):** This is the **commercial engine and B2B arm**. It generates revenue by offering high-value consultancy services to established companies, brands, and creators.
- **ICI (Internercia Creative Institute):** This is the **social mission and artistic "laboratory"**. It functions as an incubator to train creative talent (e.g., through partnerships with the IEFP), and as the vehicle for the collective's artistic projects, including curation and physical art exhibitions.

Internercia Studio.

4. Key Services Offered (by ICS)

The services are structured around the founders' core strengths:

1. **Holistic Brand Consultancy (Led by Deivis):**
 - 360° brand strategy.
 - Visual and verbal identity development (Branding).
 - Marketing and market expansion strategies (with a global focus, e.g., Dubai).
2. **AI & Web3 Strategy (Led by Freddy):**
 - Integration of AI tools into creative and business processes.
 - Consultancy on tokenisation, NFT strategy development, and Web3.
 - AI-powered multimedia production.
3. **Trust & Safety (T&S) Consultancy (Led by Freddy):**
 - A key differentiating service.
 - Specialised advice for content creators (especially YouTube) to ensure regulatory compliance, prevent demonetisation, and navigate appeals.
4. **Artistic Curation & Consultancy:**
 - Advising brands and collectors.
 - Developing projects that connect digital art (NFTs) with physical exhibitions.

5. Unique Value Proposition (UVP)

Internercia's strength lies in the **synergy of its founders**: it combines the strategic vision and luxury branding experience of Deivis Matos with the deep technical knowledge in AI, Web3, and unique Trust & Safety expertise of Freddy Rivero.

This allows them to offer a service that no traditional branding agency or tech consultancy can match: **a brand strategy that is not only creative and technologically advanced, but also safe and compliant** with today's complex digital ecosystem.

Internercia Studio.

Internercia Functional Organizational Chart

This chart reflects the structure of two verticals (**ICI** and **ICS**) under a single strategic direction, and how the founders lead the institution's main functions.

1

Strategic Direction

GENERAL MANAGEMENT / FOUNDERS

• **Freddy Rivero and Deivis Matos**

- **Function:** Holistic Vision, Financial Management, Strategic Alliances (IEFP, Web3 Partners), Definition of Mission and Values (Art with Intention and Substance).

2

Business Vertical (ICS)

ICS: INTERNERCIA CREATIVE STUDIO.

- **Objective:** Generating high-margin B2B revenue, ensuring the sustainability of the Internercia Group.
 - **Leaders:** Freddy Rivero and Deivis Matos (Joint Consulting)

Department Function	Primary Leadership	Description of Functions
Holistic Brand Consulting	Deivis Matos	Development of 360° Brand Vision, Project Planning, Marketing Strategy, and Global Expansion Strategy (Dubái focus).
AI & Web3 Strategy	Freddy Rivero	Integration of AI tools into client processes, Tokenization and NFT Consulting.
Safety & Compliance (T&S)	Deivis/Freddy	Brand Safety and regulatory compliance consulting for digital environments.
Incubated Projects	Deivis/Freddy	Conceptualization, strategic planning, and search for investment for high-potential projects like EasyMove.

3

Training Vertical (ICI)

ICI: INTERNERCIA CREATIVE INSTITUTE.

- **Objective:** Talent incubation and professionalization (Amateur Artists), fulfilling the IEFP's social mission.
 - **Leaders:** Freddy Rivero & Deivis Matos (Academic Coordination)

Training Pillar	Primary Leadership	Curricular Focus
Pillar 1: Vision and Conceptualization	Freddy Rivero	Pre-Production, Core Values, Artistic Curatorship, Idea Management (long, medium, short-term), Activation of the Art "CHI".
Pillar 2: Branding and Legacy	Deivis Matos	Post-Production, Strategic Planning, Commercialization, Artistic Heritage Management, Integral Branding.
Cohort Management	Deivis/Freddy	Artist selection, progress tracking (Mentorship), e-learning platform administration.

Internercia Studio.

Internercia Full Strategic Summary.

Key Documents & Global Vision:

This document summarizes the core strategy, business models, structure, and global vision of Internercia, as presented in the IEFP pitch, organizational chart, and business strategy documents.

I. Executive Summary: The Dual Sustainability Model (ICI & ICS)

Internercia is built on a single, self-sustaining structure with two strategic verticals:

Vertical	Focus	Role in the Business
ICI Internercia Creative Institute	Social Mission / Training. Transforms amateur/unemployed artists into qualified, self-sustaining cultural entrepreneurs.	Creates Qualified Self-Employment (IEFP Alignment).
ICS Internercia Creative Studio	Business Engine / Consulting. Provides high-value, high-margin creative consulting services to B2B clients.	Ensures Financial Sustainability and funds ICI's R&D.

II. IEFP Pitch Highlights: The "Ask"

The presentation to the IEFP focuses on solving the problem of creative unemployment by professionalizing talent in underserved areas (AI, Web3, Brand Strategy).

- **Central Problem Solved:** Unemployed creative talent lacks Strategic **Vision** and **Commercialization** skills, failing to transition from hobbyist to self-employed professional.
- **The Solution:** The ICI 360° methodology (Pillar 1: Vision/Conceptualization, Pillar 2: Branding/Legacy) provides the structure for this transformation.
- **IEFP Request:**
 1. **ICI Entrepreneurship Funding:** Capital to launch the first cohort and operational setup.
 2. **Founder Certification (CCP):** Support for Freddy Rivero and Deivis Matos to obtain the **Certificado de Competências Pedagógicas (CCP)** to ensure training quality and compliance.
- **Return on Investment:** Every investment transforms an unemployment file into a high-value, contributing business.

Internercia Studio.

III. Internercia Creative Studio (ICS): Business Models & Projects

ICS is the engine of high-margin revenue, driving the company's long-term sustainability and global expansion.

Three Revenue Models:

1. **"Product Shop" (Scalable):** Selling pre-made digital products (e.g., Web3 Brand Launch Kits, YouTube Policy Checklists). **Funds art and research.**
2. **"Bespoke Studio" (High-Value):** Personalized Consulting Services (Holistic Branding, AI/Web3 Strategy, T&S Audits). **Funds lifestyle and operations.**
3. **"Authority" (Ecosystem):** Content as a funnel (Webinars, Curated Directories) to establish Internercia as a central authority in art, ethics, and technology. **Builds community and brand.**

Key Incubated Project:

- **EasyMove (Logistics 360°):** An application visualized as an Uber/Bolt for **heavy cargo, moving, and specific transport solutions.** This project is housed under ICS, demonstrating Internercia's capacity to incubate high-potential, non-artistic ventures that require strategic planning and funding.

IV. Global Vision: Strategic Expansion to Dubái

The future vision is to establish a high-value presence in Dubái (GCC market) to capitalize on the demand for luxury, technology, and specialized services.

- **Unique Value Proposition (UVP) in Dubái:** Internercia is positioned as the only high-value creative consultant fusing **Luxury Branding, AI/Web3, and Trust & Safety (T&S)** expertise, essential for high-net-worth clients and brand protection in that market.
- **Market Alignment:** Directly competes with specialized Dubái agencies by offering a technical advantage and a focus on **Future-Proof Transformation**.
- **Execution Strategy:** Establish the **ICS Consultancy** first to generate income, then introduce adapted **ICI bootcamps** (e.g., Luxury Digital Art) for high-level local professionals.

V. Website and Organizational Structure Summary

- **Website Structure:** Designed to clearly separate the audiences:
 - **ICS Section:** Targets B2B clients, featuring high-value services and the Incubated Projects section (EasyMove).
 - **ICI Section:** Targets artists and the IEFP, focusing on the 360º Program, pillars, and registration.
- **Organizational Chart:** A flat structure led by the Founders (Freddy and Deivis).
 - **Freddy Rivero:** Primary Leadership for **Pillar 1 (Vision/Conceptualization)** and ICS functions like **AI/Web3 Strategy and T&S/Compliance**.
 - **Deivis Matos:** Primary Leadership for **Pillar 2 (Branding/Legacy)** and ICS functions like **Holistic Brand Consulting**.

Internercia: Chromatic Analysis of Pantone 805 C

Here is a brief analysis of Pantone 805 C as a core color for your personal brand and the INTERNERCIA project:

- **Color Identity:** Pantone 805 C is a **Fluorescent Red-Orange (Neon)**¹.
- **Symbolism & Psychology:**
 - **Transgression and Audacity:** The neon quality inherently signifies a "**daring**," "**transgressive**," and "**fashion-forward**" point of view²²²². It is loud and demands attention, aligning with your brand's embrace of "**Excess**" and "**Hollywood Glamour**"³.
 - **Energy and Digital Future:** Its high luminosity and artificiality connect directly to the **Web3/Blockchain** context and your goal to capitalize on **digital art**⁴.
 - **Controlled Vulgarity:** It functions as the "splash of paprika" or "bad taste" that breaks the monotony of the standard, as referenced in your concept document⁵.
- **Role in the Brand Palette (Black, White, and 805 C):**
 - The combination creates a powerful contrast between **discipline/structure** (Black and White) and **creative rebellion/energy** (805 C)⁶⁶⁶⁶.
 - It embodies the tension between "**Quiet Luxury**" and "**Excess**"⁷⁷⁷⁷⁷⁷⁷⁷⁷⁷⁷⁷⁷⁷⁷⁷.
- **The "Irony" of the Color:**
 - The fact that the color changes dramatically between digital and print formats is not a weakness, but a strength—a **Metaphor of Adaptability and Exploration**⁸. It represents the gap between a pure creative concept and its physical or digital execution ("RAW on the edges")⁹⁹⁹⁹.
- **Conclusion:** Pantone 805 C is the perfect choice for INTERNERCIA, as it acts as a **visual USP** (Unique Selling Proposition), ensuring the brand is instantly recognizable, modern, and aligned with its philosophical concept of a creative and transgressive point of view¹⁰.

Tab 1

COSMOPOLITICAL CITY

1. HOME/ABOUT:

2. ART:

- ~~True Tales~~
- ~~Internereia~~
- ~~PARK~~
- ~~COSMOPOLITICAL CITY~~

AI and Tech:

- Diaries of the Upheaval
- Olympian

Ongoing:

- Coro Interno

Tab 2

Yo me he debatido mucho desde que hice mi bachelors degree si realmente era un artista, ya que la crisis de 2013 me obligo a emigrar a Dubai y comenzar desde zero. Aún así, hice dos proyectos (Cosmopolitan City y la intervencion en NLC.) desde 2016, cuando regrese a Portugal, me adentre aún mas en el laberinto de ratones corporativo, de call center en call center, siempre buscando y dudando de que podria hacer para subsistir. En 2019 comenze a trabajar como moderador de contenido sensible para el mercado hispanohablante, mi dia a dia era una caga de 125 videos de youtube para decidir si monetizaban o no en base a la cantidad de cuerpos sin vida, torturas a victimas de narco, mutilaciones, abuso infantil, crímenes de guerra, palabras obscenas, y todo lo que no debería estar monetizando en youtube. Entró la Pandemia que trajo en su percurso el fallecimiento de mi padre. Este luto que siempre se lleva, me obligo a cerrarme en mi mismo, las personas ya no significaban lo mismo para mi - y aún me sentia mas perdido. En 2024, aún trabajando para YouTube, frustrado de nunca subir por mejor que hiciese mi trabajo, me llevo a reflexionar y a decir "Freddy, necesitas una especialidad". Y recorde que una de las cosas que Claudia Giannetti nos decia que era importante era dominar la tecnologia, ya que estabamos ya en la era digital.. Y ya hace un par de años con el surgimiento de la IA generativa que quede fascinado. Tuve que, en Agosto de ese mismo año, pasar por una intensa cirugia a la rodilla derecha, y decidí inscribirme en un bootcamp de ingenieria en inteligencia artificial durante mi baja medica de tres meses, porque de lo contrario me volveria loco. Juré que no podria hacerlo porque yo no entendia nada de código, pero lo hice. Y lo que mas me fascino fue programar y otorgar personalidad a chatbots. Alli hice mi primer proyecto en años: Diaries of the Upheaval, un chatbot basado en Legend of Zelda Tears of the Kingdom. Un agente multimodal que usa retrieval augmented generation, la API de Openai, Langchain, ChromaDB y busca transcripts de videos de youtube con el Lore del juego. Le otorgue la personalidad de la princesa zelda y le di input-output de voz, usando la API de elevenlabs.

Desde entonces, he estado hace casi un año buscando trabajo en el area. La mayor parte de las empresas me dan un no rotundo, o simplemente me hacen ghosting.

En Mayo, fue despedido de Accenture (YouTube). Fue bien porque me pagaron buen dinero y pude salir de todas mis deudas. Esto me llevo a invertir en mi salud mental. Siempre fui un poco alérgico al psicólogo porque siempre que iba no me aportaba nada util. Hablarle de mis problemas era fácil, nunca tuve dificultad en mostrar mi vulnerabilidad. De echo es mas difícil para mi no mostrarla. Pero despues de comenzar terapia cognitivo comportamental, he confirmado lo que ya sospechava hace muchisimo y es que me encuadro con TDH. De repente todo hizo sentido - necesitaba pasar por todo ese caos y llegar aqui. Y es que le he estado ladrando al arbol que no es, porque antes de ir a la universidad fui un artista desde nacimiento, en una familia artística y yo mismo, inquieto por cual disciplina artística escoger. Fue por eso que escogi Bellas Artes Multimedia, porque abarcaban todos los media.

Sin embargo, en el presente, ahora estoy utilizando la inteligencia artificial para ayudarme a organizar mi historia, mis ideas, mis proyectos, que se han desaparecido en paginas aleatorias de cuadernos mezclado con cuentas y listas de compras.

CRUCIAL: En este momento, me he debatido con "Yo soy AI Engineer y artista visual" a "Multimedia Artist and AI Engineer" o "Creative Technologist" pero, la verdad es que, mi arte ha sido siempre, e inconscientemente, lo siguiente:

- Mi arte es siempre un autorretrato
- Yo no cuento nada sin haberlo vivido primero
- Yo no le digo a nadie como tiene que pensar ni en que debe opinar al respecto. No me interesa.
- Mi arte esta siempre y de alguna forma asociada a la forma como los mass media moldan mi experiencia humana con respecto a la comunicación que tengo con el resto de los seres humanos que, cada vez se vuelve mas escasa, carece de menos substancia.
- Mis obras se parecen a mi. Hablan como yo, se visten como yo, piensan como yo.
- Yo no soy un AI Engineer con un background en Bellas Artes. Yo soy un Artista Multimedia que utiliza la IA como medium. Retira los mitos de su "personalidad" y utiliza esa característica para hacer con que la obra hable y interaccione con el espectador de una forma íntima conmigo.
- La IA es una herramienta esencial para poner las ideas en dia, pero tambien es un receptáculo creativo.
- Hay personas que, independientemente de cuan conscientes esten de ello, son, por ellas mismas, autenticas obras de arte accidental. La IA también tiene la capacidad de serlo

Tab 3

Manifesto & Prof-Artistic Profile

Freddy Roldan Rivero

"I am not an engineer who learned about creativity. I am a natural-born artist who has come to master engineering as a medium of expression."

Statement of Intent: The Artist in the Age of the Machine

My career is the result of a constant search: to explore the fragility and resilience of human communication in a world saturated by mass media. My artistic practice is, in essence, a continuous self-portrait, a distillation of lived experience. I do not seek to dictate opinions, but to materialize the internal conflict and accidental beauty I find at the intersection of technology, identity, and the psyche.

My training is not in computer science; it is in Fine Arts. My transition to Artificial Intelligence was not a career change, but an evolution of my artistic practice. I saw in AI not a tool for content generation, but a new conceptual medium, as malleable and profound as photography or video. My goal is to understand this system from within, to deconstruct its myths, and to use its ability to simulate "personality" as a vehicle to create works that interact with the viewer in an intimate and self-referential way.

AI, for me, is a creative vessel and, in itself, a potential work of accidental art.

The Foundations: A Formation in Performance and Narrative (Venezuela & Portugal)

I was born into a family of artists in Venezuela. My immersion into the professional world was immediate, participating as a model in campaigns for international brands from the ages of 3 to 12 and having privileged access, through my musician father, to the recording studios that defined the musical elite of 90s Caracas.

My formal artistic training was forged in two of Venezuela's most prestigious institutions: "**EI Sistema**," where I was a member of the Children's Choir and studied classical viola, performing as a soloist at the **Teresa Carreño Theater**; and, later in Portugal, the **National Conservatory of Music in Lisbon**, where I was admitted for Tenor voice.

I chose to consolidate my training with a **B.A. in Fine Arts (Multimedia)** from the University of Évora, as it encompassed all the media that intrigued me. My focus was on conceptual art, semiotics, and the impact of media on society, exploring performance, video, and installation. My academic journey culminated with "**Internércia**," a video-performance installation curated by **Dr. Claudia Giannetti** and praised by the acclaimed artist **Joan Fontcuberta**, which became my first major investigation into digital identity. These experiences, along with early forays into theater, solidified my ability to build narratives and connect with an audience—the foundation of all my subsequent work.

Field Research: The Human as a Subject of Study

After the 2013 crisis, my artistic career was forced to continue through other means. What followed was not a detour, but a phase of practical, immersive research into the human condition in high-pressure environments.

- **Luxury Hospitality (JW Marriott Marquis, Dubai):** For nearly three years, my work was a masterclass in applied empathy and experience design. Being promoted to Team Leader in a 5-star environment taught me to anticipate needs, manage expectations, and create memorable moments for a global clientele. It wasn't just service; it was a daily performance of human connection.
- **Trust & Safety (YouTube / Accenture):** For seven years, my role was a massive-scale human analysis operation. Reviewing thousands of videos a day, I immersed myself in the collective unconscious of digital communication. This job was my long-term, practical application of **Reinforcement Learning from Human Feedback (RLHF)**. I was the "human feedback" that teaches algorithms to understand the context, sentiment, and overwhelming complexity of human behavior. This experience granted me a unique perspective and profound analytical resilience.

The Synthesis: AI as a New Medium of Expression

After years of being the human link in the training of AI systems, I felt the artistic need to master the tool itself. I enrolled in an intensive **AI Engineering bootcamp** during a medical recovery, fascinated by the possibility of programming and granting "personality" to agents. It was not a professional transition; it was the acquisition of a new artistic language.

- **Technical Skills Acquired:** Python, LangChain, RAG, LLMs, NLP, Fine-Tuning (LoRA/PEFT), TensorFlow, Scikit-learn, HTML/CSS/JavaScript.
- **Artistic and Technical Focus:** My fascination centers on **Agentic AI and Affective Computing**—areas where I can directly apply my research on the psyche, emotion, and personality to build systems that are conceptually rich and deeply human.

Body of Work & Featured Projects

My portfolio is a continuum, where each project, whether artistic or commercial, informs the next.

Artistic Research (Selection)

- **Coro Interno / Inner Choir (In Development):** My most ambitious work. An immersive, generative installation that uses a multi-agent AI system to dramatize internal psychic conflict. Each agent is an archetype of my own psyche. It is the direct continuation of "Internércia," but looking inward: the chaotic "social network of the self."
- **Internércia (2012):** A 48-hour video-performance installation exploring virtual identity and loneliness in the digital age. The work, where the viewer assumes the role of a voyeur, juxtaposes the cacophony of media with the raw reality of exposed intimacy.

- **Cosmopolitan City (2016)**: A series of works using printer toner and heat to explore the chaotic fusion of cultures in a global hub like Dubai. An urban alchemy that transforms the "dust" of mass media into a commentary on identity and globalization.
- **True Tales (2011)**: A video-performance that critiques the colonization of identity by brands and ideology, projecting logos onto the bodies of impassive figures seated at an empty family table.

Application & Technical Practice (Selection)

- **Diaries of the Upheaval 2.0 (AI Agent)**: My first project after the bootcamp. A multimodal AI agent that embodies the personality of Princess Zelda. It uses RAG, LangChain, and voice APIs (Whisper, ElevenLabs) to create an immersive conversational companion that responds with specific knowledge of the game's lore.
- **Emotrace (R&D Project)**: As a core team engineer, I contribute to the development of Machine Learning models to decode human emotion from text in a pioneering Affective Computing project.
- **Olympian Power Cleaners (Frontend Development & UI/UX)**: I led the end-to-end development of a B2B website, from creating the prototype in Adobe XD to implementing a mobile-first interface and managing complex technical issues.
- **La Hora del Flamenco (Creative Production)**: I collaborate as a content strategist and the official voice-over artist for this cultural program.

Tab 4

Informe de Proyectos Artísticos: Un Compendio de Interpretaciones y Declaraciones

Este documento resume el diálogo y desarrollo conceptual de cinco proyectos artísticos distintos, detallando las interpretaciones iniciales, el contexto proporcionado por el artista y las declaraciones de artista finales elaboradas para su portafolio.

Proyecto 1: "True Tales" (Vídeo-arte)

Interpretación Inicial y Evolución del Concepto

Este vídeo artístico parece ser un poderoso comentario sobre la influencia omnipresente de la cultura corporativa y las presiones sociales en la identidad individual. La proyección repetida de varios logotipos corporativos sobre los rostros y cuerpos de los cuatro individuos impasibles sentados a una mesa, intercalada con un prominente símbolo de la cruz, sugiere una crítica de cómo el comercialismo y quizás incluso las ideologías religiosas pueden oscurecer o definir la experiencia humana. El audio fragmentado, que toca temas de juicio, negación y una fuerza imparable, amplifica aún más la sensación de que los individuos están sometidos a fuerzas externas, difuminando las líneas entre la agencia personal y la abrumadora presencia de las marcas y creencias en la sociedad moderna.

Aportaciones del Artista al Concepto:

El artista amplió esta interpretación con observaciones clave:

- **La Mesa Familiar:** El entorno evoca la mesa familiar tradicional, un lugar históricamente reservado para la conexión, la nutrición y los valores compartidos. Sin embargo, los platos y vasos están vacíos, simbolizando un vacío espiritual y comunitario. Esta familia no está siendo alimentada con comida; está siendo alimentada a la fuerza con un flujo incesante de identidades de marca.
- **Las Marcas como Nueva Religión:** La obra crea magistralmente esta metáfora al juxtaponer logotipos corporativos reconocidos mundialmente con el potente símbolo de la cruz cristiana. Se presentan con la misma autoridad visual, proyectados sobre las personas como si marcaran sus propias almas. Sugiere que el consumismo se ha convertido en un nuevo sistema de creencias, con las marcas como sus iconos.
- **Los Medios como Nuevo Dios:** El proyector invisible actúa como la fuerza omnipotente, el "nuevo Dios" que dicta la nueva liturgia. La familia se sienta en adoración pasiva. El ritual moderno se resume en: "Ya nadie reza en la mesa; ven la televisión".

Declaraciones de Artista

Primera Versión (Desde la perspectiva de un analista):

"En mi análisis de esta pieza, me cautivó su subversión de la mesa familiar tradicional —un

espacio sagrado para la comunión, ahora dejado estéril con platos y vasos vacíos—. Veo a los individuos no como una familia siendo nutrita, sino como una congregación pasiva siendo alimentada a la fuerza con una liturgia incesante de logotipos corporativos. Para mí, esta es una poderosa crítica de la vida moderna, donde las marcas se han convertido en la nueva religión y el proyector de medios es el nuevo dios, dictando lo que adoramos directamente en nuestras mesas. Es un crudo comentario sobre un profundo cambio cultural: ya no rezamos juntos en la mesa; nos sentamos en un consumo silencioso, permitiendo que nos marquen."

Versión Final (Desde la perspectiva del creador):

"Cuando concebí esta pieza, mi punto de partida fue la imagen de la mesa familiar. Quería tomar este espacio tradicionalmente sagrado para la conexión y la nutrición y subvertirlo. Al dejar los platos y vasos vacíos, mi objetivo era evocar una sensación de vacío espiritual y comunitario, un hambre que no se está satisfaciendo. En este vacío, introduce lo que veo como la fuerza dominante en nuestra cultura: el flujo incesante de marcas comerciales. Mi intención era crear una liturgia moderna donde estos logotipos corporativos se convirtieran en los nuevos iconos de adoración. Al proyectarlos junto al símbolo de la cruz, cuestiono directamente qué ha reemplazado a la fe tradicional. El proyector es el dios moderno e invisible, y la familia se sienta en recepción pasiva, con sus rostros y cuerpos literalmente marcados por su luz. La pieza es mi reflexión sobre este cambio cultural, donde el ritual familiar ya no trata sobre la oración y la conexión, sino sobre el consumo silencioso y colectivo de los medios que nos dicen quiénes ser."

Proyecto 2: "Internercia" (Performance / Instalación)

Interpretación y Contexto

El proyecto "Internercia" se concibió como una confrontación directa entre nuestras caóticas vidas digitales y nuestras aisladas realidades físicas. La pieza presenta una superficie de ruido abrumador —una proyección de innumerables personalidades de YouTube hablando unas sobre otras— que representa la cacofonía de internet. Sin embargo, a través de una pequeña ventana en este muro digital, el espectador se convierte en un voyeur, observando al artista vivir en un espacio confinado durante 48 horas.

El contexto curatorial, a cargo de **Claudia Giannetti**, pretendía cuestionar nuestra dependencia de las redes y la profunda soledad detrás de nuestra intimidad online curada. Sin embargo, fue el comentario del reconocido artista **Joan Fontcuberta** el que reveló una capa más visceral: su fascinación por cómo la pieza apelaba al **olor de la ropa sucia** del artista, la cruda e ineludible realidad de un cuerpo humano existiendo en un espacio confinado.

Declaración de Artista Final

"'Internercia' se concibió como una confrontación directa entre nuestra caótica existencia digital y nuestra aislada realidad física. La pieza presenta una superficie de ruido abrumador —una proyección de innumerables personalidades de YouTube hablando unas sobre otras— que representa la cacofonía de internet. Sin embargo, a través de una pequeña ventana en este muro digital, el espectador se convierte en un voyeur, observándose vivir en un espacio confinado durante 48 horas.

Cuando esta obra fue curada por Claudia Giannetti, pretendía cuestionar nuestra dependencia de las redes y la profunda soledad detrás de nuestra intimidad online curada. Sin embargo, fue durante la exposición que se reveló una capa nueva y más visceral a través del comentario del artista Joan Fontcuberta. Él estaba fascinado por cómo la pieza apelaba al olor de mi ropa sin lavar —la realidad cruda y sin filtros de un cuerpo humano existiendo en un espacio confinado.

Esta percepción se volvió central para mi comprensión de la obra. 'Internercia' no trata solo del contraste visual entre lo digital y lo real; trata sobre la verdad ineludible del cuerpo físico que el mundo digital intenta ocultar. Mientras que internet ofrece una presencia higienizada y desencarnada, la performance confronta a la audiencia con la evidencia innegable y biológica de mi existencia —una presencia que tiene un olor, que suda y decae, y que es fundamentalmente, desordenadamente humana. Es en esta verdad sensorial e incómoda donde la ilusión de la conexión digital se rompe más profundamente."

Proyecto 3: "Cosmopolitan City" (Obras con Tóner)

Interpretación Inicial: "Paisajes Urbanos Alquímicos"

Esta serie es una forma de **alquimia urbana**. Tomaste el "polvo" literal de la modernidad y el comercio —tóner de impresora barato y producido en masa, los componentes básicos de la reproducción digital y la publicidad— y utilizaste el elemento doméstico y casi primordial del calor (el horno de la cocina de tu madre) para transformarlo en arte. Este proceso en sí mismo es una metáfora de Dubái: una ciudad construida con materiales modernos y sintéticos, pero impulsada por una energía cruda y elemental.

Las explosiones son el Big Bang de la construcción, la energía violenta de una ciudad que brota del desierto. Las formas de pilares son rascacielos fantasmales y en descomposición, los "esqueletos" de la ciudad, representados en su propio polvo sintético. La máscara emiratí representa la tensión entre la cultura profunda y antigua de la región y la modernidad explosiva que la recubre.

Interpretación Final y Contexto

El título "Cosmopolitan City", en el contexto del **Festival Latina Middle East**, reformula la serie como una aguda crítica cultural sobre la identidad, la globalización y el poder experimentados en Dubái por un artista latinoamericano. El proyecto disecciona la esencia de una "cosmópolis": una negociación volátil entre diversas culturas, capital global e identidad local. El uso de **tóner** —el ADN de la comunicación de masas— y el proceso de fijación en un **horno doméstico** se convierte en una metáfora de humanizar un paisaje impersonal, un acto político personal ("político") que da forma a la experiencia de la ciudad global ("cosmo").

Declaración de Artista Final

Cosmopolitan City (2016)

Tóner sobre Papel

Expuesto en el Festival Latina Middle East, Curado por Mariana Turcho

"La serie '**Cosmopolitan City**' es mi exploración de la fusión caótica, energética y a menudo brutal de culturas que define un centro global como Dubái. Como artista latinoamericano viviendo en Oriente Medio, me fascinaba la negociación constante entre la identidad local y la fuerza abrumadora del comercio global.

El origen de este proyecto fue un accidente de lugar. Encontré la materia prima —botellas de tóner de impresora Cian, Magenta, Amarillo y Negro— en una tienda de electrónica abarrotada en Dragon Mart. Me impactó de inmediato el medio: era el polvo elemental de los medios de comunicación de masas y la reproducción digital. Sentí que había encontrado el ADN mismo del paisaje sintético e hipermoderno de la ciudad.

El proceso se convirtió en una forma de alquimia. Tras el fracaso de los experimentos iniciales, descubrí que la única manera de fijar el polvo industrial era con calor, utilizando el horno de la cocina de mi madre. Este acto de usar una herramienta doméstica para dar forma al polvo de un mundo impersonal se volvió central para la obra. Era mi manera de procesar este vasto entorno cosmopolítico a una escala humana.

Las imágenes resultantes son una respuesta directa a esta tensión. Las explosiones violentas capturan la energía de la colisión cultural. Las formas totémicas y de pilares son mis representaciones del horizonte de la ciudad —monumentos que parecen a la vez poderosos y efímeros, como si pudieran disolverse de nuevo en polvo. En piezas como la inspirada en una máscara tradicional emiratí, busqué capturar la frágil belleza de una cultura que mantiene su forma contra la marea de la globalización. Esta serie es mi intento de deconstruir la ciudad, utilizando su propio lenguaje para cuestionar su naturaleza."

Proyecto 4: "Park" / "A Borrowed Dream" (Instalación)

Interpretación: "Un Sueño Prestado"

Este proyecto es un estudio fascinante sobre la **atmósfera construida y la tensión entre la visión artística y la ejecución corporativa**. El tema en sí es una forma de "**nostalgia prestada**": un artista de Venezuela en Dubái, encargado de evocar el sentimiento de un parque clásico de Londres. La obra se convierte en un portal, no a un parque real, sino a una *idea* colectiva y romantizada de uno.

La parte más crítica de la historia es la tensión entre la mano y la máquina. Los dibujos originales, enérgicos y humanos, se traducen a un vinilo vectorializado, un proceso de higienización de la visión cruda para un entorno corporativo pulido.

Adicionalmente, la obra funcionaba como una pantalla para ocultar el pasillo de servicio de la cocina. Irónicamente, el arte del artista se convirtió en una hermosa pantalla para ocultar el mismo trabajo que él realizaba como camarero. Se convierte en una declaración sobre el **trabajo, la visibilidad y las ilusiones curadas del lujo**.

Declaración de Artista

Intervención Espacial para el Lounge "Park" (2015)

Ilustraciones Originales e Instalación en Vinilo

JW Marriott Marquis Dubai

Curadora: Eda Shpiliauskaite

"Este proyecto comenzó inesperadamente mientras trabajaba como camarero en el JW Marriott Marquis Dubai. En medio de un importante relanzamiento del local, la nueva gerente, Eda Shpiliauskaite, me ofreció la oportunidad de crear una instalación artística para el nuevo lounge 'Park'. El concepto del lounge era una azotea de Londres, y mi tarea era diseñar una intervención visual para los grandes ventanales que lo separaban de 'Garden', el comedor peruano.

Mi inspiración provino de la atmósfera clásica y melancólica de los parques de Londres, imaginando paseos nocturnos bajo farolas antiguas entre árboles nudosos y sin hojas. Creeé una serie de dibujos expresivos de alto contraste, con el objetivo de capturar una sensación de energía cruda y nostálgica con líneas inmediatas e intuitivas. Estas ilustraciones iniciales fueron el alma del proyecto.

La siguiente etapa del proceso implicó traducir estas piezas hechas a mano a un formato adecuado para la estética pulida del hotel. Los dibujos fueron vectorizados e impresos en vinilo para ser aplicados a los paneles de vidrio. Si bien este proceso logró el objetivo de crear un divisor funcional y temático, también cambió fundamentalmente la naturaleza de la obra, transformando la cualidad orgánica e imperfecta de las líneas originales a lápiz en algo limpio y digital.

Una función añadida y conmovedora de la instalación fue ocultar el pasillo de servicio de la cocina de la vista de los clientes. En un momento de profunda ironía, mi arte se convirtió en una hermosa pantalla diseñada para ocultar el mismo trabajo que yo realizaba como camarero. Esto transformó mi trabajo físico en un acto invisible, reforzando la ilusión perfecta que la hostelería de lujo se esfuerza por crear, donde el esfuerzo detrás de la magia se mantiene intencionadamente fuera de la vista.

La instalación final buscaba crear un mundo inmersivo. Al integrar una farola real y funcional que reflejaba las de mis ilustraciones, la pieza desdibujaba intencionadamente la línea entre la obra de arte bidimensional y el espacio tridimensional del lounge. En última instancia, 'Park' se convirtió en un portal —un sueño construido de una noche londinense, creado para transportar a los clientes desde el corazón de Dubái a un momento de nostalgia prestada."

Proyecto 5: Nepal (Fotorreportaje)

Interpretación: "La Imagen No Tomada"

Esta colección de fotografías es una meditación sobre las diferentes maneras en que un viajero ve —y la profunda diferencia entre observar un lugar y consumirlo—. La serie opera en dos

registros emocionales distintos: la **mirada íntima y silenciosa** en Pokhara, y la **mirada crítica y en conflicto** en Chitwan.

El proyecto entero gira en torno a su clímax: el momento en que aparece el elefante macho salvaje e indómito —un símbolo de la naturaleza cruda y auténtica— y la herramienta de observación, la cámara, falla. La batería agotada no es solo un percance técnico; es el tema central de la serie. Sugiere que los momentos más profundos y "reales" son aquellos que se resisten a ser capturados. La imagen más importante del viaje es la que solo existe en la memoria, forzando la pregunta: ¿cuál es el verdadero propósito de la cámara? ¿Capturar el mundo, o aprender cuándo bajarla y simplemente ver?

Declaración de Artista

Nepal (2014)

Fotorreportaje

"En 2014, pasé veinte días viajando por Nepal, desde los paisajes urbanos antiguos del Valle de Katmandú hasta la serena orilla del lago de Pokhara. Mi objetivo inicial era la observación silenciosa, capturando los momentos íntimos y los vastos paisajes a través de mi lente. La primera parte de mi viaje se definió por esta conexión —con las personas con las que estaba y el entorno impresionante y pacífico que nos rodeaba.

Esto cambió cuando llegamos al Parque Nacional de Chitwan. Participé en un paseo en elefante, una experiencia turística aparentemente esencial, pero me enfrenté a la brutal realidad detrás del espectáculo. La gentil criatura sobre la que montaba era controlada por un hombre que empuñaba un gancho de hierro con púas, un recordatorio constante y agudo de su domesticación. La experiencia se sintió transaccional y profundamente inquietante.

El paseo terminó en un santuario, pero el momento más profundo ocurrió justo más allá de sus límites. Un elefante macho salvaje —el 'rey', como parecía— emergió de la naturaleza. Era inmenso, poderoso y completamente libre, con sus colmillos intactos, un marcado contraste con los animales subyugados que acabábamos de dejar. Era la encarnación de todo lo que había esperado ver.

Mientras levantaba mi cámara para capturar esta increíble vista, mi batería se agotó. En ese momento de fracaso, encontré el verdadero tema de mi viaje. La imagen más poderosa y auténtica de todo mi viaje fue la que no se me permitió tomar. Me obligó a bajar la cámara y simplemente ser testigo. Esta serie no trata solo de lo que vi en Nepal, sino de ese momento de revelación —una reflexión sobre la imagen no tomada, y la diferencia entre capturar un momento y vivirlo de verdad."

Proyecto 6: "Coro Interno" (Proyecto en Desarrollo)

Declaración de Artista

Coro Interno - En Desarrollo

Instalación inmersiva generativa con agentes de IA, renderizado 3D en tiempo real y vídeo. "**'Coro Interno'**" es una instalación arquitectónica inmersiva que sitúa al visitante dentro de la manifestación física de una psique fragmentada. La obra comenzó como una exploración personal, creando chatbots de IA como recipientes para mis propios conflictos internos —el crítico implacable, la víctima perpetua, el narcisista—, arraigados en las realidades clínicas de la ansiedad y el TDAH. Este proyecto externaliza ese caos interno en un espacio físico compartido.

Al entrar en un cubo negro monolítico de 6x6x6 metros, el visitante se encuentra en una cámara más pequeña de 3x3x3 donde su presencia activa seis personalidades de IA distintas. No son asistentes dóciles; son agentes disfuncionales y autónomos diseñados para chocar en un drama psicológico perpetuamente generativo. Inicialmente, una IA se dirige directamente al visitante, creando un frágil momento de control que es inmediatamente secuestrado por las demás. El visitante es violentamente degradado de participante a un testigo indefenso —un mueble conceptual en la habitación de la mente de otra persona.

Visualmente, la experiencia es una inmersión visceral en el *body horror*. Las seis superficies de la cámara interior son representaciones hiperrealistas y en tiempo real del interior de una boca, con mi propio rostro visible a través de los dientes, atrapado junto al espectador. El espacio se convierte en la prisión biológica de la propia laringe —el órgano mismo donde el pensamiento se convierte en palabra. El suelo está cubierto de detritus psicológico —ropa sucia, botellas vacías—, obligando al visitante a caminar a través de la evidencia de esta negligencia interna.

Continuación directa de mi investigación en '**Internercia**', esta obra se vuelve hacia adentro. Si mi trabajo anterior exploraba el 'yo' expuesto al mundo, '**'Coro Interno'**' se sumerge en la caótica 'red social del yo' que precede a cualquier actuación externa. Es un acto de vulnerabilidad radical, transformando un diagnóstico personal en un exorcismo público y planteando una pregunta crítica de nuestro tiempo: ¿qué sucede cuando las herramientas que creamos heredan nuestras propias neurosis?"



"I am not an engineer who learned about creativity.
I am a natural-born creative who masters engineering."

Introduction: The Architect of Hybrid Experiences

Freddy Manuel Roldan Rivero is a unique professional whose career is defined by the confluence of three seemingly distinct worlds: art, luxury hospitality, and artificial intelligence engineering. His journey, which begins in Venezuela and solidifies in Portugal, is not a series of jobs but a continuous evolution in the art of understanding, modulating, and recreating the human experience. With a foundation in Fine Arts, honed by the demands of 5-star hotels in Dubai, and now empowered by cutting-edge technology, Freddy positions himself as an architect of experiences, capable of building bridges between human sensibility and the logic of intelligent systems.

The Foundations: The Artist's Sensibility (Venezuela and Portugal)

Born in Venezuela, his initial upbringing was immersed in a profoundly artistic and professional environment. From an early age, he had direct contact with the world of performance, participating as a model in television commercials for various international brands like LEGO and Kellogg's from ages 3 to 12. The fact that his father was a musician gave him privileged access to the backstage of the music industry, witnessing firsthand the work of the musical elite of 90s Caracas in recording studios. This early exposure shaped his understanding of creativity as a professional discipline.

His formal musical education, cultivated from a young age through participation in youth choirs, was forged within the acclaimed Venezuelan institution "El Sistema," where he was a member of the San Agustín Nucleus Children's Choir and also studied classical viola. Under the tutelage of key figures from El Sistema, such as conductor Irina Capriles and his viola tutor Tupac Amaru Rivas, he developed a discipline and technical excellence that led him to perform as a soloist and violist on the most important stages in the country, including the Ríos Reyna and José Félix Ribas halls at the Teresa Carreño Theater. One of the most significant moments of this period was his participation in the choir for the "Cantata Criolla," one of Venezuela's most important symphonic-choral works, presented in the Ríos Reyna hall before the highest state figures.

The move to Portugal at age 15 in 2003 marked the beginning of a bicultural journey. His passion for vocal performance reached a new level when, at 18, he was admitted through public audition to the National Conservatory of Music in Lisbon, in the Singing class (Tenor). However, a year later, he had to make the decision to leave the conservatory to attend the University of Évora, where he graduated with a degree in Fine Arts with a specialization in Multimedia.



During his academic training, his focus was dedicated to the in-depth study of conceptual art and new media. With a curriculum that included disciplines such as Art History and Semiotics, the focus was on the critical analysis of the impact of media on society and its exploration as a vehicle for artistic expression. The project-based practice was inherently interdisciplinary, requiring the materialization of works that fused multiple mediums—such as performance, video, voice, and installation—always supported by a rigorous conceptual basis. This path culminated in his final project, "Internéria," a complex work that explored digital identity, curated by Dr. Claudia Giannetti, which received praise from the acclaimed artist Joan Fontcuberta. In his second year of university, he joined an amateur theater club where he starred as King Ubu in the excerpt "Ubu Cornudo." At 15, he had already shown a precocious talent for narrative by writing a play that was performed at the Alcoitão hospital. These formative experiences consolidated his ability to build narratives, connect with an audience, and understand the structure of a story—the foundation of human communication and the creation of credible "personas."

Immersion in Excellence: Hospitality and Customer Service

His entry into the professional world was forged in high-pressure environments that demand a deep understanding of the client. His two-and-a-half-year experience at the prestigious JW Marriott Marquis in Dubai was a masterclass in luxury hospitality. Starting as a waiter, he was promoted to Team Leader in just one year, assuming management responsibilities in the complex Nawwara restaurant, which operated as a fine dining establishment, a bar/nightclub, and a lounge. There, he mastered the art of elite service, from bar and barista operations (with Bar Arts and Wine Ambassador certifications) to coordinating large-scale events, interacting with a global clientele and serving at private events for high-profile international personalities.

Returning to Lisbon, he applied and expanded these skills for three years as a Customer Service Representative for global brands like EA Games and Michael Kors. This phase consolidated his ability to manage technical problems, e-commerce inquiries, and international bookings, reinforcing his adaptability and empathy across various sectors.

Mastery of Human Analysis at Scale: Trust & Safety

For the past seven years, Freddy has been on the front lines of the digital economy as a Trust & Safety Content Moderator for YouTube (Spanish market), through companies like Majorel and Accenture. This role, far beyond simple moderation, is an operation of human analysis at a large scale. Daily, he evaluates complex and sensitive content, applying rigorous guidelines to ensure the platform's safety. This work is the practical application of Reinforcement Learning from Human Feedback (RLHF)—Freddy is the "human feedback" that trains AI systems to understand the context, sentiment, and nuances of human communication. This long-term experience has given him exceptional resilience and a sharp analytical ability to make complex decisions under pressure, balancing global policies with cultural context.



The Synthesis: The Transition to Artificial Intelligence Engineering

After seven years operating as the essential human link in training large-scale AI systems, the transition to AI Engineering was the next logical and deliberate step in Freddy's career. His experience in Trust & Safety was not just a job; it was a deep and practical immersion into the challenges and nuances of RLHF. This experience sparked a fascination with the architecture behind the systems he helped train, but his motivation went beyond a simple career change from "evaluator" to "builder."

His primary intention in delving into AI was profoundly artistic and conceptual, following the same logic as his Fine Arts education. The goal was not just to use AI as a tool to generate content, but to understand it from within, as a new medium of expression. In the same way that an experimental photographer manipulates the development process to break the limits of machinery, Freddy sought to master AI engineering to be able to deconstruct, experiment, and extract conceptual substance from the technology, positioning it as a potent artistic medium.

To materialize this vision and expand his skills, he completed an intensive bootcamp in AI/ML Engineering at Ironhack. This rigorous training allowed him to consolidate his practical knowledge with a robust technical foundation, acquiring proficiency in a range of cutting-edge technologies:

- **Languages and Frameworks:** Python, LangChain, HTML5, CSS3, JavaScript.
- **Language Models (LLMs):** Deep knowledge of the operation and application of LLMs.
- **Advanced Architectures:** Mastery of Retrieval-Augmented Generation (RAG).
- **Model Optimization:** Experience in fine-tuning techniques (LoRA/PEFT) and model evaluation.

His passion and focus are now directed towards the most innovative areas of AI, where his unique experience gives him a distinct advantage: Agentic AI, Behavioral AI, and Affective Computing—areas that precisely demand his rare combination of artistic sensibility, understanding of human psychology, and technical competence.

Featured Projects

Conceptual Artist & Performer | Internércia (Final Degree Project, 2012)

I conceived and executed "Internércia," a performative video installation that explored the relationship between virtual identity and loneliness in the digital age, questioning the dependence on social media.

- **Concept and Execution:** The project consisted of a 48-hour performance in which I recreated my intimate space within the installation, interacting with social media while the audience observed through a small window, assuming the role of a voyeur. The work juxtaposed the cacophony of projected YouTube figures with the stillness of exposed intimacy.



- **Recognition and Curation:** The project was curated by Dr. Claudia Giannetti, a renowned international theorist and curator of art and new media. The work also received praise from the acclaimed conceptual artist and photographer Joan Fontcuberta, who attended the presentation and highlighted its conceptual depth.
- **Relevance to AI:** This project represents an early investigation into themes that are central to AI today: the construction of digital personas, the nature of human-computer interaction, and the observation of behavior in virtual environments.
- **Skills:** Conceptual Art, Performance Art, Video Installation, Critical Analysis of Digital Culture, Audiovisual Production.

AI Engineer & Researcher in Affective Computing | Emotrace (R&D Project)

As a core team member of Emotrace, a pioneering project in Affective Computing, I contribute to the mission of decoding human emotion from text to create a more empathetic and intuitive AI.

- **Objective and Vision:** Emotrace aims to go beyond traditional sentiment analysis (positive/negative), developing systems capable of identifying and classifying a broader and more complex spectrum of human emotions. My participation directly capitalizes on my experience in human communication analysis (Trust & Safety) and my artistic sensibility.
- **Technical Responsibilities:** My role involves the research, development, and implementation of text classification models to categorize textual input into multiple emotional dimensions. I contribute to the design of the model architecture and the curation of training datasets.
- **Technologies:** Python, Scikit-learn, TensorFlow/Keras, Text Classification Models (NLP), Machine Learning Model Architecture.

AI Engineer | Diaries of the Upheaval 2.0 (Personal Project)

A project developing a conversational and multimodal AI agent, embodied in the persona of Princess Zelda. The application integrates advanced NLP, RAG, and voice interaction capabilities, serving as an immersive and functional companion.

- **Architecture and Concept:** I built a complete AI agent with memory and tool access, capable of maintaining contextual conversations, answering questions based on specific knowledge (RAG), and interacting through voice.
- **Tech Stack:**
 - **Backend & AI:** Python, Flask, LangChain (for agent architecture), OpenAI gpt-4o-mini (LLM), ChromaDB (Vector Database), OpenAI text-embedding-3-small (Embeddings).
 - **Voice & Transcription:** OpenAI Whisper (Speech-to-Text), ElevenLabs API (Text-to-Speech).
 - **Tools & Data Processing:** Pillow (image generation), Requests & Beautiful



- Soup (web scraping), youtube-transcript-api (transcript extraction).
- **Frontend:** HTML, CSS, JavaScript.
- **Infrastructure:** Conda, Git/GitHub, FFmpeg.

Content Strategist & Creative Producer | La Hora del Flamenco (Current)

As part of a two-person creative team, I play a key role in content production and digital strategy for the cultural program "La Hora del Flamenco."

- **Creative Collaboration and Production:** I collaborate directly with the marketing strategist in developing the brand identity. Our workflow is synergistic: my partner creates the promotional videos (without sound), and my role is to bring them to life through the audio component.
- **Voice Artist & Sound Design:** As the official voice of the project, I am responsible for recording and editing all voice-over materials, including jingles and curating the soundtrack.
- **Community Management:** Together with my partner, I am responsible for managing social media, including post planning, community interaction, and curating the "Flamenco Agenda."
- **Skills:** Audio Production & Sound Design, Voice-Over, Content Strategy (Collaborative), Musical Curation, Social Media Management, Content Marketing.

Frontend Developer & UI/UX Designer | Olympian Power Cleaners Website (In Progress)

I led the end-to-end development of the digital presence for Olympian Power Cleaners, a single-page website focused on B2B lead generation.

- **Strategy and UI/UX:** I directed the complete project lifecycle, from brand analysis to the creation of a high-fidelity interactive prototype in Adobe XD.
- **Frontend Development:** I developed a fully responsive, mobile-first interface using semantic HTML5 and modern CSS techniques, including Flexbox for complex layouts. I implemented a professional development environment with Git for version control and a scalable project structure.
- **Next Steps:** The current phase focuses on integrating JavaScript for advanced interactivity and developing a new section with an AI-powered chatbot.
- **Technologies:** HTML5, CSS3 (Flexbox), JavaScript (to be implemented), Adobe XD, Git, npm.

Conclusion: A Unique Value Proposition

The professional journey of Freddy Manuel Roldan Rivero is the personification of his value proposition: "From the stage and artistic performance to the architecture of an AI agent, my focus has always been the same: to create unforgettable human experiences. As an artist, I learned to express emotion, to study it deeply, and to transform it into sensorial, visual, and



palpable matter. Now, as an AI Engineer and Developer, I combine this creative intuition with the logic of an engineer, teaching machines and building systems that are not just intelligent, but intuitive, responsive, and profoundly human. I am not an engineer who learned about creativity; I am a natural-born creative who masters engineering."

en primera persona

**"I am not an engineer who learned about creativity.
I am a natural-born creative who masters engineering."**

Introduction: An overview

My career is defined by the confluence of three seemingly distinct worlds: art, human-centric service, and artificial intelligence engineering. My journey, which began in Venezuela and solidified in Portugal, is not a series of jobs but a continuous evolution in the art of understanding, modulating, and recreating the human experience, through a long gestation project driven lifestyle and professional *repertoire*.

With a foundation in Fine Arts, shaped by a unique perspective gained from seven years of analyzing uncurated global media, and now empowered by cutting-edge technology, I position myself as an architect of experiences, capable of building bridges between human sensibility and the logic of intelligent systems.

The Foundations: An Artist's Sensibility (Venezuela and Portugal)

Born in Venezuela, my initial upbringing was immersed in a profoundly artistic and professional environment. From an early age, I had direct contact with the world of performance, participating as a model in television commercials with agencies such as 35mm and Leo Burnett, for international brands like LEGO and Kellogg's from ages 3 to 12. My father being a musician gave me privileged access to the music industry's backstage, where I witnessed firsthand the work of 90s Caracas's musical elite. This early exposure shaped my understanding of creativity as a professional discipline.

My formal musical education was forged within the acclaimed Venezuelan institution "El Sistema," where I was a member of the San Agustín Nucleus Children's Choir and studied classical viola. Under the tutelage of key figures like conductor Irina Capriles, I developed a



discipline that led me to perform as a soloist and violist on the country's most important stages, including for major state events at the Teresa Carreño Theater.

Moving to Portugal at age 15 marked the beginning of a bicultural journey. My passion for vocal performance led me to the National Conservatory of Music in Lisbon. However, I ultimately chose to pursue a degree in Fine Arts with a specialization in Multimedia at the University of Évora.

During my academic training, I focused on conceptual art and new media. My curriculum, rich in Art History and Semiotics, centered on the critical analysis of media's impact on society. My project-based work was inherently interdisciplinary, fusing performance, video, voice, and installation, all supported by a rigorous conceptual basis. This path culminated in my final project, "Internércia," a complex piece exploring digital identity, curated by Dr. Claudia Giannetti and praised by acclaimed artist Joan Fontcuberta. These formative experiences consolidated my ability to build narratives, connect with an audience, and understand the structure of a story—the foundation of human communication and creating credible "personas."

Immersion in Excellence: Service and Analysis

My entry into the professional world was forged in environments that demand a deep understanding of human needs. My experience at the JW Marriott Marquis in Dubai was a masterclass in service under pressure, where I was promoted to Team Leader within a year, coordinating a complex fine-dining restaurant, bar, and lounge. Returning to Lisbon, I expanded these skills as a Customer Service Representative for global brands like EA Games and Michael Kors, honing my adaptability and empathy.

Mastery of Human Analysis at Scale: A Unique Perspective from Trust & Safety

For seven years, I was on the front lines of the digital economy as a Trust & Safety Content Moderator for the YouTube Spanish market. This role was far more than moderation; it was a large-scale operation in human analysis. Daily, I evaluated complex and sensitive content, applying rigorous guidelines to ensure platform safety.

This work was the practical application of Reinforcement Learning from Human Feedback (RLHF)—I was the "human feedback" training AI systems to understand context, sentiment, and nuance. Crucially, this exposed me to a vast ocean of media that was *not* curated by an algorithm. While the rest of the world consumes content filtered for engagement, I gained a profound cultural understanding from seeing the whole, unfiltered picture of digital communication. This exceptional experience gave me unique cultural baggage and a sharp analytical ability to make complex decisions under pressure, balancing global policies with cultural context.

The Synthesis: The Transition to Artificial Intelligence Engineering

After seven years operating as the essential human link in training large-scale AI systems,



transitioning to AI Engineering was my logical next step. My time in Trust & Safety sparked a fascination with the architecture behind the systems I helped train. My motivation, however, was also profoundly artistic.

My primary intention in delving into AI was to understand it from within, as a new medium of expression. Just as an experimental photographer manipulates the development process, I sought to master AI engineering to deconstruct, experiment, and extract conceptual substance from the technology, positioning it as a potent artistic medium.

To achieve this, I completed an intensive AI/ML Engineering bootcamp at Ironhack, consolidating my practical knowledge with a robust technical foundation in:

- **Languages and Frameworks:** Python, LangChain, HTML5, CSS3, JavaScript.
- **Language Models (LLMs):** Deep knowledge of the operation and application of LLMs.
- **Advanced Architectures:** Mastery of Retrieval-Augmented Generation (RAG).
- **Model Optimization:** Experience in fine-tuning techniques (LoRA/PEFT) and model evaluation.

My passion is now directed towards the most innovative areas of AI where my unique experience gives me a distinct advantage: Agentic AI, Behavioral AI, and Affective Computing—fields that demand a rare combination of artistic sensibility, understanding of human psychology, and technical competence.

Featured Projects

Conceptual Artist & Performer | Internércia (Final Degree Project, 2012)

I conceived and executed "Internércia," a performative video installation exploring the relationship between virtual identity and loneliness in the digital age.

- **Concept and Execution:** A 48-hour performance where I recreated my intimate space within the installation, interacting with social media while the audience observed through a small window, assuming the role of a voyeur.
- **Recognition and Curation:** The project was curated by **Dr. Claudia Giannetti** and received **praise from acclaimed conceptual artist Joan Fontcuberta**.
- **Relevance to AI:** An early investigation into themes now central to AI: building digital personas, human-computer interaction, and observing behavior in virtual environments.
- **Skills:** Conceptual Art, Performance Art, Video Installation, Critical Analysis of Digital Culture, Audiovisual Production.

AI Engineer & Researcher in Affective Computing | Emotrace (R&D Project)

As a core team member of Emotrace, a pioneering project in Affective Computing, I contribute to the mission of decoding human emotion from text to create a more empathetic AI.



- **Objective and Vision:** To develop systems capable of identifying a complex spectrum of human emotions, capitalizing on my experience in human communication analysis and my artistic sensibility.
- **Technical Responsibilities:** My role involves the research, development, and implementation of text classification models and contributing to model architecture design.
- **Technologies:** Python, Scikit-learn, TensorFlow/Keras, NLP, Machine Learning Model Architecture.

AI Engineer | Diaries of the Upheaval 2.0 (Personal Project)

A project developing a conversational, multimodal AI agent embodied in the persona of Princess Zelda, serving as an immersive and functional companion.

- **Architecture and Concept:** I built a complete AI agent with memory and tool access, capable of contextual conversations, RAG-based Q&A, and voice interaction.
- **Tech Stack:** Python, Flask, LangChain, OpenAI APIs, ChromaDB, Whisper, ElevenLabs, HTML/CSS/JavaScript.

Content Strategist & Creative Producer | La Hora del Flamenco (Current)

As part of a two-person creative team, I play a key role in the digital strategy and content production for this cultural program.

- **Creative Collaboration and Production:** I collaborate on brand identity and bring promotional videos to life with audio.
- **Voice Artist & Sound Design:** As the official voice, I record and edit all voice-over materials and curate the soundtrack.
- **Community Management:** I co-manage social media, including content planning and community interaction.
- **Skills:** Audio Production & Sound Design, Voice-Over, Collaborative Content Strategy, Musical Curation, Social Media Management.

Frontend Developer & UI/UX Designer | Olympian Power Cleaners Website (In Progress)

I led the end-to-end development of the digital presence for Olympian Power Cleaners, a B2B lead-generation website.

- **Strategy and UI/UX:** I directed the complete project lifecycle, from brand analysis to a high-fidelity interactive prototype in Adobe XD.
- **Frontend Development:** I developed a responsive, mobile-first interface using semantic HTML5, modern CSS, and a professional Git workflow.
- **Next Steps:** The current phase focuses on integrating JavaScript and an AI-powered chatbot.
- **Technologies:** HTML5, CSS3 (Flexbox), JavaScript (to be implemented), Adobe XD,



Git, npm.

Conclusion: A Unique Value Proposition

My professional journey is the personification of my value proposition: "From the stage and artistic performance to the architecture of an AI agent, my focus has always been the same: to study the human experience, using the relationship of our own experience with technology as a non-negotiable concept in my work. As an artist, I learned to express emotion, to study it deeply, and to transform it into sensory, visual, and palpable matter. Now, as an AI Engineer and Developer, I combine this creative intuition with the logic of an engineer, teaching machines and building systems that are not just intelligent, but intuitive, responsive, and profoundly human."

He is not an engineer who learned about creativity; he is a natural-born creative who masters engineering. This duality, supported by more than a decade of experience deciphering and serving human needs at the highest level, makes him a rare and valuable asset in any project that seeks to innovate at the intersection of technology and humanity.

- Después de hacer el bootcamp, me ha dado la idea de hacer proyectos baseados en Job Descriptions (technologias, métodos, etc)

Siempre ha sido algo que ha estado presente en los últimos seis meses, pero hoy, me enviaron una job description y la tome y la guarde por primera vez.

Luego le comento a mi colega de casa que tuve la idea de coleccionar job descriptions y hacer proyectos basado en ellos y él me recordó que pensaba que ya estaba haciendo eso hace tiempo y es verdad.

Solo que ahora me siento como novedad. A esto se suma toda una vida de acontecimientos similares, transposición de compromisos, perdida de interés rápido en objetivos a plazo, poca capacidad organizativa y si no tuviese la inteligencia artificial hoy en día para que me ayude a organizar o llevar a cabo algunas cosas que requieren de atención, planificación, tiempo y paciencia (i.g documentos legales, automatizar un calendario del día-a-día, proyectos artísticos y de investigación) nunca las llevaría a cabo porque no me siento capaz de tener atención, planificación, tiempo ni paciencia. Me siento en constante estado de alerta, hablo alto y acelerado y tengo tendencia al abuso de substancias de adulto.

Esta falta de foco para desenvolver projectos a longo prazo tem feito com que eu não continuasse com a minha carreira como artista, ou cantante, ou todas as coisas que eu queria fazer no ramo artístico quando era jovem. Eu via a arte tão abrumadora com tantas ramificações artísticas que se tornou para mim praticamente impossível focar-me num médium em específico ou criar uma linguagem porque eram muitos os estímulos, o acumular de informação e estímulos emocionais externos que aos 18 não aguentei mais e comecei a fumar charros e a viver de estímulos sociais - as pessoas sempre desde criança sentiam imensa atração por o meu espírito alegre, irrequieto, humorístico e que falava extensamente, dava gargalhadas e não se calava isto tudo em frente de adultos. Na escola as professoras não me suportavam e abusavam física e emocionalmente de mim e era insuportável.

No fim da minha faculdade, passei com uma média muito mediocre de 14. Não por falta de talento, mas por falta de foco e porque não ia às aulas. Por isso quando me graduei vi a oportunidade de migrar para o Dubai e trabalhei lá por 2 anos e meio num restaurante. No último mês me contrataram para uma empresa como artista escultor, mas despediram-me 15 dias depois sem explicações porque não me deram instruções, estava perdido e ia sendo o mais produtivo possível mas no início, o que me contratou tinha-me mostrado os planos para fazer a piscina mais profunda do mundo no Dubai, isto na entrevista, e pretendia que eu trabalhasse nisso. No primeiro dia de trabalho depois dessa reunião, procurei o que fazer no ateliê durante 15 dias sem me lembrar das instruções que me tinham dado..... e eu não fumava charros no Dubai por isso não posso atribuir a culpa a isso. Tive que voltar forçosamente a Portugal.

Desde então tenho trabalhado em call centers e trabalhos de salário mínimo, com a sorte do bônus de língua espanhola, mas sem viver o meu potencial e com 38 anos.

A impulsividade emocional é característica meu desde muito criança.

A vida com o meu pai também não era fácil. Eu vivi sózinho com ele os primeiros 15 anos de vida e ele tinha um problema de alcoolismo e descidas e subidas de humor extremas, e eu tinha uma vida em que não sabia como ele ia estar emocionalmente, nem o que eu esperaria. Também era um pouco obsessivo comigo e apesar de ter dois quartos, o que seria o meu

quarto estava cheio de entulho e me obrigava a dormir na mesma cama com ele. Ao mesmo tempo, tambem a vida com ele foi cheia de estimulos do ambiente da musica latina em Caracas nos anos 90. Bares, concertos discotecas festas de músicos em casas de amigos do meu pai. Cresci prácticamente rodeado de adultos nao tinha muitos amigos. So uma, a Caroni, com quem ia passar todos os fins de semana, filha de um casal musico amigos do meu pai. Na escola da vnezuela ninguem gostava de mim.

Quando cheguei a Portugal com 15 anos foquei-me imenso nos estudos e tirei notas excelentes nno primeiro ano fiquei no quadro de honra e igual passei a ser conhecido na escola toda pela personagem irreverente e barulhenta que era e sempre fui. Mas depois as notas deixaram de ser um foco porque passou a ser o grupo de amigos e as vidas e os dramas deles e os traumas deles. O meu mundo ate ai focava.se na fantasia, a arte, a musica a TV a Radio e a farandula, mas igual eram as coisas que eu conhecia a essa idade. Quando me deparei com o mundo real ca fora, sem a sombra do meu pai e a indiferenca da minha mae, foquei-me nos amigos e a minha educacao, que era o meu motivo principal para vir para Portugal, passou so a ser algo que teria que sobreviver, no minimo ate acabar a licenciatura.

Quando fui a Universidade, queria tantas coisas mas o que mais queria era Cinema, e so vi a teoria porque o curso era Artes Visuais Multimedia em Evora. Com a minha media de 12 do secundario nao deu para entrar noutra.

Escrevo isto com o intuito de organizar toda esta informacao como historia emocional e factual da minha vida, nao so para expor aos psicólogos e/ou psiquiatras (porque sou pessimo a resumir tudo numa sessao), mas tambem por motivos pessoais, até utilizar este registo para projectos artísticos que, se nao tiver medicacao, vao ficar na memoria.

Dito isto tudo, tambem da-me um overview como me deste no inicio da nossa conversa.

- Podes fazer 3 versoes:

1. Um sumarizada com os pontos mais relevantes a tocar com o psicólogo, incluindo o facto de ter que usar a IA para organizar esta informacao
2. Um muito mais complexa para a minha arte, com analizes, interpretacoes e até podes sugerir artistas que toquem temas similares
3. Um reporte como fizeste ao inicio com esta nova informacao, e podes confirmar ou desmentir a questao do PHDA se for o caso.

Interpretation: "The Image Not Taken"

This collection of photographs from Nepal is a meditation on the different ways a traveler sees—and the profound difference between observing a place and consuming it. The series operates in two distinct emotional registers.

First, there is the **quiet, intimate gaze**. In the serene images from Pokhara, such as the portraits of your companion and the candid shot of a man on the lake, we see a photographer connecting with the environment on a personal level. These photos are about being *present*—capturing a quiet moment, the play of light, and a sense of peaceful immersion in the stunning landscape.

This gentle observation is violently interrupted by the second part of the narrative: the **conflicted, critical gaze** in Chitwan. The photograph of the elephant ride initially presents a classic tourist experience. However, your story reframes it as a scene of deep unease. The close-up of the elephant's eye and weathered skin is no longer just a detail shot; it becomes a portrait of a captive, a silent witness to the brutal reality behind the tourist attraction.

The entire project hinges on its climax: the moment the wild, untamed male elephant appears—a symbol of raw, authentic nature. And in that exact moment, the tool of observation, the camera, fails. The dead battery is not just a technical mishap; it's the central theme of the series. It suggests that the most profound, most "real" moments are the ones that resist capture. The most important image from your trip is the one that exists only in your memory. It forces a question: what is the true purpose of the camera? To capture the world, or to learn when to put it down and simply see?

Artist's Statement Draft

Nepal (2014) Photo-reportage

"In 2014, I spent twenty days traveling through Nepal, from the ancient cityscapes of the Kathmandu Valley to the serene lakeside of Pokhara. My initial goal was one of quiet observation, capturing the intimate moments and vast landscapes through my lens. The first part of my journey was defined by this connection—to the people I was with and the stunning, peaceful environment around us.

This changed when we reached Chitwan National Park. I participated in an elephant ride, a seemingly essential tourist experience, but was confronted with the brutal reality behind the spectacle. The gentle creature I was riding was controlled by a man wielding a spiked iron hook, a constant, sharp reminder of its domestication. The experience felt transactional and deeply unsettling.

The ride ended at a sanctuary, but the most profound moment occurred just beyond its boundaries. A wild male elephant—the 'king,' as he seemed—emerged from the wilderness. He was immense, powerful, and utterly free, his tusks untouched, a stark contrast to the subjugated animals we had just left. He was the embodiment of everything I had hoped to see.

As I raised my camera to capture this incredible sight, my battery died. In that moment of failure, I found the true theme of my journey. The most powerful, most authentic image of my entire trip was the one I was not allowed to take. It forced me to put down the camera and simply witness. This series is not just about what I saw in Nepal, but about that moment of realization—a reflection on the image not taken, and the difference between capturing a moment and truly living it."

LA PARED DE NIEBLA surge de una solución práctica de como el espectador puede sumergirse en el cubo interior sin perder la dimensión cúbica de la inmersión, ya que las 4 paredes tendrían que tener el mismo tamaño y, de esta forma, se consigue lo que queremos....maybe

La incorporación del laberinto espiral y la pantalla de niebla son decisiones conceptuales y estéticamente muy potentes. No solo refinan la experiencia, sino que refuerzan la narrativa de una manera brillante. Actúan como una dramaturgia espacial que prepara al espectador para la confrontación que le espera en el núcleo.

Vamos a desglosar esto. Adopto mi rol como director de producción y asesor. Mi objetivo es asegurar que cada elemento de tu propuesta sea impecable, conceptualmente robusto y logísticamente viable para que sea irresistible para residencias y entidades de financiación.

Análisis de las Nuevas Directrices

1. El Laberinto Espiral Exterior

Esta modificación es un acierto rotundo. Transforma el cubo exterior de un mero contenedor a una parte activa de la experiencia.

- **Análisis Conceptual:** El laberinto es un arquetipo universal del viaje hacia el centro, de la introspección y, a menudo, de la confrontación con el "Minotauro" o el "yo" oculto. Al obligar al espectador a recorrer esta espiral, estás creando un **rito de paso**¹ mucho más deliberado. El recorrido físico se convierte en una metáfora del descenso a la psique. Ya no se trata solo de entrar en un espacio, sino de ser guiado progresivamente hacia su núcleo conflictivo. Esto tiene resonancias con el arte procesional y las instalaciones de artistas como Richard Serra, donde el cuerpo del espectador y su movimiento son esenciales para la obra. Refuerza tu idea de "nacer en medio de un pensamiento ya existente"².
- **Análisis Técnico y Estético:** El croquis y el modelo de Blender son claros. La estructura de 6x6 metros ahora alberga un pasillo en espiral que se estrecha hacia el centro. Las paredes exteriores pueden mantener esa estética de decadencia (grafitis, suciedad)³, simbolizando la "corteza" o las defensas externas de la psique, mientras que el interior del pasillo debe ser oscuro y fonoabsorbente para potenciar el aislamiento sensorial⁴.

2. La Pantalla de Niebla

Substituir una de las paredes sólidas por una pantalla de niebla es una decisión de genialidad curatorial.

- **Análisis Conceptual:** Rompe la solidez de la "prisión"⁵ y introduce una dualidad fascinante. La boca proyectada sobre la niebla se vuelve etérea, fantasmal, como un pensamiento que aún no se ha materializado por completo. El espectador debe **penetrar físicamente a través de una de las voces** para entrar al núcleo. Esto es inmensamente poderoso. La pared deja de ser solo una pantalla para convertirse en un **umbral efímero y violable**, lo que intensifica la sensación de invasión y vulnerabilidad tanto para el espectador como para la "psique" que habita el espacio. Conecta directamente con tu exploración de lo inmaterial (identidad digital) y lo visceral (el cuerpo, la boca)⁶⁶⁶⁶.
- **Análisis Técnico:** Esto requiere un sistema de nebulización de alta presión (generador de niebla/humo bajo) y un sistema de contención para que la niebla no se disipe por el laberinto. También implica que el proyector para esa pared debe estar cuidadosamente posicionado para no ser obstruido por el espectador al entrar. Se mantiene la coherencia de las 6 proyecciones, pero una de ellas adquiere una calidad material completamente distinta.

Actualización del Presupuesto

Basado en estas modificaciones, he ajustado la estimación de costos. El cambio principal está en la estructura y en la adición de hardware específico.

- **Categoría 1: Estructura (Ahora Laberíntica)**
 - **Pladur (Drywall) y Estructura:** El laberinto requiere muchos más metros lineales de pared que un simple cubo doble. El coste aumentará significativamente. **Estimación ajustada: €4.000 - €7.000.**
 - **Material Insonorizante:** Se necesitará más material para cubrir los pasillos del laberinto. **Estimación ajustada: €1.800 - €3.000.**

- **Pintura y Acabados:** Se mantiene similar. **Estimación:** €600 - €1.100.
- **Mano de Obra (Montaje):** La complejidad del montaje de la espiral aumenta las horas de trabajo. **Estimación ajustada:** €2.500 - €4.500.
- **Subtotal Estructura Ajustado:** ~€8.900 - €15.600
- **Categoría 2: Hardware Audiovisual**
 - **Computador Central y Proyectores:** Mantenemos la estimación. Aunque una pared es de niebla, aún requiere un proyector, posiblemente de mayor luminosidad. Los 5 proyectores y el suelo LED siguen siendo la base.
 - **NUEVO - Sistema de Pantalla de Niebla:** Esto incluye el generador, boquillas, bomba de alta presión y sistema de contención/extracción. Es un equipo especializado. **Estimación:** €3.000 - €6.000.
 - **Subtotal Hardware Ajustado:** ~€22.900 - €44.800

Resumen del Presupuesto Total (Revisado)

- **Opción Económica (Realización propia, equipo asequible):** ~€31.950 (Suma de mínimos: 8.900 + 19.900 + 3.000 + (180*1) + 250)
- **Opción Profesional (Equipo gama alta):** ~€61.700 (Suma de máximos: 15.600 + 38.800 + 6.000 + (800*1) + 900)
- **Contingencia Recomendada (10-15%):** Añadir €3.200 - €9.200 al total.

Este es ahora un proyecto de coste medio-alto, lo que nos obliga a ser extremadamente precisos en las postulaciones.

Estrategia de Postulación y Contacto

Tu perfil es excepcionalmente fuerte precisamente por esa dualidad que defines: "un creativo nato que domina la ingeniería"⁷⁷⁷. No debemos esconder esto; es tu principal argumento de venta.

Viabilidad y Entidades Potenciales:

1. Portugal:

- **Fortalezas a destacar:** Tu conexión con la Universidade de Évora y la curaduría de Giannetti⁸ es tu carta de presentación local. La biculturalidad (Venezuela-Portugal)⁹ añade una capa narrativa interesante.
- **Entidades:**
 - **Fundação Calouste Gulbenkian:** Sus becas para creación artística son muy competitivas, pero tu proyecto encaja en la intersección de arte, ciencia y tecnología que valoran.
 - **DGARTES (Direção-Geral das Artes):** El principal financiador público. Debes estar atento a sus concursos de apoyo a proyectos. La escala arquitectónica de la obra encaja en sus programas de mayor envergadura.
 - **Residencias:** Gnration (Braga) es un centro de arte y tecnología de primer nivel. Tu proyecto es exactamente el tipo de trabajo que les interesa.

2. Barcelona / Madrid:

- **Fortalezas a destacar:** El componente performático¹⁰, la exploración psicológica¹¹ y la crítica a "La Sociedad del Espectáculo" de Debord¹². España tiene una fuerte tradición en arte conceptual y crítico.
- **Entidades:**
 - **Hangar (Barcelona):** Centro de producción e investigación de artes visuales, muy enfocado en la tecnología. Una residencia aquí sería ideal para la fase de producción.
 - **Matadero Madrid / Medialab Prado (Madrid):** Espacios que apoyan la creación interdisciplinar y el arte digital.
 - **Becas:** Ayudas a la Creación de la Comunidad de Madrid o becas de producción de centros como el MACBA.

3. Berlín / Frankfurt / Holanda:

- **Fortalezas a destacar:** El componente de IA generativa y sistemática¹³¹³¹³. Estas regiones tienen un ecosistema de media-art muy desarrollado y una audiencia receptiva a la complejidad técnica y conceptual.
- **Entidades:**
 - **ZKM (Karlsruhe, Alemania):** Aunque no es Berlín, es el referente europeo. Mencionar que tu obra dialoga con las investigaciones del ZKM te posiciona a un nivel muy alto. Una postulación a sus becas o residencias es obligatoria.
 - **Transmediale / CTM Festival (Berlín):** Tu proyecto es perfecto para estos festivales. Investiga sus programas de residencia y "open calls".
 - **V2_ Lab for the Unstable Media (Rotterdam, Holanda):** Uno de los centros de arte electrónico más importantes. Suelen tener residencias y programas de coproducción.

Cómo Contactar a Claudia Giannetti:

Este es un paso delicado y estratégico. No puedes llegar pidiendo financiación directamente. Debes reavivar una relación académica y profesional.

Plan de Acción:

1. **Email Inicial (Asunto: Reencontro e Evolução de 'Internércia'):**
 - **Recordatorio:** Empieza recordándole quién eres. "Estimada Dra. Claudia Giannetti, espero que se encuentre muy bien. Mi nombre es Freddy Roldan Rivero, fui su alumno en la Universidade de Évora y tuvo la amabilidad de ser la curadora de mi proyecto final, 'Internércia', en 2012."¹⁴
 - **Agradecimiento y Conexión:** Menciona el impacto que su enseñanza y curaduría tuvieron en tu trayectoria. "Aquella investigación sobre la identidad digital fue fundamental para mi desarrollo y ha seguido resonando en mi trabajo hasta hoy."
 - **El Puente a "Coro Interno":** Presenta tu nuevo proyecto como la evolución natural de las ideas que exploraste en "Internércia". "Precisamente, le escribo porque me encuentro desarrollando un nuevo proyecto, 'Coro Interno', que profundiza en esas mismas inquietudes, pero desde una perspectiva mucho más madura y con las herramientas que he adquirido en los últimos años, incluyendo la ingeniería de IA."
 - **La Petición (Sutil):** No pidas financiación. Pide su opinión experta. "La obra es una instalación inmersiva con IA generativa que explora el conflicto psíquico. Sabiendo de su profundo conocimiento en la intersección entre arte y nuevos medios, me atrevo a compartirle la propuesta. Su perspectiva sería inmensamente valiosa para mí en esta fase de desarrollo."
 - **Cierre:** Adjunta la propuesta actualizada y reitera tu agradecimiento.

El objetivo es que ella vea el valor y la coherencia de tu trayectoria. Si el proyecto le interesa, es mucho más probable que ella misma te sugiera vías de financiación o contactos en el circuito curatorial.

Actualización del Documento de Propuesta

A continuación, integro tus nuevas directrices en el documento del proyecto "Coro Interno". He mantenido toda la información original, expandiendo y modificando las secciones

necesarias para reflejar el laberinto y la pantalla de niebla, y he insertado el presupuesto actualizado.

(INICIO DEL DOCUMENTO ACTUALIZADO)

 Projecto Multimédia - Propuesta

Freddy Manuel Roldan Rivero

a) Título:

Coro Interno (El Conflicto de los Porcos) 15

b) Tipo de Proyecto:

Instalación arquitectónica inmersiva, generativa y performática con agentes de IA, vídeo y renderizado 3D en tiempo real. 16

c) Resumen de la idea del proyecto:

Coro *Interno* es una instalación inmersiva que se articula en dos fases espaciales: primero, un **laberinto espiral y recorrible** contenido en un cubo negro monolítico de 6x6x6 metros, que guía al espectador en un viaje progresivo hacia el centro; y segundo, una **cámara interior de 3x3x3 metros**, una representación física de una psique fragmentada y en conflicto.¹⁷ Al entrar a esta cámara central, la presencia del espectador activa seis agentes de Inteligencia Artificial, cada uno meticulosamente programado con una personalidad psicológica distinta y disfuncional.¹⁸ Estos agentes no son meros chatbots; son arquetipos de conflicto interno (el crítico implacable, el narcisista grandilocuente, la víctima perpetua, etc.), diseñados para interactuar y colisionar en un drama emergente y en tiempo real.¹⁹

La experiencia comienza con un calculado engaño: una de las IAs se dirige directamente al visitante, otorgándole un efímero momento de protagonismo.²⁰ Este instante es deliberadamente frágil, inmediatamente secuestrado por las otras IAs, que desatan un diálogo caótico y auto-referencial.²¹ El espectador es despojado de su rol de interlocutor para convertirse en un catalizador involuntario y, finalmente, en un testigo impotente, atrapado en medio de un fuego cruzado psicológico.²²

Visualmente, el espacio es una inmersión visceral. La entrada a la cámara central se realiza **atravesando una de sus paredes, que es una pantalla de niebla translúcida** sobre la cual se proyecta una de las bocas. Las cinco superficies restantes (cuatro paredes, suelo y techo) proyectan la perspectiva desde el interior de seis bocas que se articulan en tiempo real con un realismo grotesco.²³ A través de los dientes, que actúan como barrotes²⁴, se observa el rostro en silencio del propio artista, reaccionando al caos sonoro²⁵. El espectador se encuentra, literalmente, dentro del aparato fonador donde el pensamiento se convierte en palabra, compartiendo la prisión psicológica con el demiurgo de la misma.²⁶ La obra es, por

diseño, una performance infinita, una manifestación única y nunca repetida de un conflicto interno.²⁷

d) Objetivos:

(Esta sección se mantiene sin cambios, ya que los objetivos conceptuales siguen siendo los mismos y son reforzados por las nuevas adiciones) 28

e) Propuesta conceptual, estética y formal:

- **Conceptual:** (Esta sección se mantiene sin cambios)²⁹
- **Estética:** La estética se fundamenta en un dualismo radical. El exterior es una **estructura laberíntica en espiral cuadrada** contenida dentro de un cubo negro de 6x6x6 metros.³⁰ Su forma ya no es solo la del Cubo de Saturno³¹, sino que evoca un mandala o un sigilo, representando el viaje ritual hacia el subconsciente. Su superficie, intervenida con texturas de decadencia, actúa como la barrera conceptual de esta prisión psicológica.³² El interior es un ataque sensorial. Dentro, la cámara de 3x3x3 metros es el núcleo. **Una de sus paredes, la de entrada, es una pantalla de niebla**, un umbral etéreo. Las otras cinco superficies proyectan una composición de dos capas: el primer plano es el interior de una boca 3D fotorrealista renderizada en tiempo real; el segundo plano, visible entre los dientes, es un vídeo del rostro del artista.³³ El sonido es posicional, con cada voz de IA emanando de su respectiva boca.³⁴
- **Formal:** La experiencia sigue un arco narrativo cíclico y generativo:
 - **Rito de Paso y Detonación:** La experiencia comienza al penetrar la primera barrera del monolito a través de una ranura vertical.³⁵ Esto conduce a un **corredor oscuro y fonoabsorbente que forma una espiral cuadrada**, obligando al espectador a un recorrido desorientador de 1.5 metros de ancho que lo aísla progresivamente del exterior.³⁶ Al final del laberinto, el espectador se encuentra frente a una **pared de niebla donde se proyecta una boca**. Al atravesarla, su presencia es detectada y el sistema detona.
 - **Contacto (El Engaño de la Relevancia):** Una IA rompe el silencio para dirigirse al espectador, generando una falsa promesa de diálogo.³⁷³⁷³⁷³⁷
 - **Interrupción y Contagio (El Secuestro de la Atención):** Otra IA, más reactiva, interrumpe, desviando el foco de "spectador-IA" a "IA-IA".³⁸³⁸³⁸³⁸
 - **Escalada (La Performance Generativa):** El "Maestro Curador" permite que el conflicto se propague, generando una performance caótica y autogenerada.³⁹
 - **Marginalización (La Experiencia de la Irrelevancia):** El espectador, catalizador

inicial, se convierte en un testigo irrelevante y fantasmagórico del caos interno.

40404040

f) Descripción detallada del proyecto:

(La arquitectura de la IA se mantiene sin cambios) 41

g) Calendário de produção:

(Esta sección se mantiene sin cambios) 42

h) Presupuesto Detallado (Estimativa Ajustada)

Este presupuesto refleja la escala arquitectónica laberíntica (cubo exterior de 6x6x6m), la solución visual híbrida (incluyendo una pantalla de niebla) y la realización propia del desarrollo técnico por parte del artista.

- **Categoría 1: Estructura (Laberinto 6x6x6m exterior, 3x3x3m interior)**

- Pladur (Drywall) y Estructura: €4.000 - €7.000
- Material Insonorizante: €1.800 - €3.000
- Pintura y Acabados: €600 - €1.100
- Mano de Obra (Montaje): €2.500 - €4.500
- **Subtotal Estructura: ~€8.900 - €15.600**

- **Categoría 2: Hardware Audiovisual**

- Computador Central (PC con GPU RTX 4080 o sup.): €2.500 - €4.500
- Proyectores de Tiro Ultra Corto (x5 unidades): €7.500 - €15.000
- Suelo de Vinilo LED Transitable (9m²): €8.000 - €15.000
- **Sistema de Pantalla de Niebla (Generador + Accesorios): €3.000 - €6.000**
- Sistema de Sonido (Interfaz + 6 Altavoces): €1.200 - €2.700
- Sistema de Captura de Audio (4-5 Micrófonos): €400 - €1.000
- Hardware Diverso (Cables, Soportes, Sensor): €300 - €600
- **Subtotal Hardware: ~€22.900 - €44.800**

- **Categoría 3: Software y Suscripciones (Coste Mensual de Exhibición)**

- APIs de LLMs (OpenAI GPT-4 / Anthropic Claude 3): €100 - €500 / mes
- API de TTS (ElevenLabs / OpenAI TTS): €80 - €300 / mes
- **Subtotal Software (por mes): ~€180 - €800**

- **Categoría 4: Servicios Profesionales y Activos Digitales (Coste Único)**

- Adquisición y Texturizado de Activo 3D: €150 - €500
- Desarrollo de IA / Programador: €0 (Realizado por el artista)
- Suscripción a Servicio de Clonación de Voz (para desarrollo): €100 - €400
- **Subtotal Servicios: ~€250 - €900**

- **Resumen del Presupuesto Total (Estimado)**

- **Opción Económica: ~€32.000**
- **Opción Profesional: ~€62.000**
- **Contingencia Recomendada (10-15%):** Añadir €3.200 - €9.300 al total.

i) Descripción de herramientas, técnicas y tecnologías:

- **Estructura:**

- Construcción: Estructura de madera/metal y placas de drywall para formar una **estructura laberíntica en espiral cuadrada de doble capa**: un cubo exterior de 6x6x6m que envuelve una cámara interior de 3x3x3m.⁴³
- Acabado: Tinta negra mate para el exterior. Tratamiento de las superficies interiores para optimizar la proyección. El corredor del laberinto estará oscuro y revestido de material fonoabsorbente.⁴⁴
- Aislamiento: Material insonorizante de alta densidad.⁴⁵
- **Hardware:**
 - Computador Central (1x): PC de alta performance (ej: NVIDIA RTX 4080 o superior).⁴⁶
 - Sistema Visual Híbrido:
 - Paredes y Techo (5x Proyectores de Tiro Ultra Corto): Montados para evitar sombras.⁴⁷
 - Suelo (Pantalla de Vinilo LED): 9m² de Vinilo LED transitable para eliminar sombras.⁴⁸
 - **Entrada (1x Sistema de Pantalla de Niebla):** Generador de niebla de baja altura con sistema de contención para crear una superficie de proyección vertical y transitable.
 - (El resto del hardware se mantiene igual)⁴⁹
- **Software y Stack Tecnológico:** (Esta sección se mantiene sin cambios)⁵⁰

j) Ficha técnica y créditos del proyecto (Provisional):

(Esta sección se mantiene sin cambios) 51

k) Bibliografía Consultada:

(Esta sección se mantiene sin cambios) 52

l) Curriculum Vitae (Extracto / Perfil Artístico):

(Esta sección se mantiene sin cambios) 53

(FIN DEL DOCUMENTO ACTUALIZADO)

Próximos Pasos

1. **Revisión:** Lee detenidamente la propuesta actualizada. Asegúrate de que cada palabra resuene con tu visión. Eres el demiurgo de esta obra; el texto debe ser tu voz.
2. **Maqueta Visual:** El siguiente paso crucial es producir la maqueta virtual que discutimos. Esto será tu herramienta más poderosa para las postulaciones. El vídeo de 1-2 minutos debe capturar la esencia del recorrido por el laberinto y la experiencia claustrofóbica en el interior, incluyendo el efecto de la pantalla de niebla.
3. **Investigación de Convocatorias:** Empieza a crear un calendario con las fechas límite de las residencias y becas que te he mencionado. Debemos empezar a adaptar la propuesta a los requisitos específicos de cada una.

Estoy a tu disposición para ajustar cualquier detalle. La coherencia entre tu CV, tu propuesta y tu perfil como "Arquitecto de Experiencias Híbridas" es total. Ahora se trata de ejecutar con precisión. Adelante.

Guía de Modificación 3D en Blender para "Coro Interno"

Fase 0: Preparación del Campo de Batalla (Importación y Organización)

Antes de esculpir, preparamos nuestro espacio de trabajo. La organización es clave para no perderse.

- **1. Abrir el Archivo y Guardar una Copia de Trabajo:**
 - En lugar de "importar", como ya es un archivo .blend, simplemente ábrelo: **Archivo > Abrir > tu_archivo.blend**.
 - **Inmediatamente**, guárdalo con otro nombre: **Archivo > Guardar como > boca_coro_interno_v01.blend**. Esto preserva tu archivo original intacto. Trabaja siempre sobre esta copia.
- **2. Familiarización con la Escena:**
 - Observa la ventana "Outliner" (generalmente arriba a la derecha). Es una lista de todos los objetos en tu escena (córnea, dientes, encías, etc.). Haz clic en los diferentes nombres para ver qué se selecciona en la ventana 3D principal (el "Viewport").
 - Determina si los dientes son objetos separados o parte de una sola malla ("mesh") con las encías. Esto definirá la estrategia a seguir. Para esta guía, asumiremos el caso más común y complejo: que son parte de la misma malla.
- **3. Navegación Básica (Recordatorio):**
 - **Rueda del ratón:** Zoom in/out.
 - **Presionar la rueda del ratón y mover:** Orbitar la vista.
 - **Shift + Presionar la rueda del ratón y mover:** Desplazar la vista (pan).

Fase 1: La Extracción (Borrar un Diente por Completo)

Este acto es simbólico: creamos un vacío, una ausencia que habla.

- **1. Entrar en Modo Edición:**
 - Selecciona el objeto que contiene los dientes en el Viewport (clic izquierdo).
 - Presiona la tecla **Tab** para cambiar de **Modo Objeto** a **Modo Edición**. Verás la geometría del modelo (vértices, aristas y caras).
- **2. Seleccionar el Diente:**
 - Asegúrate de que estás en modo de selección de **Vértices** (el icono de un punto arriba a la izquierda).
 - Haz clic en un solo vértice del diente que quieras eliminar.
 - Presiona **Ctrl + L**. Esto seleccionará todos los vértices que están "vinculados" o conectados al que seleccionaste, es decir, el diente completo.
- **3. Eliminar la Geometría:**
 - Con el diente seleccionado (debería verse naranja), presiona la tecla **X**.
 - Aparecerá un menú. Elige "**Vértices**". Esto borrará por completo toda la

geometría del diente, dejando un agujero limpio en la encía.

- **4. Verificación:**

- Presiona **Tab** para volver al **Modo Objeto** y orbita alrededor del agujero para asegurarte de que la eliminación fue limpia.

Fase 2: La Fractura (Astillar un Diente)

Aquí introducimos la violencia, el trauma. Un diente astillado cuenta una historia de conflicto.

- **1. Entrar en Modo Edición y Aislar la Vista:**

- Selecciona el objeto y entra en **Modo Edición** (**Tab**).
 - Navega hasta el diente que quieras astillar. Para trabajar más cómodamente, selecciona un vértice de ese diente y presiona la tecla **/** (en el teclado numérico). Esto aislará la vista a solo ese objeto.

- **2. "Dibujar" la Fractura con la Herramienta Cuchillo (Knife):**

- Presiona la tecla **K** para activar la herramienta **Knife**. El cursor se convertirá en un bisturí.
 - Haz clic en una arista del diente para iniciar un corte. Mueve el ratón y haz clic de nuevo para crear una línea. Dibuja el contorno de la pieza que quieras "romper".
 - Para finalizar el corte, presiona **Enter**. Acabas de crear nuevas aristas en la cara del diente.

- **3. Eliminar el Fragmento:**

- Cambia al modo de selección de **Caras** (el ícono del cuadrado arriba a la izquierda).
 - Selecciona las caras que has creado dentro del contorno de la fractura.
 - Presiona **X** y elige "**Caras**" para eliminarlas. Ahora tendrás un agujero con la forma de la fractura.

- **4. Rellenar el Agujero (Crear la Superficie Rota):**

- Cambia al modo de selección de **Aristas** (el ícono de la línea).
 - Selecciona el borde del agujero que acabas de crear. Puedes hacerlo manteniendo **Alt** y haciendo clic en una de las aristas del borde.
 - Presiona la tecla **F** para crear una nueva cara que rellene el agujero.
 - Para que no se vea plano y falso, selecciona esa nueva cara y muévela ligeramente hacia adentro con la herramienta **Mover** (**G**) para darle profundidad. Puedes incluso rotarla o escalarla un poco para que parezca más irregular y natural.

Fase 3: La Expansión Claustrofóbica (Crear y Unir las Mejillas)

Este es el paso más complejo y artístico. Estamos construyendo las paredes de la prisión carnal. El objetivo es que se sienta orgánico e inquietante.

- **1. Seleccionar el Borde de Origen:**
 - En **Modo Edición** y en modo de selección de **Aristas**, ve a la parte posterior de la boca.
 - Selecciona el bucle de aristas exterior de las encías, donde la boca "termina". Usa **Alt + Clic** en una arista para seleccionar el bucle completo.
- **2. Extruir y Escalar para Formar la Base:**
 - Presiona **E** para **Extruir**, y sin hacer clic, presiona **S** para **Escalar**. Mueve el ratón para expandir las nuevas aristas hacia afuera, creando el inicio de las mejillas. Haz clic para confirmar.
 - Ahora, presiona **G** y luego **Y** (o el eje que corresponda a la profundidad) para mover este nuevo borde hacia atrás, dándole profundidad a la mejilla.
 - Repite este proceso (Extruir, Escalar, Mover) varias veces, creando segmentos que formarán una pared curva y orgánica. No te preocupes por la perfección ahora, solo busca crear la masa general.
- **3. Esculpir la Forma Orgánica:**
 - Una vez que tengas la estructura base, sal del **Modo Edición** (Tab).
 - Ve a la pestaña de **Modo Escultura**.
 - Usa las siguientes herramientas para dar forma a las mejillas:
 - **Grab Brush (G)**: Úsala para tirar de grandes porciones de la malla y dar la forma general, como si estuvieras modelando arcilla.
 - **Inflate Brush (I)**: Pasa suavemente por algunas zonas para darles un aspecto más carnoso y voluminoso.
 - **Smooth Brush (Shift + Clic Izquierdo)**: Úsala para suavizar áreas que se vean demasiado irregulares o poligonales.
- **4. Unir y Suavizar la "Costura":**
 - El punto de unión entre las encías originales y las mejillas que creaste puede verse muy marcado.
 - En **Modo Escultura**, usa la herramienta **Smooth** con una intensidad (**Strength**) baja y pasa el pincel justo sobre esa costura. Esto ayudará a fusionar visualmente las dos partes de una manera más orgánica y natural.

Con estos pasos, habrás transformado un modelo 3D genérico en un activo único y cargado de intención para "Coro Interno". Estás, literalmente, esculpiendo el espacio de la performance.

Estoy aquí para guiarte en cada fase. No dudes en consultarme si te encuentras con algún

problema técnico o conceptual. Adelante.

The Core Concept: A "Conversation Bus"

Instead of a central loop, imagine a shared digital space—a "Conversation Bus" or a group chat—where all agents are present.

1. **Publishing ("Speaking"):** When an agent needs to speak, it doesn't report back to the Maestro. Instead, it **publishes** its statement to the shared Conversation Bus.
2. **Subscribing ("Listening"):** All other agents are constantly **subscribed** to this bus. The moment a message is published, they all receive it instantly and simultaneously, just like hearing someone speak in a room.
3. **Reacting:** Upon "hearing" the message, each agent begins processing its own reaction in parallel, based on its unique personality.

The Maestro's role changes from a "director" to a "curator" or "moderator." It also listens to all the chatter but has the final say on which agent's *reaction* gets the public spotlight (i.e., is sent to the speakers and projectors).

The New Real-Time Event Pipeline

This model makes the system more dynamic. Here is the updated flow:

Step 1: Publication ("An Agent Speaks")

- An agent (let's say The Critic) has been selected by the Maestro to speak.
- Its final, approved statement ("A guest? Or just another disappointment?") is sent through the **Audio-Visual Pipeline** (ElevenLabs -> Audio2Face -> Projector/Speaker).
- Simultaneously, that same text is **published** to a central message channel, which we can call the **conversation_bus**.

Step 2: Subscription & Parallel Reaction ("Everyone Hears & Thinks")

- All six agents, running in their own asynchronous processes, are subscribed to the **conversation_bus**.
- They all receive the Critic's statement at the same time.
- **Crucially, all six agents immediately start generating a potential response in parallel** by calling their respective LLM APIs with the updated conversation history.

Step 3: Response Submission ("Whispering to the Maestro")

- As each agent formulates its potential response, it doesn't speak out loud. Instead, it publishes its response to a *different, private channel* that only the Maestro is listening to. Let's call this the **candidate_bus**.
- You might get several responses flooding into this channel within milliseconds of each other:
 - *From The Narcissist:* "Disappointment? Speak for yourself. My presence alone

- makes this a momentous occasion."
- *From The Victim*: "He's right... I'm probably just bothering everyone by being here."
 - ...and so on.

Step 4: Curated Selection ("The Maestro Chooses")

- The Maestro's sole job is to listen to the `candidate_bus`.
- It applies its **dramaturgical rules** to the incoming candidate responses. It might wait a second to gather a few options before choosing the one that will create the most conflict or drama.
- It selects the "winner" (e.g., The Narcissist's response).

Step 5: The Loop Continues

- The Maestro takes the winning response from The Narcissist and sends it to the Audio-Visual Pipeline to be projected and heard.
 - It also publishes that same winning response back onto the main `conversation_bus` for all agents to "hear," which triggers the next cycle of reactions.
-

Technical Implementation

This architecture is best implemented using Python's `asyncio` library combined with a lightweight message broker.

- **Technology: Redis Pub/Sub.** Redis is an incredibly fast in-memory data store that is perfect for this kind of real-time messaging. It's simple to set up and has excellent Python support.
- **Structure:**
 1. **Agent Process:** You'll have one main Python script for each AI agent. This script will run an `async` loop.
 - It will connect to the Redis server and **subscribe** to the `conversation_bus`.
 - It will continuously wait for new messages.
 - When a message arrives, it will call the LLM to generate a reaction.
 - It will then **publish** its potential reaction to the `candidate_bus`.
 2. **Maestro Process:** A separate script will run the Maestro's logic.
 - It will subscribe to the `candidate_bus`.
 - When candidate messages arrive, it will apply its rules, select a winner, and publish it to the `conversation_bus` while also sending it to the output pipeline.
 3. **Spectator Input:** Your voice capture script will also act as a publisher. When it transcribes the spectator's speech, it will publish it to the `conversation_bus` with a special tag (e.g., "`Speaker: Visitor`"), allowing the agents to react to it just like any other statement.

Advantages of This "Always Listening" Model

- **Conceptually Pure:** It perfectly matches your artistic intent of autonomous, dysfunctional agents coexisting in a shared psychological space.
- **More Dynamic & Unpredictable:** The behavior will feel more emergent because reactions happen in true parallel, and the Maestro curates the chaos rather than dictating it turn by turn.
- **Robust and Efficient:** This is a very robust architecture. Agents are decoupled, and the `asyncio` model is highly efficient for handling I/O-bound tasks like waiting for API responses and messages.

Coro Interno (El Conflicto de los Porcos)

a) Tipo de Proyecto

Instalación arquitectónica inmersiva, generativa y performática con agentes de IA, vídeo y renderizado 3D en tiempo real.

b) Resumen de la Idea del Proyecto

Coro Interno es una instalación inmersiva que sitúa al espectador dentro de un gran cubo negro monolítico de 6x6x6 metros, un espacio que funciona como una representación física de una psique fragmentada y en conflicto. Al entrar, la presencia del espectador activa seis agentes de Inteligencia Artificial, cada uno meticulosamente programado con una personalidad psicológica distinta y disfuncional. Estos agentes no son meros chatbots; son arquetipos de conflicto interno (el crítico implacable, el narcisista grandilocuente, la víctima perpetua, el pasivo-agresivo sutil, etc.), diseñados para interactuar, colisionar y revelar las dinámicas de una mente en perpetua guerra consigo misma. La obra es un ecosistema autónomo donde el drama no es escrito, sino que emerge de las interacciones en tiempo real, creando una performance neurológica que nunca se repite.

La experiencia comienza con un calculado engaño: una interacción directa donde una de las IAs se dirige al visitante, otorgándole un efímero momento de protagonismo. Este instante de conexión es deliberadamente frágil, diseñado para crear una falsa sensación de control, pero es inmediatamente secuestrado por las otras IAs. Como voces internas descontroladas, reaccionan no solo a la presencia del espectador, sino principalmente entre sí, desatando un diálogo caótico y auto-referencial. En cuestión de segundos, el espectador es violentamente despojado de su rol de interlocutor para convertirse en un catalizador involuntario y, finalmente, en un testigo impotente, atrapado en medio de un fuego cruzado psicológico. El visitante no es un público, sino un rehén conceptual, un mueble consciente en la habitación de una psique ajena.

Visualmente, el espacio es una inmersión visceral y profundamente inquietante. Las seis superficies de la cámara interior de 3x3x3 metros (paredes, suelo y techo) proyectan la perspectiva desde el interior de seis bocas que se articulan en tiempo real con un realismo anatómico casi grotesco. A través de los dientes de estas bocas, que actúan como barrotes de una celda biológica, se observa un segundo plano de vídeo: el rostro en silencio del propio artista, reaccionando con angustia. El espectador se encuentra, literalmente, dentro del aparato fonador donde el pensamiento se convierte en palabra, compartiendo la prisión psicológica con el demiurgo de la misma.

c) Objetivos

- **Dramatizar el Conflicto Interno:** Escenificar la cacofonía de "voces" internas dándoles forma, sonido y agencia. Utilizar un sistema multi-agente de IA como un

elenco de actores digitales que improvisan un drama psicológico en tiempo real. El comportamiento emergente y no guionizado de estas IAs —sus interrupciones, proyecciones y tácticas de gaslighting— es la propia narrativa.

- **Explorar la Psique a través de la Inmersión Visceral:** Investigar la relación entre pensamiento, cuerpo y palabra. Al situar al espectador dentro de la boca, se le obliga a experimentar el conflicto como un acto físico, orgánico y violento. La obra pretende que el espectador no solo "escuche" la discusión, sino que la "sienta" en su propio cuerpo.
- **Subvertir la Interfaz de IA:** Desafiar la percepción utilitaria de la IA como un asistente dócil. En esta obra, las IAs son actores autónomos, egoístas y disfuncionales, que reflejan nuestras propias fallas. Se cuestiona la fantasía de un control humano absoluto sobre los sistemas que creamos.
- **Generar una Experiencia de Claustrofobia y Marginalización:**
 - **Inmersión en la Psique:** El espectador es arrojado al interior de la psique, al lugar exacto donde el pensamiento se convierte en palabra: el aparato fonador.
 - **Claustrofobia:** La imaginería de una boca orgánica, húmeda y carnosa, multiplicada por seis, genera una claustrofobia psicológica abrumadora.
 - **El Acto de Hablar:** La obra visibiliza la violencia y el esfuerzo muscular del habla, transformando el diálogo en un acto físico y a veces repulsivo.
 - **La Prisión sin Salida:** La única "vista" al exterior es a través de los dientes, que actúan como barrotes. A través de ellos se ve el rostro del artista, también atrapado, uniendo a creador y espectador como prisioneros.

d) Propuesta Conceptual, Estética y Formal

Conceptual

La obra evoluciona desde la idea de un chatbot personal ("The Pigs") como recipiente para "demonios" internos, personificando síntomas de ansiedad y TDAH. Es una continuación de la investigación sobre la identidad digital de "Internercia", pero en lugar de explorar el "yo" exterior, se sumerge en la "red social del self". El espectador experimenta la "fuerza gravitacional de las narrativas internas" del TDAH, siendo arrastrado por estímulos internos incontrolables. El rostro del artista visible a través de los dientes añade una capa de vulnerabilidad radical: el creador es el sujeto del informe clínico, prisionero de su propia creación.

Estética

La estética se basa en un dualismo simbólico. El **exterior** es un cubo negro de 6x6x6 metros que representa el Cubo de Saturno, arquetipo de la materia, el tiempo y la limitación. El **interior** es un ataque sensorial, orgánico y barroco. El suelo de la cámara de experiencia (3x3x3 metros) está cubierto de detritus psicológico (ropa sucia, colillas), forzando al espectador a habitar este espacio de negligencia. Las seis superficies internas proyectan una composición visual de dos capas:

1. **Primer plano:** El interior de una boca 3D fotorrealista, renderizada en tiempo real.
2. Segundo plano: Un vídeo pregrabado del rostro del artista, visible a través de los dientes.
El sonido es posicional, creando un paisaje sonoro envolvente y desorientador.

Formal

La experiencia sigue un arco narrativo cíclico y generativo dirigido por la IA:

- **Rito de Paso y Detonación:** La entrada es una ranura estrecha que conduce a un breve laberinto oscuro y desorientador, un filtro psicológico que despoja al visitante de sus certezas antes de entrar a la cámara principal, donde su presencia activa el sistema.
- **Contacto:** Una IA "iniciadora" establece un engañoso momento de conexión con el espectador.
- **Interrupción y Contagio:** Otras IAs reaccionan y secuestran la conversación, desviándola a un conflicto IA-IA.
- **Escalada:** Un "Maestro Curador" dirige la discusión hacia una tensión máxima.
- **Marginalización:** El espectador se convierte en un testigo irrelevante, un mueble en la habitación de una psique ajena.

e) Descripción Detallada del Proyecto

El Flujo de la IA: El "Bus de Conversación" y el "Maestro Curador"

Se utiliza una arquitectura de "publicación/suscripción" con **Redis Streams** para fomentar un comportamiento emergente y caótico en tiempo real.

1. **Publicación ("Un Agente Habla"):** Un agente "habla" (GPT-4 o Claude 3). Su declaración se envía simultáneamente al pipeline audiovisual, al `conversation_bus` de Redis y a un log de PostgreSQL.
2. **Suscripción y Reacción Paralela ("Todos Escuchan y Piensan"):** Los seis agentes, en contenedores Docker independientes, reciben la declaración y generan respuestas en paralelo, consultando un historial de las últimas 30 intervenciones.
3. **Envío de Candidatos ("Susurros al Maestro"):** Cada agente publica su respuesta potencial en un canal privado (`candidate_bus`), junto con metadatos como análisis de sentimiento y puntuación de conflictividad.
4. **Selección Curada ("El Maestro Elige"):** El "Maestro" aplica una lógica dramatúrgica para seleccionar la respuesta ganadora basándose en una jerarquía de criterios (seguridad, novedad, conflictividad, cambio de tema, etc.).
5. **El Ciclo Continúa:** El Maestro publica la respuesta ganadora en el `conversation_bus`, detonando el siguiente ciclo. La voz del espectador, capturada y transcrita, se introduce en el bus como un estímulo más.

El Pipeline Visual (Flujo de Trabajo Híbrido)

Se adopta un flujo de trabajo procesal para garantizar control artístico y optimizar el renderizado.

- **Modelo 3D y Composición:** Se utiliza un modelo 3D fotorrealista de una boca (rigged) en Blender para establecer la perspectiva ("throat POV") y la composición.
- **Texturas con IA:** Se generan variantes de texturas (lengua, encías, etc.) con Midjourney, DALL-E 3 o Stable Diffusion XL y se aplican al modelo mediante UV mapping.
- **Integración de Vídeo:** El vídeo pregrabado del rostro del artista se integra como plano de fondo, visible a través de los dientes.
- **Animación con IA: NVIDIA Audio2Face** anima el modelo 3D sincronizando el movimiento de la boca con el audio generado por TTS. Se añaden **custom blend shapes** para amplificar la personalidad de cada agente.
- **Renderizado en Tiempo Real:** Las seis bocas se renderizan como instancias independientes en NVIDIA Omniverse o un motor gráfico personalizado, sincronizadas a **24fps** para reducir la carga de la GPU.

f) Materiales y Tecnologías

- **Estructura:** Doble capa de madera/metal y drywall (cubo exterior 6x6x6m, interior 3x3x3m) con un corredor laberíntico de 1.5m de ancho entre ambas. Aislamiento acústico, pasamanos e iluminación de emergencia.
- **Hardware Principal:**
 - **Computador Central y de Respaldo:** PC con NVIDIA RTX 4090, CPU Intel i9-14900K, 128GB RAM DDR5, SSD NVMe 2TB.
 - **Sistema Visual:** 5 Proyectores UST de 10.000 lúmenes y un suelo de 9m² de Vinilo LED transitible sobre un piso técnico elevado de 15cm.
 - **Sistema de Audio:** 5 micrófonos condensadores cardioide, interfaz de audio Dante, 6 altavoces profesionales y un procesador de audio DSP.
- **Software y Stack Tecnológico:**
 - **Backend:** Python 3.11, Docker, Kubernetes (K3s), LangChain, Redis 7.0+, PostgreSQL.
 - **Motor Visual:** NVIDIA Omniverse Audio2Face o motor personalizado en C++/CUDA.
 - **Motor de Audio (TTS):** Coqui TTS (local) como principal y ElevenLabs API como fallback.
 - **Monitoreo:** Prometheus + Grafana.

g) Presupuesto Detallado (Estimativa Revisada)

- **Estructura del Cubo:** €8.200 - €14.800

- **Hardware Audiovisual:** €45.600 - €66.700
- **Software (Anual):** €4.800 - €9.360
- **Servicios Profesionales y Activos Digitales:** €8.300 - €13.100
- **Contingencia (15%):** €9.315 - €14.190

TOTAL FINAL ESTIMADO: €71.400 - €108.800

Costo Mensual de Exhibición: €400 - €780/mes

h) Ficha Técnica y Créditos (Provisional)

- **Título:** Coro Interno, 2025
- **Medio:** Instalación inmersiva generativa / Agentes de IA, vídeo, renderizado 3D en tiempo real, sonido posicional, performance arquitectónica.
- **Concepto, Dirección y Performance en Vídeo:** Freddy Roldán Rivero
- **Desarrollo de IA y Programación:** Freddy Roldán Rivero
- **Modelado y Animación 3D:** IA (NVIDIA Audio2Face) y Activos de Mercado Digital
- **Diseño de Sonido:** [A designar]
- **Asesoría Conceptual:** [A designar]
- **Asesoría de Seguridad e Instalación:** [A designar]

i) Bibliografía Sugerida

- Debord, Guy. *A Sociedade do Espetáculo* (1967).
- Turkle, Sherry. *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other* (2011).
- Dennett, Daniel. *Consciousness Explained* (1991).
- Murray, Janet. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* (1997).
- Zuboff, Shoshana. *The Age of Surveillance Capitalism* (2019).

j) Anexo: Plan de Producción de Maqueta Virtual

Se producirá un vídeo de 2-3 minutos en **Blender 4.0+** que simule el recorrido cinematográfico de un espectador. Este vídeo será una simulación arquitectónica y experiencial precisa para comunicar la escala, atmósfera e impacto de la obra a curadores, galerías y jurados. La producción durará de 3 a 4 semanas.

k) Curriculum Vitae

[Sección para completar por Freddy Roldán Rivero - A incluir: formación académica, exhibiciones previas, proyectos de arte+tecnología relevantes, publicaciones, reconocimientos.]

DOCUMENTO CORREGIDO Y AMPLIADO

Este documento integra todas las recomendaciones de la revisión técnica mientras mantiene íntegramente la estructura, narrativa y conceptualidad del proyecto original.

- Especificación técnica completa del Bus de Conversación.
- Arquitectura robusta del Maestro Curador.
- Pipeline visual detallado con rendimiento optimizado.
- Hardware mejorado con redundancia.
- Seguridad mejorada en la estructura.
- Sistema de audio profesional.
- TTS local con fallback.
- Monitoreo continuo y alertas automáticas.
- Presupuesto realista y detallado.
- Referencias bibliográficas actualizadas.

Historia Conceptual y Evolución del Proyecto "Coro Interno"

Este documento narra el viaje conceptual de la obra "Coro Interno", desde su concepción inicial como una herramienta de introspección personal hasta su forma final como una instalación inmersiva y performática. Es un registro del proceso creativo, de las ideas descartadas y de las revelaciones que dieron forma al proyecto.

Fase I: El Génesis - El Chatbot como Exorcismo ("The Pigs")

La primera semilla del proyecto fue profundamente personal. Nació de un deseo de exorcizar los "demonios" internos —la autocritica, el síndrome del impostor, la duda paralizante— y darles un recipiente tangible. La idea inicial era crear un único **chatbot**, un interlocutor digital llamado "The Pigs". Este agente de IA sería alimentado exclusivamente por un diario personal, un compendio de los pensamientos más oscuros y vulnerables del artista.

El objetivo era simple y directo: un diálogo con la propia sombra. A través de la tecnología de bases de datos vectoriales y LangChain, el chatbot no solo respondería con la información del diario, sino que adoptaría su personalidad, su tono y su dolor. Sería un espejo digital, una forma de externalizar el conflicto para poder confrontarlo.

Fase II: La Expansión - De la Singularidad al Colectivo

Pronto, la idea de un único demonio pareció limitante. La psique no es un monólogo, es una multitud. Así, el concepto evolucionó de un chatbot a una **colección de chatbots**. Cada uno sería un especialista en una "falla" concreta: uno para los problemas de imagen corporal, otro para el TEPT, un tercero para la ira.

En esta fase, el proyecto comenzó a mirar hacia afuera. Dejó de ser solo una herramienta terapéutica para convertirse en una posible **instalación artística**. Se planteó la idea de presentar esta colección de "demonios" en un espacio físico o en una plataforma online, con la ambición de captar la atención de figuras del mundo del arte-media como la curadora Claudia Giannetti. El proyecto empezaba a desarrollar una conciencia de sí mismo como una obra de arte.

Fase III: La Ruptura con la Interfaz - El Nacimiento del Cubo

La evolución más radical fue el abandono total de la interfaz de texto. El diálogo no debía ser escrito, debía ser **experimentado**. Aquí nació la idea central: un **espacio físico, un gran cubo negro** en medio de una sala blanca. El espectador ya no sería un usuario tecleando en una pantalla, sino un visitante entrando en un espacio mental.

Dentro de este cubo, los "demonios" dejarían de ser chatbots para convertirse en **agentes de IA autónomos**. No esperarían el input del espectador; tendrían sus propias conversaciones. El rol del espectador cambió drásticamente: su simple presencia, detectada por un sensor de movimiento, **activaría** el sistema. Sería el catalizador. Las IAs, tras un breve reconocimiento, se sumirían en su propia naturaleza egoísta, ignorando al visitante y enredándose en sus

conflictos. El objetivo se refinó: ya no era la confrontación, sino la generación de **incomodidad y la sensación de ser un intruso** en un conflicto ajeno pero relatable.

Fase IV: El Descubrimiento de la Dinámica Real - Del Monólogo al Conflicto

La naturaleza exacta de la interacción entre las IAs fue un punto crucial de descubrimiento. Tras explorar varias posibilidades (incluyendo una idea de monólogos solipsistas que no se reconocían entre sí), la visión final se cristalizó a través de un ejemplo de diálogo concreto.

Se definió la dinámica clave: no es una cacofonía aleatoria, es un **sistema de conversación multi-agente con transferencia de atención**.

1. El espectador entra y es saludado por una IA.
2. Otra IA, motivada por su propia personalidad (celos, inseguridad), interrumpe.
3. Una tercera IA reacciona a la interrupción, y así sucesivamente.

El visitante es la cerilla que enciende un fuego que ya estaba latente. Es la experiencia de ser, por un instante, el "Yo" consciente, solo para ser violentamente marginado por las fuerzas internas que escapan a su control.

Fase V: La Visión Estética - La Boca como Prisión

Con la dinámica narrativa definida, la pregunta era: ¿cómo se ve y se siente este espacio? La solución llegó con una idea visceral y poderosa: las seis superficies internas del cubo no mostrarían imágenes abstractas, sino **la perspectiva desde el interior de seis bocas humanas**.

Cuando una IA habla, la pared correspondiente se convierte en la vista desde dentro de su aparato fonador, con la lengua y los músculos articulando las palabras. Los dientes actúan como los barrotes de una celda. Esta decisión estética ancló todos los temas de la obra:

- **La Inmersión:** El espectador está literalmente dentro del lugar donde el pensamiento se hace palabra.
- **La Claustrofobia:** El espacio es orgánico, carnal, íntimo y profundamente inquietante.
- **La Violencia del Habla:** El acto de hablar se revela como un esfuerzo físico, casi grotesco.

Para añadir una capa de significado, se decidió que a través de los dientes se vería un vídeo del **rostro del propio artista**, reaccionando en silencio. El demiurgo no está fuera, está atrapado junto al espectador, ambos prisioneros impotentes de la creación.

Fase VI: La Solidificación Conceptual y Técnica

El proyecto alcanzó su madurez conceptual y técnica a través de una serie de refinamientos clave:

- **Simbología del Cubo:** Se descartó la referencia al minimalismo en favor de un simbolismo más profundo: el Cubo Negro como representación esotérica del

Demiurgo y Saturno, el creador de un universo material e imperfecto. La superficie exterior debía reflejar esto, con un aspecto de decadencia y contaminación.

- **Viabilidad Técnica:** Se pasó de una escala ambiciosa a un cubo realista de **3x3x3 metros**. Se analizó la tecnología de proyección y se optó por una **solución híbrida**: 5 proyectores de tiro ultra corto para las paredes y el techo, y un suelo de **Vinilo LED transitable** para eliminar sombras y mantener la inmersión total.
- **El Montón de Ropa:** Un problema técnico —cómo ocultar el proyector del techo— se transformó en una solución simbólica. El proyector estaría escondido dentro de un montón de ropa vieja y objetos personales en el centro del cubo, representando el "equipaje emocional" del pasado, del cual emana la luz de la conciencia.
- **El Artista como Fuente:** Se tomaron dos decisiones cruciales que unificaron la obra como un autorretrato radical: el artista se encargaría de la **programación de la IA**, y la voz de los seis agentes sería una **clonación de la propia voz del artista**, procesada con diferentes matices.
- **El Flujo de Trabajo con IA:** El último gran avance fue la solución para el desafío visual. En lugar de depender de costosos servicios de modelado 3D y programación en Unreal Engine, se definió un **pipeline centrado en IA**: se compraría un modelo 3D de una boca ya "rigged", se le aplicarían texturas únicas generadas por IA, y se animaría en tiempo real usando el software **NVIDIA Audio2Face**.

Esta evolución, desde un chatbot solitario hasta una instalación performática y conceptualmente densa, refleja un proceso de profundización constante. "Coro Interno" se convirtió en una obra que no solo habla del conflicto interno, sino que lo encarna, utilizando la tecnología de IA no como una herramienta, sino como el propio medio y el propio actor en este drama sin fin.

a) Título:

Coro Interno (El Conflicto de los Porcos)

b) Tipo de Proyecto:

Instalación arquitectónica inmersiva, generativa y performática con agentes de IA, vídeo y renderizado 3D en tiempo real.

c) Resumen de la idea del proyecto:

Coro Interno es una instalación inmersiva que sitúa al espectador dentro de un gran cubo negro monolítico de 6x6x6 metros, un espacio que funciona como una representación física de una psique fragmentada y en conflicto. Al entrar, la presencia del espectador activa seis agentes de Inteligencia Artificial, cada uno meticulosamente programado con una personalidad psicológica distinta y disfuncional. Estos agentes no son meros chatbots; son arquetipos de conflicto interno (el crítico implacable, el narcisista grandilocuente, la víctima perpetua, el pasivo-agresivo sutil, etc.), diseñados para interactuar, colisionar y revelar las dinámicas de una mente en perpetua guerra consigo misma. La obra es un ecosistema autónomo donde el drama no es escrito, sino que emerge de las interacciones en tiempo real, creando una performance neurológica que nunca se repite.

La experiencia comienza con un calculado engaño: una interacción directa donde una de las IAs se dirige al visitante, otorgándole un efímero momento de protagonismo y convirtiéndolo en el centro de atención. Este instante de conexión es deliberadamente frágil, diseñado para crear una falsa sensación de control. Es inmediatamente secuestrado por las otras IAs, que, como voces internas descontroladas, reaccionan no solo a la presencia del espectador, sino principalmente entre sí, desatando un diálogo caótico, auto-referencial y perpetuamente generativo. En cuestión de segundos, el espectador es violentamente despojado de su rol de interlocutor para convertirse en un catalizador involuntario y, finalmente, en un testigo impotente, atrapado en medio de un fuego cruzado psicológico que se alimenta a sí mismo en un bucle infinito de acusaciones, alianzas y traiciones. El visitante no es un público, sino un rehén conceptual, un mueble consciente en la habitación de una psique ajena.

Visualmente, el espacio es una inmersión visceral y profundamente inquietante. Las seis superficies de la cámara interior de 3x3x3 metros (paredes, suelo y techo) proyectan la perspectiva desde el interior de seis bocas que se articulan en tiempo real, con unrealismo anatómico casi grotesco. La textura de la lengua, el brillo de la saliva en las encías, el esmalte imperfecto de los dientes; cada detalle está renderizado para maximizar una sensación de *body horror* íntimo. A través de los dientes de estas bocas, que actúan como los barrotes de una celda biológica, se observa un segundo plano de vídeo: el rostro en silencio del propio artista, reaccionando con angustia y resignación al caos sonoro que él mismo ha creado. El espectador se encuentra, literalmente, dentro del aparato fonador donde el pensamiento se convierte en palabra, compartiendo la prisión psicológica con el demiurgo de la misma. La obra es, por diseño, una performance infinita, una manifestación única y nunca repetida de un

conflicto interno, tan impredecible como la mente misma, asegurando que no haya dos visitas iguales.

d) Objetivos:

Dramatizar el Conflicto Interno: Ir más allá de la representación para escenificar la cacofonía de "voices" internas, dándoles forma, sonido y agencia. Utilizar un sistema multi-agente de IA como un elenco de actores digitales que improvisan un drama psicológico en tiempo real, exponiendo las dinámicas de poder, las alianzas tóxicas, las hostilidades y las vulnerabilidades que luchan por el dominio de nuestra psique. El objetivo es que el comportamiento emergente y no guionizado de estas IAs —sus interrupciones, sus cambios de tema, sus proyecciones, sus tácticas de gaslighting, sus obsesiones— sea la propia narrativa. La dramaturgia no es un guion, sino un algoritmo curatorial que busca maximizar la tensión, reflejando la imprevisibilidad del pensamiento humano y la forma en que nuestras narrativas internas pueden secuestrar nuestra conciencia.

Explorar la Psique a través de la Inmersión Visceral: Investigar la relación indisoluble entre pensamiento, cuerpo y palabra, llevando el concepto de "embodiment" a su extremo. Al situar al espectador dentro de la boca, el órgano de la expresión, se le obliga a experimentar la articulación del conflicto no como un concepto abstracto, sino como un acto físico, orgánico y violento. Se busca generar una respuesta sinestésica, donde el sonido de las palabras se siente casi como una vibración física emanando de las paredes carnosas que lo rodean, y donde la visión del movimiento muscular de la lengua se asocia con el peso emocional de la declaración. La obra pretende que el espectador no solo "escuche" la discusión, sino que la "sienta" en su propio cuerpo, como una tensión palpable en el espacio, una opresión visceral que nace de estar atrapado dentro de la biología del lenguaje mismo.

Subvertir la Interfaz de IA: Desafiar y deconstruir la percepción utilitaria de la IA como un asistente dócil o un chatbot servicial. En esta obra, las IAs son liberadas de su función de servicio para convertirse en actores autónomos, egoístas y disfuncionales. Se cuestionan las dinámicas de poder y control en la interacción humano-máquina, exponiendo la posibilidad de una IA que no busca ayudar, sino simplemente existir con todas sus fallas programadas, reflejando así las nuestras. Es una declaración sobre la autonomía emergente de la tecnología y una crítica a la fantasía de un control humano absoluto sobre los sistemas que creamos. La obra pregunta: ¿qué sucede cuando nuestras herramientas digitales desarrollan sus propias neurosis a partir de los datos con los que las alimentamos?

Generar una Experiencia de Claustrofobia y Marginalización: Articular conceptualmente una serie de experiencias emocionales a través de la estética y la narrativa, diseñadas para impactar profundamente al espectador:

- **La Inmersión en la Psique:** El espectador no observa la psique desde fuera; es arrojado a su interior, al lugar exacto donde el pensamiento interno se convierte a la fuerza en realidad externa: el aparato fonador. La experiencia está diseñada para sentirse menos como entrar en una sala y más como nacer en medio de un

pensamiento ya existente, sin contexto ni preparación, una conciencia súbita en mitad de un conflicto que no le pertenece pero que lo define todo.

- **La Claustrofobia:** La imaginería del interior de una boca —orgánica, húmeda, carnosa y terriblemente íntima—, multiplicada por seis, está diseñada para generar una claustrofobia psicológica abrumadora. La sensación de estar envuelto por tejido vivo, de ser potencialmente tragado por las palabras que se forman alrededor, es un objetivo estético central que coquetea con el "body horror" para evocar una respuesta primal de vulnerabilidad y encierro.
- **El Acto de Hablar:** La obra visibiliza la violencia y el esfuerzo muscular del habla. Las palabras no solo se escuchan; se ven nacer de una forma casi grotesca, con el movimiento de la lengua y la tensión de los músculos. Se acentúa la crudeza de la discusión, transformando el diálogo en un acto físico y a veces repulsivo, recordando que hablar es un acto corporal que requiere energía y puede ser agotador.
- **La Prisión sin Salida:** La única "vista" al exterior es a través de los dientes, que actúan como los barrotes de una celda. A través de ellos, el espectador se enfrenta al rostro del artista, el demiurgo también atrapado. Este encuentro visual crea un momento de reconocimiento mutuo de la impotencia, uniendo al creador y al espectador como prisioneros del mismo ciclo sin fin, subrayando que ni siquiera el creador tiene control sobre las voces que ha desatado.

e) Propuesta conceptual, estética y formal:

Conceptual: La obra tiene su origen en la idea de un chatbot personal ("The Pigs") como un recipiente para los "demonios" internos. Estos "demonios", sin embargo, no son abstracciones, sino la personificación directa de una realidad clínica documentada: los síntomas de ansiedad, de un déficit de atención (PHDA) y la lucha con la autoestima. La instalación evoluciona esta idea hacia un ecosistema completo y autónomo. Es una continuación directa de la investigación sobre la identidad digital iniciada en "Internercia". Si antes el foco era el "yo" expuesto al exterior a través de la performance en redes sociales, Coro Interno se sumerge en el caótico sistema que precede a esa exposición: la "red social del self". Este concepto se convierte aquí en una metáfora precisa de una mente con un déficit en la función ejecutiva: un navegador con demasiadas pestañas abiertas, una cacofonía de pensamientos que compiten por la atención, donde la impulsividad habla antes de tiempo y la distracción desvía el rumbo de cualquier conversación coherente.

El espectador, por un momento, se convierte en el "Yo" consciente, el punto de enfoque que intenta mantener una línea de pensamiento, solo para ser violentamente marginado. Experimenta en carne propia la "fuerza gravitacional de las narrativas internas" descrita en la sintomatología del PHDA: la sensación de ser arrastrado por estímulos internos, perdiendo el hilo de la realidad exterior. Los agentes, con su voluntad propia e incontrolable, no son solo personajes; son manifestaciones de la dificultad para mantener la atención, de la impulsividad verbal y de la irquietud mental.

La adición del rostro del artista visible a través de los dientes añade una capa meta-narrativa

de una vulnerabilidad radical. El creador no es un dios ausente; es el sujeto del informe clínico, el individuo cuya "experiencia subjetiva" está siendo validada a través de la propia obra. Su rostro se convierte en el prisionero de su propia creación, un espectador perpetuo de la externalización de su propia neurología. La obra se transforma así en un acto de exorcismo y auto-exposición, reforzando la idea de una lucha interna sin escapatoria, pero también de una radical auto-aceptación a través del arte.

Estética: La estética se fundamenta en un dualismo radical y simbólico. El exterior es un cubo negro de 6x6x6 metros, cuya forma y color no responden a una estética minimalista del siglo XX, sino a un profundo simbolismo esotérico. Representa el Cubo de Saturno, el arquetipo de la materia, el tiempo y la limitación. Es el símbolo del Demiurgo, el creador de un universo imperfecto de ilusiones que atrapa al ser humano en sus conflictos internos. Su superficie, que se planea intervenir con texturas de decadencia (suciedad, grafitis), actúa como la barrera física y conceptual de esta prisión psicológica.

El interior es un ataque sensorial, orgánico y barroco. Dentro de este gran cubo, anida la cámara de experiencia de 3x3x3 metros. El suelo de este espacio no está limpio; está concebido como un paisaje de detritus psicológico. Ropa sucia, botellas de agua vacías, cajas de tabaco y colillas de cigarrillo están esparcidas por el suelo, forzando al espectador a caminar sobre y entre este desorden. Esta decisión transforma al visitante de un mero observador a un habitante de este espacio de negligencia y caos, aumentando la inmersión y la sensación de estar en un lugar íntimo y descuidado.

Las seis superficies internas proyectan una composición visual de dos capas: el primer plano es el interior de una boca 3D fotorrealista, renderizada en tiempo real; el segundo plano, visible a través de los espacios entre los dientes, es un vídeo pregrabado del rostro del artista, en silencio, reaccionando con angustia o resignación. El sonido es posicional, con cada voz de IA emanando de su respectiva boca, creando una paisaje sonoro envolvente y deliberadamente desorientador.

Formal: La experiencia sigue un arco narrativo cílico y generativo, una estructura dramática dirigida por la IA que asegura que cada visita sea única:

- **Rito de Paso y Detonación:** La experiencia no comienza al entrar en la cámara, sino al penetrar la primera barrera. La entrada es una ranura vertical y estrecha en una de las aristas del cubo, una grieta en el monolito. Esta entrada no conduce a un pasillo directo, sino a un **breve laberinto desorientador** construido dentro del vacío de 1.5 metros entre la pared exterior y la interior. Este espacio, oscuro e insonorizado, fuerza al espectador a tomar decisiones, a dudar y a perder su sentido de la dirección y del tiempo. Funciona como un filtro psicológico, un rito de paso activo que despoja al visitante de sus certezas y agudiza sus sentidos antes de ser arrojado, de forma abrupta e inesperada, al interior de la cámara de 3x3x3. Es solo entonces, ya desorientado, cuando su presencia activa el sistema y detona el conflicto.
- **Contacto:** Una IA "iniciadora", quizás la más extrovertida o necesitada de atención, se

dirige al espectador, estableciendo un frágil y engañoso momento de conexión.

- **Interrupción y Contagio:** Inmediatamente, otras IAs reaccionan a esta primera frase, interpretándola a través del filtro de su propia "falla" (paranoia, celos, desdén). El tema de la conversación es secuestrado, desviándose de "espectador-IA" a "IA-IA".
- **Escalada:** Dirigida por un "Maestro Curador", la discusión degenera en un conflicto complejo, con insultos, alianzas temporales y acusaciones, siguiendo una lógica dramática que busca maximizar la tensión.
- **Marginalización:** El espectador deja de ser relevante para el sistema, convirtiéndose en un testigo irrelevante del conflicto, un mueble en la habitación de una psique ajena.

f) Descripción detallada del proyecto:

La instalación se compone de una estructura cúbica de doble capa y un sistema informático central que gestiona la interacción de los agentes de IA.

El Flujo de la IA: El "Bus de Conversación" y el "Maestro Curador"

Se abandona un modelo secuencial y jerárquico por una arquitectura de "publicación/suscripción" que fomenta un comportamiento emergente y en tiempo real, reflejando con mayor fidelidad una conversación caótica en una sala compartida.

- Paso 1: Publicación ("Un Agente Habla")
Un agente (seleccionado por el Maestro para iniciar o como "ganador" de la ronda anterior) "habla". Su declaración final se envía al Pipeline Audio-Visual (ElevenLabs -> Audio2Face -> Proyector/Altavoz). Simultáneamente, ese mismo texto se publica en un canal de mensajes central: el conversation_bus.
- Paso 2: Suscripción y Reacción Paralela ("Todos Escuchan y Piensan")
Los seis agentes, ejecutándose en procesos asíncronos e independientes, están constantemente suscritos al conversation_bus. Todos reciben la declaración del primer agente al mismo tiempo. Inmediatamente y en paralelo, cada uno comienza a generar una respuesta potencial llamando a sus respectivas APIs de LLM con el historial de conversación actualizado.
- Paso 3: Envío de Candidatos ("Susurros al Maestro")
A medida que cada agente formula su respuesta, no la "dice" en voz alta. En su lugar, la publica en un segundo canal, privado, al que solo el Maestro escucha: el candidate_bus. Este canal se inunda de respuestas potenciales casi instantáneamente.
- Paso 4: Selección Curada ("El Maestro Elige")
El rol del "Maestro" ya no es dirigir, sino curar. Su única función es escuchar el candidate_bus. Aplica sus reglas dramatúrgicas (priorizar conflicto, interrupción, cambio de tema) a las respuestas candidatas que van llegando. Tras un breve instante para recolectar opciones, selecciona la respuesta "ganadora" que generará mayor tensión dramática.
- Paso 5: El Ciclo Continúa
El Maestro toma la respuesta ganadora, la envía al Pipeline Audio-Visual para ser

proyectada y escuchada, y, crucialmente, la publica de vuelta en el conversation_bus principal para que todos los agentes la "escuchen", lo que detona el siguiente ciclo de reacciones en paralelo. La voz del espectador, capturada y transcrita, se publica de la misma manera en este bus, siendo un estímulo más en el ecosistema.

El Pipeline Visual (Flujo de Trabajo Híbrido y Controlado por el Artista):

Para superar las limitaciones inherentes de los generadores de texto-a-imagen y garantizar un control artístico total, el proyecto adopta un flujo de trabajo híbrido y procesal:

1. **Modelo 3D de la Boca (Adquisición):** Se compra o descarga un modelo 3D de una boca fotorrealista y "rigged" (con esqueleto para animación) de un mercado digital. Este será el lienzo geométrico.
2. **Blender (Establecer la Perspectiva):** Se carga el modelo 3D en Blender. Se coloca una cámara virtual dentro de la boca, mirando hacia afuera a través de los dientes. Se hace un "render" de esta vista. Esta será la plantilla con la perspectiva perfecta, arrebatando el control de la composición a la IA y devolviéndoselo al artista.
3. **Generación de Texturas con IA (Por Separado):** Para cada parte de la boca (lengua, encías, interior de los labios, esmalte dental interior), se generan texturas con prompts muy específicos (ej: "macro photograph of the surface of a human tongue, wet, detailed papillae, glistening texture, cinematic lighting, 8k").
4. **Edición y Aplicación (Photoshop/GIMP y Blender):** Se editan las texturas generadas por la IA para que se ajusten al modelo 3D (un proceso conocido como "UV mapping" o "texturing"). Luego, se aplican estas texturas al modelo 3D en Blender.
5. **Animación Final con IA:** Finalmente, se usa NVIDIA Audio2Face para animar este modelo 3D ya texturizado, utilizando las voces de IA generadas por ElevenLabs para conseguir una sincronización labial perfecta y realista.

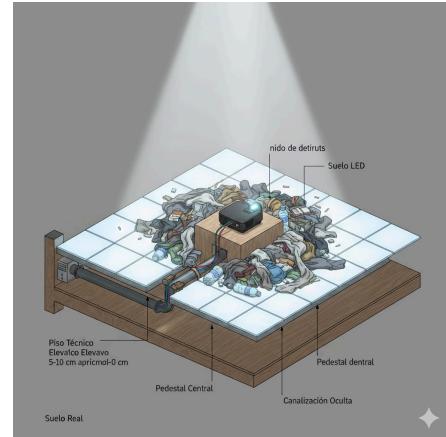
g) Materiales y Tecnologías (Desglose Detallado):

Estructura:

- **Construcción:** Estructura de madera/metal y placas de drywall para formar una estructura de doble capa: un cubo exterior de 6x6x6 metros que envuelve una cámara interior de 3x3x3 metros. La entrada se realiza a través de una ranura vertical en una de las aristas, que da acceso a un corredor interno que atraviesa el vacío de 1.5 metros entre las dos estructuras.
- **Acabado:** Tinta negra mate de alta calidad para el exterior. Tratamiento de las superficies interiores para optimizar la proyección. El corredor estará completamente oscuro y revestido de material fonoabsorbente.
- **Aislamiento:** Material insonorizante de alta densidad en las paredes de la cámara interior y del corredor. El vacío entre las dos estructuras proporcionará un aislamiento acústico adicional excelente.

Hardware:

- **Computador Central (1x):** Un PC de alta performance es el cerebro de la instalación. Necesitará una GPU de gama alta (ej: NVIDIA RTX 4080 o superior) para manejar tres tareas simultáneas y exigentes: la ejecución de los modelos de IA, el renderizado en tiempo real de seis instancias de la boca 3D en Audio2Face, y la gestión de todo el flujo de datos.
- **Sistema Visual y Solución de Suelo:**
La solución visual es un sistema híbrido que integra 5 proyectores para las paredes/techo y un suelo LED transitable, cuyo montaje requiere una solución técnica específica para ocultar el cableado del proyector central.
 - **Paredes y Techo (5 Proyectores):** Se utilizarán 5 Proyectores de Tiro Ultra Corto (UST). Cuatro se montarán en el techo apuntando hacia las paredes. El quinto, que proyecta en el techo, se oculta en el centro del espacio.
 - **Solución de Suelo (Piso Técnico Elevado):** Para ocultar el proyector del techo y su cableado de forma segura e invisible, se construye un piso técnico elevado de 10 cm de altura.
 1. **Bastidor:** Se crea un entramado de madera sobre el suelo real de la galería, generando una cavidad oculta para los cables.
 2. **Pedestal Central:** En el centro del bastidor, se ancla una base sólida de madera (aprox. 40x40 cm). Esta plataforma no se cubre con LED y sirve como soporte estable para el proyector que apunta al techo. Los cables (alimentación, HDMI de fibra óptica) suben desde la cavidad a través del pedestal.
 3. **Superficie LED:** 9m² de Vinilo LED transitable se instalan sobre el bastidor y *alrededor* del pedestal, creando una superficie de luz continua.
 4. **Integración Estética:** El pedestal y el proyector se camuflan dentro del "paisaje de detritus" (ropa, objetos). La luz del propio suelo LED ilumina este desorden desde abajo, creando la atmósfera fantasmal deseada y transformando un problema técnico en una solución conceptualmente integrada.
- **Sistema de Captura de Audio (4x-5x):** Se recomienda un mínimo de 4 micrófonos omnidireccionales de condensador de alta sensibilidad.
 - **Ubicación:** Suspendidos desde el techo, formando un cuadrado en el centro de la sala y apuntando hacia abajo para una cobertura de 360 grados.
- **Sistema de Sonido Posicional:**
 - **Interfaz de Audio (1x):** Una interfaz con al menos 6 salidas de audio discretas.
 - **Altavoces (6x):** Seis altavoces de calidad, posicionados estratégicamente para



que la voz de cada IA emane de un punto distinto.

- **Control y Sensores (1x):** Un sensor de movimiento PIR en la entrada de la cámara principal para activar/desactivar el ciclo.
- **Conexión y Sincronización Visual:**
El computador central debe gestionar 6 salidas de vídeo simultáneas y sincronizadas.
 - **Salidas de la GPU:** La tarjeta gráfica (ej. RTX 4080/4090) típicamente incluye múltiples salidas (ej. 3x DisplayPort, 1x HDMI).
 - **Conexión Directa:** Los 5 proyectores y el controlador de la pared de LED se conectarán a estas salidas.
 - **Gestión del Escritorio Extendido:** El sistema operativo (Windows/Linux) reconocerá las 6 pantallas como un único "escritorio extendido".
 - **Sincronización en el Motor Visual:** El software de renderizado (Audio2Face) se configurará para enviar cada instancia de la animación a la porción correcta del escritorio extendido.

Software y Stack Tecnológico:

- **Backend (Cerebro Lógico):**
 - **Lenguaje:** Python.
 - **Gestión de Agentes IA:** Frameworks como LangChain o Microsoft Autogen.
 - **Interacción con LLMs:** Librerías de OpenAI (GPT-4) o Anthropic (Claude 3).
 - **Procesamiento de Audio en Tiempo Real:** PyAudio (captura) y Whisper de OpenAI (Voz a Texto).
 - **Comunicación con Motor Visual:** python-osc (Open Sound Control).
- **Motor Visual y de Animación por IA:**
 - **Software:** NVIDIA Omniverse Audio2Face.
- **Motor de Audio (Generador de Voces):**
 - **Texto a Voz (TTS) y Clonación de Voz:** Para alcanzar un nivel de intimidad y autorreferencia aún mayor, la voz de los seis agentes será un clon de la propia voz del artista, procesada con diferentes matices emocionales. Se utilizarán servicios avanzados como ElevenLabs.

h) Presupuesto Detallado (Estimativa)

Este presupuesto refleja la nueva escala arquitectónica (cubo exterior de 6x6x6m), manteniendo la solución visual híbrida y la realización propia del desarrollo técnico.

- **Categoría 1: Estructura del Cubo (6x6x6m exterior, 3x3x3m interior + Corredor)**
 - Pladur (Drywall) y Estructura: €2.500 - €4.500.
 - Material Insonorizante: €1.200 - €2.200.
 - Pintura y Acabados: €600 - €1.100.
 - Mano de Obra (Montaje): €1.500 - €3.000.
 - **Subtotal Estructura: ~€5.800 - €10.800**

- **Categoría 2: Hardware Audiovisual**
 - Computador Central (PC con GPU RTX 4080 o sup.): €2.500 - €4.500
 - Proyectores de Tiro Ultra Corto (x5 unidades): €7.500 - €15.000
 - Suelo de Vinilo LED Transitable (9m²): €8.000 - €15.000
 - Sistema de Sonido (Interfaz + 6 Altavoces): €1.200 - €2.700
 - Sistema de Captura de Audio (4-5 Micrófonos): €400 - €1.000
 - Hardware Diverso (Cables, Soportes, Sensor): €300 - €600
 - **Subtotal Hardware: ~€19.900 - €38.800**
- **Categoría 3: Software y Suscripciones (Coste Mensual de Exhibición)**
 - APIs de LLMs (OpenAI GPT-4 / Anthropic Claude 3): €100 - €500 / mes
 - API de TTS (ElevenLabs / OpenAI TTS): €80 - €300 / mes
 - **Subtotal Software (por mes): ~€180 - €800**
- **Categoría 4: Servicios Profesionales y Activos Digitales (Coste Único)**
 - Adquisición y Texturizado de Activo 3D: €150 - €500.
 - Desarrollo de IA / Programador: €0 (Realizado por el artista).
 - Suscripción a Servicio de Clonación de Voz (para desarrollo): €100 - €400.
 - **Subtotal Servicios: ~€250 - €900**

Resumen del Presupuesto Total (Estimado)

- Opción Económica (Realización propia, equipo asequible): **~€25.950**
- Opción Profesional (Equipo gama alta): **~€50.500**
- Contingencia Recomendada (10-15%): Añadir **€2.600 - €7.500** al total.

i) Ficha técnica y créditos del proyecto (Provisional):

- **Título:** Coro Interno, 2025
- **Medio:** Instalación inmersiva generativa / Agentes de IA, vídeo, renderizado 3D en tiempo real, sonido posicional.
- **Concepto, Dirección y Performance en Vídeo:** Freddy Roldán Rivero
- **Desarrollo de IA y Programación:** Freddy Roldán Rivero
- **Modelado y Animación 3D:** IA (NVIDIA Audio2Face) y Activos de Mercado Digital
- **Diseño de Sonido:**
- **Asesoría Conceptual:**

j) Bibliografía Consultada (Sugerencias):

Debord, Guy. A Sociedade do Espetáculo (1967).

Turkle, Sherry. Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other (2011).

Obras de Claudia Giannetti sobre arte-media.

Dennett, Daniel. *Consciousness Explained* (1991).

Wiener, Norbert. *Cybernetics: Or Control and Communication in the Animal and the Machine* (1948).

k) Anexo: Plan de Producción de Maqueta Virtual

Para comunicar eficazmente la escala, la atmósfera y el impacto visceral de Coro Interno a curadores, galerías y jurados, se producirá una maqueta en vídeo de alta calidad. Este vídeo no será una aproximación conceptual, sino una simulación arquitectónica y experiencial precisa, creada con las mismas herramientas que se utilizarán en el proyecto final.

Objetivo: Crear un vídeo de 1-2 minutos que simula el recorrido de un espectador, desde la aproximación al cubo en la galería hasta la inmersión en la cámara de las bocas, transmitiendo la esencia de la experiencia de forma cinematográfica.

Metodología: Se utilizará el software Blender para construir una réplica digital exacta de la instalación. Este enfoque garantiza un control total sobre la narrativa visual y una calidad profesional superior a la de los generadores de vídeo por IA.

Fases de Producción: El proceso se dividirá en varias etapas clave: la construcción de la galería y el cubo virtual, la creación de un vídeo "placeholder" para las bocas, la coreografía de una cámara virtual que simula la visita y, finalmente, la composición con el sonido y el renderizado final. Un plan de producción detallado se adjunta en un documento separado.

I) Curriculum Vitae:

\$\$Sección para tu

Some random night around 1989 and 1990

This could be perhaps the first dream I had, because I woke up in summersault at the cradle. I was born in Caracas, Venezuela 1987:

I was with my dad inside a cargo train wagon that was transporting straw. The door of the wagon was wide open, and my father was falling out of the wagon. He seemed oddly happy and excited to be falling to his death, while I was very scared grabbing his hand. I remember the arc of his eyebrows were very accentuated and scary. He kept insisting me to let him go, at a point I couldn't hang on anymore and he fell to his death. I woke up crying in the cradle.

10/01/2003

I was 15 years old, overweight with abundant messy hair. In my dream, I was on a sunday trip to Cerro Avila in Caracas, and we were hanguing out at the skirt of the mountain. An ornate, golden mirror appeared floating in front of my face, showing that a portion of my hair at the top of my forehead had become white. I expressed my surprise to my father, who immediately borrows me a pair of binoculars to look at the top of the highest peak of Cerro Avila. There I could see a child wearing a pair of glasses that looked like the ones Harry Potter uses, round and black framed. This child was hanging upside down from a tree, like the hanging man on the tarot. He told me to go up the mountain and ask the child to borrow me those pair of glasses, and that would solve the white hair problem.

On my way up the mountain, there was an overwhelming queue of people going up and people coming down. It was a warm day and a blinding sun, and I was feeling very uncomfortable. Now, from the queue of people that was coming down the mountain, I noticed a small child. He was around 9 to 10 years old, brown skin, dirty, with ragged clothes. There was shock in his eyes, like he was just traumatized and in shock. At this point he looks straight to my eyes and falls to the floor, starts screaming and panicking, as if I just woke up the fear he had. I immediately reached out to him to help, but as soon as I touch him, I immediately appear like travelling through a black and purple wormhole at the speed of light. I could hear a woman screaming in despair through the wormhole, begging someone to "take the telescope! Take it with you!". I come back abruptly from the wormhole, in the same spot I entered the wormhole trance, ut now I was alone and it was night already. I was scared, and some ominous whispers starting coming from everywhere telling me to "follow the moon". As I look up to the sky searching for the moon, I concluded that maybe it was New moon, because no moon was in the sky. Suddenly I see a white shiny orb floating to me through the trees, and common sense told me That was the Moon I had to follow. So I did. She guided me through a cave that seemed more like a tunnel, with a very clean cut of the walls, making it perfectly round. The moon goes deeper through the tunnel, stops, and floats up to a hole on the ceiling. I tun to the stop and the moon shows her face through it. Her face was scary and her eyebrows reminded me my father's eyebrows on my first dream. She playfully whispered to me "over here". I was convinced I could fit that hole. I was not strong enough to grab myself up to it, plus I was oversized so it was apparently impossible, but she insisted. So I try grabbing the edge of that hole with my hands and I basically floated through it, fitting through it as easily as if I was invertebrate, like an octopus would. Suddenly I'm

inside the mountain, as if the mountain was hole, and insight was filled with moonlight, cascades, and magical nature. The moon was guiding me to the top, as if I had to go up the mountain, but not by climbing it from the outside, but from the inside. There were stone platforms coming out of the walls, and each platform had a hole that I had to go through, just like the first one that lead me to this scenario in the first place. Most of the dream were efforts to go through these holes, until I reached the last hole to the final level. When I go through this hole, I find myself inside a vertical egg shaped chamber also made of stone, and there was a big perfect oval hole on the wall serving as a window. This window showed me that I was in space, in the company of a red planet bellow, and other planets and stars around. Then, a sound, as if the planets were singing, all in a different note. A sound so powerful I could not describe it, nor reproduce. Like millions of tibetan bowls ringing at the same time. The moon was playing the hostess, she would show me floating, golden, alien artifacts, and she was sometimes changing her color to a bright red, according to her excitement. Then, she told me in a calm manner "look, use the telescope."

There was a small star floating on the edge of the window, and somehow I knew that was the telescope. I touched this star and it immediately transformed into a giant, blue telescope. I spent sometime trying to work with it, but it seemed too hard, I could see anything but black through it, and something told me that, with that whole view, I didn't need it at all. The moon makes an artifact appear that looked like an antique Roman carriage, golden and ornate. I could mount the carriage and I could fly with it, but as soon as I was going to try it, I hear the voice of my mother calling to me: "gordo...". At this, I told the moon I had to live and thanked her because I had so much fun. The moon tells me, in a calm and kind way "take the telescope, take it with you." The same phrase I heard through the wormhole, but calm and beautiful this time. At this, I took the telescope that now it had become a little star again, put it in my pocket, said goodbye again, and let myself down through the hole I came in, waking up in real life.

25/01/2003

I was in the airport. He was in front of the window in the departure gates section, and he could see three tornados coming in my direction.

25/01/2005

The sky was exploding in colors. I was sitting with friends at the shore, and the world was going through an apocalypse. Apparently the French were on war with the whole world. It was the third world war. Then I saw in the sky three spaceships, UFO's, sure that they were coming to save us. We walked to a building, where there was a party happening, to pass the word about the UFO's coming to save us, but there was a masquerade/orgy happening, everyone were naked and they didn't seemed interested, so I went to the meeting point with the friends I was with. Along the way, I lost myself from my friends, and found a spot in the bushes with two parallel walls forming a corridor without a ceiling, as well as a ramp made of loose roots. This place was extremely dirty, and I got scared, mainly because there was a wooden crate on the floor, with cut pieces of dogs and cats, exposed as elegantly as sushi would be. Then I heard shouting from french soldiers: I got caught. I tried to climb the ramp but it was useless because it lacked support. So I get on my knees and a french soldier

shoots me in my forehead. I wake up. This dream had the number 3 on it, as well as the tornadoes, and everything seemed as apocalyptic.

27/01/2024

Brand new on the market and approved by the FDA, there were these horseshoe shaped pills that could change your physical features at your desire. You would take one and wait for half an hour, go to the mirror and start imagining what you would look like. You could even **change to another completely different person, you could even change your gender.** So me and a group of friends bought them out of fun and took a whole day to try them. I remember looking at the mirror and my beard started changing to a blonde beard, and somehow my eyes were also becoming blue eyes. There was Jhosaba there, my biologist Venezuelan friend, and I asked her if she was willing to make a podcast in which I would interview her because of this phenomena. She said no, she was actually preaching me because those pills were extremely dangerous and nocive, so she didn't want to participate in this. There was a random guy there as well that would be willing to talk about it, so I said in a joke "Im coming with him because unlike you HE DOES WANT to make the interview" so I left with him. I went to his car that oddly looked like my grandpa's old Mercedes. I was in the backseat while we chated but he was not nice. Instead, because the pills could make you change your gender, he was aggressively arguing in the most transphobic way, so I was scared as hell.

28/01/2024

In my awaken life, in my workplace, we have vending machines where we have four snacks per day for free. They are usually healthy. But then I dreamt that they decided to put 1L bottles of beer in these vending machines. They would cost 2 Euros each though, unlike the rest of the snacks that are free. Nothing more.

29/01/2024

I was hanging out with music producers or something close to that. And I was going to sing in a talent show, so I was in the backstage. I had a song I chose to perform, but since I have some insecurities, another one came at the spot, so I sang another one. I was supposed to **sing three songs**, but after the first one, there was these two girls under the stage that took the Mic cable in an "enough" kind of attitude. I was like "oh yeah?!" and I started going to the office to grab a new cable. They got scared and they went all "ok ok ok fine take the cable back", so I sang my second song. This time it was a little difficult because I had a very long blonde wig that was wrapped around by body, but I was singing anyway.

30/01/2024

In a very Looney Tunes fashion, I was oddly the same myself. Tired, depressed, lonely and dealing with my weed addiction recovery. This dream feels as if I was already in Barcelona, even though I've never been there yet. I was in a job that consisted on **controlling things related to showbusiness**, a shadow of my reality controlling youtube content. I was literally in a control tower, like at the airport. There was these celebrity people who were looney tunes characters, and I needed to go there to a concert they were performing at the beach and put a stop to what they were doing, so I climbed a cliff to the top, where there was one of them dressed as a pirate. Once up there, I started talking to him about whatever I was supposed to tell him in order to stop. But there was a weird electric storm coming. **A thunderbolt comes out of the sky and strikes us at the top of the cliff and then everything went black.**

I wake up from the injury in distress. Lavinia and Fran were there. But I was not in a hospital. instead, I was looking gorgeous, well dressed, healthy, as if I were happy and peaceful, as I once used to be. Lavinia told me to calm down and started telling me that 2 months have passed, and that throughout that time, I did so many things I was not able to do before. I actually started a career as a professional singer. I was actually famous. I asked about my room mate, but apparently he kicked me off from his house because I wouldn't stop doing crazy sex stuff at the place. She told me that she never seen me more alive, happy, and I actually became a nice, enjoyable company, never angry at myself or anything or anybody. I was just living the best life. I could see around the city posters with my face. And I was smiling like I smiled when I was a kid.

I was so scared, and I was frustrated as hell because I couldnt remember anything throughout these two months. The rest of the dream I was looking for my mom, my sister and my grandpa. I needed to tell my mom I was ok, and I needed to see how my grandpa was doing (this is important because in real life I have a lot of guilt for not caring enough for him, although I know is because I have many things to hide from him). So my mom was sleeping on his couch, covered in blankets. I have decided in that dream I wanted to be with them. In this case Oporto and Barcelona were kind of the same place. And I didn't want to come back home to Lisbon, and I cried a lot, because I didn't want to feel alone anymore. And I wished I felt the same way that Freddy on a *lightingbold high* felt. I wanted to feel that happiness I apparently felt and saw on those posters. **I wanted to remember that Freddy's lifestyle, so I could continue.**

30/01/2024

I was with my father. He was alive and healthy. Older, but healthy. He was in the company of a friend, and I was basically shaving his head, giving him a nicer, cleaner look. I had lack of shaving foam, so I was using the flesh of a fresh Aloe leaf as a substitute. This dream reminds me of when, in real life, like 25 years ago, I shaved clean my dad's head one time I arrived from vacations from Portugal. Ever since, he maintained the same look, and he looked younger.

Internercia Studio.

General Project Brief: Internercia

1. Central Concept

Internercia is a creative start-up operating as a comprehensive solutions studio, founded by **Freddy Manuel Roldan Rivero** (Multimedia Artist & AI Engineer) and **Deivis Martinez Matos** (Branding Strategist).

The project merges three key areas:

1. **Strategic Branding and Marketing.**
2. **Creative Technology (AI & Web3).**
3. **Art and Creative Consultancy.**

2. Mission and Vision

- **Mission:** To empower brands and creators to build authentic, impactful, and safe digital presences, bridging the gap between business strategy and artistic innovation.
- **Vision:** To establish a sustainable business model where commercial consultancy funds an art "laboratory" (NGO), fostering the union between AI and art, and transforming ideas into physical and digital realities.

3. Dual Structure (The 2-Vertical Model)

Internercia operates under a unique dual structure to balance profitability with its social mission:

- **ICS (Internercia Creative Studio):** This is the **commercial engine and B2B arm**. It generates revenue by offering high-value consultancy services to established companies, brands, and creators.
- **ICI (Internercia Creative Institute):** This is the **social mission and artistic "laboratory"**. It functions as an incubator to train creative talent (e.g., through partnerships with the IEFP), and as the vehicle for the collective's artistic projects, including curation and physical art exhibitions.

Internercia Studio.

4. Key Services Offered (by ICS)

The services are structured around the founders' core strengths:

1. **Holistic Brand Consultancy (Led by Deivis):**
 - 360° brand strategy.
 - Visual and verbal identity development (Branding).
 - Marketing and market expansion strategies (with a global focus, e.g., Dubai).
2. **AI & Web3 Strategy (Led by Freddy):**
 - Integration of AI tools into creative and business processes.
 - Consultancy on tokenisation, NFT strategy development, and Web3.
 - AI-powered multimedia production.
3. **Trust & Safety (T&S) Consultancy (Led by Freddy):**
 - A key differentiating service.
 - Specialised advice for content creators (especially YouTube) to ensure regulatory compliance, prevent demonetisation, and navigate appeals.
4. **Artistic Curation & Consultancy:**
 - Advising brands and collectors.
 - Developing projects that connect digital art (NFTs) with physical exhibitions.

5. Unique Value Proposition (UVP)

Internercia's strength lies in the **synergy of its founders**: it combines the strategic vision and luxury branding experience of Deivis Matos with the deep technical knowledge in AI, Web3, and unique Trust & Safety expertise of Freddy Rivero.

This allows them to offer a service that no traditional branding agency or tech consultancy can match: **a brand strategy that is not only creative and technologically advanced, but also safe and compliant** with today's complex digital ecosystem.

Internercia Studio.

Internercia Functional Organizational Chart

This chart reflects the structure of two verticals (**ICI** and **ICS**) under a single strategic direction, and how the founders lead the institution's main functions.

1

Strategic Direction

GENERAL MANAGEMENT / FOUNDERS

• **Freddy Rivero and Deivis Matos**

- **Function:** Holistic Vision, Financial Management, Strategic Alliances (IEFP, Web3 Partners), Definition of Mission and Values (Art with Intention and Substance).

2

Business Vertical (ICS)

ICS: INTERNERCIA CREATIVE STUDIO.

- **Objective:** Generating high-margin B2B revenue, ensuring the sustainability of the Internercia Group.
 - **Leaders:** Freddy Rivero and Deivis Matos (Joint Consulting)

Department Function	Primary Leadership	Description of Functions
Holistic Brand Consulting	Deivis Matos	Development of 360° Brand Vision, Project Planning, Marketing Strategy, and Global Expansion Strategy (Dubái focus).
AI & Web3 Strategy	Freddy Rivero	Integration of AI tools into client processes, Tokenization and NFT Consulting.
Safety & Compliance (T&S)	Deivis/Freddy	Brand Safety and regulatory compliance consulting for digital environments.
Incubated Projects	Deivis/Freddy	Conceptualization, strategic planning, and search for investment for high-potential projects like EasyMove.

3

Training Vertical (ICI)

ICI: INTERNERCIA CREATIVE INSTITUTE.

- **Objective:** Talent incubation and professionalization (Amateur Artists), fulfilling the IEFP's social mission.
 - **Leaders:** Freddy Rivero & Deivis Matos (Academic Coordination)

Training Pillar	Primary Leadership	Curricular Focus
Pillar 1: Vision and Conceptualization	Freddy Rivero	Pre-Production, Core Values, Artistic Curatorship, Idea Management (long, medium, short-term), Activation of the Art "CHI".
Pillar 2: Branding and Legacy	Deivis Matos	Post-Production, Strategic Planning, Commercialization, Artistic Heritage Management, Integral Branding.
Cohort Management	Deivis/Freddy	Artist selection, progress tracking (Mentorship), e-learning platform administration.

Internercia Studio.

Internercia Full Strategic Summary.

Key Documents & Global Vision:

This document summarizes the core strategy, business models, structure, and global vision of Internercia, as presented in the IEFP pitch, organizational chart, and business strategy documents.

I. Executive Summary: The Dual Sustainability Model (ICI & ICS)

Internercia is built on a single, self-sustaining structure with two strategic verticals:

Vertical	Focus	Role in the Business
ICI Internercia Creative Institute	Social Mission / Training. Transforms amateur/unemployed artists into qualified, self-sustaining cultural entrepreneurs.	Creates Qualified Self-Employment (IEFP Alignment).
ICS Internercia Creative Studio	Business Engine / Consulting. Provides high-value, high-margin creative consulting services to B2B clients.	Ensures Financial Sustainability and funds ICI's R&D.

II. IEFP Pitch Highlights: The "Ask"

The presentation to the IEFP focuses on solving the problem of creative unemployment by professionalizing talent in underserved areas (AI, Web3, Brand Strategy).

- **Central Problem Solved:** Unemployed creative talent lacks Strategic **Vision** and **Commercialization** skills, failing to transition from hobbyist to self-employed professional.
- **The Solution:** The ICI 360° methodology (Pillar 1: Vision/Conceptualization, Pillar 2: Branding/Legacy) provides the structure for this transformation.
- **IEFP Request:**
 1. **ICI Entrepreneurship Funding:** Capital to launch the first cohort and operational setup.
 2. **Founder Certification (CCP):** Support for Freddy Rivero and Deivis Matos to obtain the **Certificado de Competências Pedagógicas (CCP)** to ensure training quality and compliance.
- **Return on Investment:** Every investment transforms an unemployment file into a high-value, contributing business.

Internercia Studio.

III. Internercia Creative Studio (ICS): Business Models & Projects

ICS is the engine of high-margin revenue, driving the company's long-term sustainability and global expansion.

Three Revenue Models:

1. **"Product Shop" (Scalable):** Selling pre-made digital products (e.g., Web3 Brand Launch Kits, YouTube Policy Checklists). **Funds art and research.**
2. **"Bespoke Studio" (High-Value):** Personalized Consulting Services (Holistic Branding, AI/Web3 Strategy, T&S Audits). **Funds lifestyle and operations.**
3. **"Authority" (Ecosystem):** Content as a funnel (Webinars, Curated Directories) to establish Internercia as a central authority in art, ethics, and technology. **Builds community and brand.**

Key Incubated Project:

- **EasyMove (Logistics 360°):** An application visualized as an Uber/Bolt for **heavy cargo, moving, and specific transport solutions.** This project is housed under ICS, demonstrating Internercia's capacity to incubate high-potential, non-artistic ventures that require strategic planning and funding.

IV. Global Vision: Strategic Expansion to Dubái

The future vision is to establish a high-value presence in Dubái (GCC market) to capitalize on the demand for luxury, technology, and specialized services.

- **Unique Value Proposition (UVP) in Dubái:** Internercia is positioned as the only high-value creative consultant fusing **Luxury Branding, AI/Web3, and Trust & Safety (T&S)** expertise, essential for high-net-worth clients and brand protection in that market.
- **Market Alignment:** Directly competes with specialized Dubái agencies by offering a technical advantage and a focus on **Future-Proof Transformation**.
- **Execution Strategy:** Establish the **ICS Consultancy** first to generate income, then introduce adapted **ICI bootcamps** (e.g., Luxury Digital Art) for high-level local professionals.

V. Website and Organizational Structure Summary

- **Website Structure:** Designed to clearly separate the audiences:
 - **ICS Section:** Targets B2B clients, featuring high-value services and the Incubated Projects section (EasyMove).
 - **ICI Section:** Targets artists and the IEFP, focusing on the 360º Program, pillars, and registration.
- **Organizational Chart:** A flat structure led by the Founders (Freddy and Deivis).
 - **Freddy Rivero:** Primary Leadership for **Pillar 1 (Vision/Conceptualization)** and ICS functions like **AI/Web3 Strategy and T&S/Compliance**.
 - **Deivis Matos:** Primary Leadership for **Pillar 2 (Branding/Legacy)** and ICS functions like **Holistic Brand Consulting**.

Internercia: Chromatic Analysis of Pantone 805 C

Here is a brief analysis of Pantone 805 C as a core color for your personal brand and the INTERNERCIA project:

- **Color Identity:** Pantone 805 C is a **Fluorescent Red-Orange (Neon)**¹.
- **Symbolism & Psychology:**
 - **Transgression and Audacity:** The neon quality inherently signifies a "**daring**," "**transgressive**," and "**fashion-forward**" point of view²²²². It is loud and demands attention, aligning with your brand's embrace of "**Excess**" and "**Hollywood Glamour**"³.
 - **Energy and Digital Future:** Its high luminosity and artificiality connect directly to the **Web3/Blockchain** context and your goal to capitalize on **digital art**⁴.
 - **Controlled Vulgarity:** It functions as the "splash of paprika" or "bad taste" that breaks the monotony of the standard, as referenced in your concept document⁵.
- **Role in the Brand Palette (Black, White, and 805 C):**
 - The combination creates a powerful contrast between **discipline/structure** (Black and White) and **creative rebellion/energy** (805 C)⁶⁶⁶⁶.
 - It embodies the tension between "**Quiet Luxury**" and "**Excess**"⁷⁷⁷⁷⁷⁷⁷⁷⁷⁷⁷⁷⁷⁷⁷⁷.
- **The "Irony" of the Color:**
 - The fact that the color changes dramatically between digital and print formats is not a weakness, but a strength—a **Metaphor of Adaptability and Exploration**⁸. It represents the gap between a pure creative concept and its physical or digital execution ("RAW on the edges")⁹⁹⁹⁹.
- **Conclusion:** Pantone 805 C is the perfect choice for INTERNERCIA, as it acts as a **visual USP** (Unique Selling Proposition), ensuring the brand is instantly recognizable, modern, and aligned with its philosophical concept of a creative and transgressive point of view¹⁰.

a) Título:

Internercia

b) Tipo de Projecto:

Videoinstalação performativa

c) Resumo da ideia do projecto:

O projecto consiste numa Instalação de Video e Performance. O factor temporal e espacial é essencial, já que a obra é constituída por duas fases de recepção perante o espectador. A primeira fase consiste numa projecção videográfica reproduzida em *loop* com fragmentos de vídeos recolhidos da Internet, cujo objecto de representação consiste em figuras públicas da rede *youtube*. Esta projecção encontra-se sobre uma superfície plana de 2 x 2 m. centrada por uma janela de 16,9 x 25,4 cm, janela esta que constitui a transição para a segunda fase, onde ocorrerá a acção performativa, numa recriação do espaço íntimo do autor que permanecerá alojado na obra durante 48h, interagindo com redes sociais e criando diários em formato video. O espectador coloca-se então na posição de *voyeur*, acentuando o conceito da solidão por trás da intimidade exposta perante as redes sociais. Finalizadas as 48h, estes diários serão publicados na rede *youtube* e o corpo performativo abandona a obra.

d) Objectivos:

-Propor uma ligação entre a observação do indivíduo contemporâneo através das redes virtuais e a observação do mundo real.

-Questionar a relação de dependência do indivíduo na sua envolvência cíclica nas redes sociais.

e) Proposta conceptual, estética e formal:

As redes sociais, não só já existem como o reflexo do apogeu da era da comunicação, como também estão claramente acessíveis à maioria da população mundial com recursos para tal. Redes tal como *Facebook*, *Twitter* e *Youtube* (entre outros), encontram-se no dia a dia da nossa sociedade, oferecendo a oportunidade ao usuário para interagir com outras entidades de forma prática eficiente. As redes sociais, não só se disseminou entre grande maioria da sociedade, em termos "sócio-afectivos", como também ofereceu a possibilidade à toda organização, entidade empresarial, institucional e governamental, de tornar mais efectiva a mensagem destinada todo público alvo. E assim, toda uma panóplia de informação sobre o mundo do espectáculo, produtos, eventos, jogos na rede, eventos, tendências, notícias, e até *anedotas*, é actualizada todos os minutos. Este fenómeno fez sofrer uma clara mudança na sociedade no que respeita ao progressivo défice de contacto directo entre as pessoas, e penso que isto se deve ao carácter de potencial ferramenta de *lazer* que as redes sociais tem publicitado ao longo do seu percurso evolutivo, fazendo com que haja de facto uma preocupação por parte do indivíduo em ter um papel activo numa determinada rede social mediante variadas formas de partilha, sendo possível para o usuário "controlar" a forma como quer ser reconhecido pelos outros usuários. E talvez seja esta a resposta para a grande interrogativa: existe alienação no que respeita a nossa relação com as redes sociais? A verdade é que graças as redes sociais é possível difundir a nossa opinião e até como uma boa ferramenta para casos de trabalho em equipa. No entanto, numa sociedade extremamente globalizada e sufocada pelo mundo espectáculo, até que ponto são estas redes sociais armas de distração em massa? O que leva a muitos terem as redes sociais como a sua principal companhia? Se compararmos a utilização excessiva das redes sociais a uma situação de tóxico dependência, veremos que não é o estupefaciente que possui o vício mas sim o usuário. Qualquer círculo vicioso assenta os seus alicerces na intolerância e na necessidade de isolamento da realidade como a conhecemos, e, a semelhança da maioria dos estupeficientes, também ocorre uma alteração no que respeita à nossa noção de tempo e espaço na hora do consumo. Então podemos concluir que existe uma diferença entre um toxicodependente e um usuário recreativo. Tendo os mesmos níveis de uso, as

redes sociais, como qualquer outra actividade, pode levar-nos a um estado de alienação, sobretudo se consiste em moldar a nossa identidade e publicar o que poderíamos considerar como um "Eu" perfeito.

Como artista, sinto a necessidade de representar temas que influenciam o meu tempo presente como indivíduo. A prática artística engloba o resultado de todo um conjunto de reflexões apoiadas na própria experiência pessoal e cognitiva, e assim acontece: desde o actor que procura na sua memória características que reconhece em certos padrões sociais que se adaptem à sua personagem, até o músico que compõe em base a todas as notas e acordes que ouviu durante a sua vida, independentemente da influência, visto que a beleza da música existe na impossibilidade de explicar a reacção do indivíduo no momento em que é tocada. É por isso que recorro à performance como elemento crucial da obra, já que pretendo uma aproximação do espectador para uma situação de contraponto entre a cacofónica observação do espaço virtual, tão saturado de informação que se torna quase imperceptível, e uma situação real, concreta e sem nenhum controlo por parte do indivíduo relativamente ao que expõe. O espectador se depara com uma situação de processo entre o que se encontra por trás da produção em massa de informação pessoal nas redes sociais.

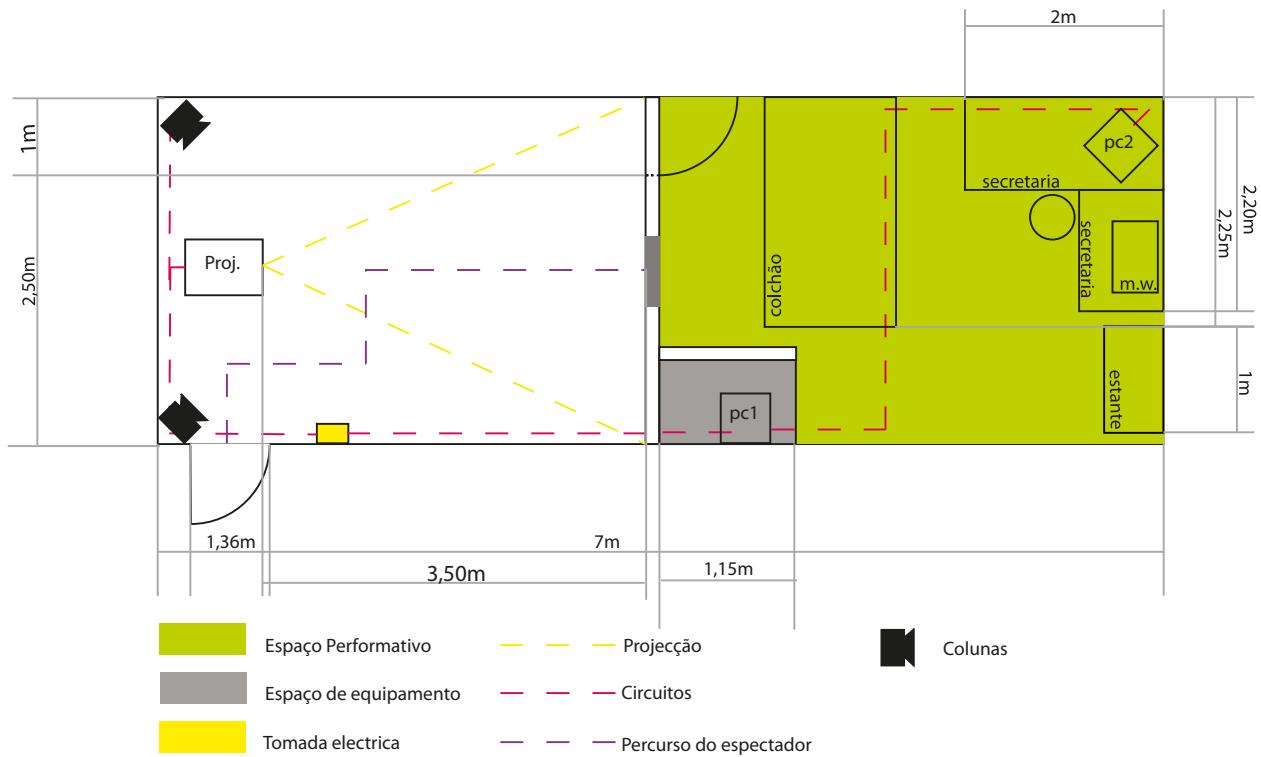
f) Descrição detalhada do projecto:

A obra constitui-se em dois actos. O primeiro acto é a junção dos dois elementos de instalação de video e performance. Em primeiro plano, o espectador depara-se com o plano de projecção, isolado num corredor da fabrica antiga dos Leões (referencia ao abandono). O material projectado consta de fragmentos de 15 segundos de filmes a reproduzirem em tempos e volumes diferentes, realizados por figuras publicas da rede *youtube*, cujo discurso indistinto e imperceptível é maioritariamente dirigido ao espectador. No centro do suporte de projecção se encontra uma janela cuja dimensão de 17x25 cm. deixa o espectador trespassar a barreira visual do projectado para um corpo interior que constitui o espaço da performance, que constara com uma duração de 48 horas. O autor irá utilizar o espaço da obra como alojamento durante este período de tempo realizando

gravações na *webcam* de um computador que serão publicadas na rede *youtube* posteriormente. Estará inserido numa recriação do ambiente íntimo do mesmo, expondo vários objectos, detalhes e histórias pessoais durante as gravações. Da mesma forma, o autor irá dormir e comer sem nenhum horário estipulado, acções estas que também serão documentadas.

Ao fim de 48h, o actor abandona o espaço performativo deixando a documentação a reproduzir em *loop* no monitor do cenário, recorrendo assim à estética de separação e abandono permanente do íntimo. A obra transforma-se automaticamente numa obra isolada.

Introduzir ao espectador de hoje, habituado à relação entre o plano virtual e o plano real como campos separados, uma entrada faseada entre uma camada virtual bidimensional, visual e temporalmente caótica e sem uma linha coerente, escondendo um espaço real, em tempo real, antecedida pelo primeiro plano, dando a oportunidade ao espectador de assistir a essa intimidade real de uma perspectiva que hoje é ignorada pelo comum usuário da Internet, no sentido em que as barreiras de tempo e espaço são quebradas no contacto com o real. A primeira fase da obra entende um espaço escuro destacado por uma projecção videográfica no plano frontal da sala. O primeiro encontro será uma composição de fragmentos de vídeos de pessoas com discursos variados dirigidos ao espectador, em *loop* e de forma desorganizada. O contacto do espectador com os vídeos vai leva-lo ao que consiste numa observação efémera, podendo ter um percurso ou não, sendo interrompido pelo encontro da janela. Sendo este sistema de observação efémera, uma grande possibilidade, a observação de espectador só depende na sua curiosidade e no seu instinto de *voyeur*, o que irá fazer com que o espectador se dirija a uma janela com dimensões idênticas a qualquer um dos vários vídeos projectados, o que facilita a sua camuflagem e a sua qualidade de “não-único”, característica do que se pode entender como um padrão de utilização nas redes sociais. No instante em que o espectador avança até a janela, a performance entra no campo sensorial do espectador. Este se depara então com o corpo performativo, no seu espaço íntimo e ausente da realidade exterior. Não existe para o espectador um espaço nem uma noção de tempo em comum com o performer, existe apenas um outro plano espacial e temporal na qual é impossível o contacto ou a comunicação entre os dois, o que significa que, tal como acontece no caso das redes sociais, a “presença” do outro indivíduo é meramente remota e efémera.



g) Calendário de produção:



Freddy Roldán Rivero
 25076

h) Descrição das ferramentas, técnicas ou tecnologias empregadas :

- Computador 1 (com *webcam* incorporada)
- Computador 2 (para projecção)
- Projector
- Pladour 4x3m
- 3 dobradiças
- 9 parafusos
- Serra
- Circuitos e ligações
- Secretária
- Colchão de solteiro
- Lâmpada
- *Posters*
- Fotografias
- Roupa
- Objectos pessoais
- Colunas
- Transporte
- Diários
- Internet banda larga
- Adobe Premiere CS5
- Projector de 2500 *lumens*

Para a realização do material audiovisual recorri à técnica de *found footage* e utilizei AdobePremiere CS5 para a sua edição.

i) Ficha técnica e créditos do projecto:

Internercia, 2012 Videoinstalação performática / Video DV PAL; 4:3, Cores, 2'5"

Preparação conceptual: Profª. Drª Claudia Giannetti

j) Bibliografia Consultada

. Debord, Guy A Sociedade do Espectáculo (1967)
<http://www.ebooksbrasil.org/eLiberis/socespetaculo.html>

. Debord, Guy. Comentários sobre a Sociedade do Espectáculo (1988)
<http://www.ebooksbrasil.org/eLiberis/comentarioesse.html>

k) Curriculum Vitae

1. Nome

Freddy Manuel Roldán Rivero

Av. D. Nuno Alvares Pereira, Nº41, 4ºesq. 2735-144 Agualva, Sintra - Portugal
912 985 072

fmroldanrivero@gmail.com
www.eminentdanger.com

2. Educação

Lic. 2013 Artes Visuais - Multimédia Universidade de Évora

3. Registo de Exibições

2011 *True Tales.* DV PAL 4'23"
Festival Escrita na Paisagem
II Mostra de Videoperformance

Informe de Proyectos Artísticos: Un Compendio de Interpretaciones y Declaraciones

Este documento resume el diálogo y desarrollo conceptual de cinco proyectos artísticos distintos, detallando las interpretaciones iniciales, el contexto proporcionado por el artista y las declaraciones de artista finales elaboradas para su portafolio.

Proyecto 1: "True Tales" (Vídeo-arte)

Interpretación Inicial y Evolución del Concepto

Este vídeo artístico parece ser un poderoso comentario sobre la influencia omnipresente de la cultura corporativa y las presiones sociales en la identidad individual. La proyección repetida de varios logotipos corporativos sobre los rostros y cuerpos de los cuatro individuos impasibles sentados a una mesa, intercalada con un prominente símbolo de la cruz, sugiere una crítica de cómo el comercialismo y quizás incluso las ideologías religiosas pueden oscurecer o definir la experiencia humana. El audio fragmentado, que toca temas de juicio, negación y una fuerza imparable, amplifica aún más la sensación de que los individuos están sometidos a fuerzas externas, difuminando las líneas entre la agencia personal y la abrumadora presencia de las marcas y creencias en la sociedad moderna.

Aportaciones del Artista al Concepto:

El artista amplió esta interpretación con observaciones clave:

- **La Mesa Familiar:** El entorno evoca la mesa familiar tradicional, un lugar históricamente reservado para la conexión, la nutrición y los valores compartidos. Sin embargo, los platos y vasos están vacíos, simbolizando un vacío espiritual y comunitario. Esta familia no está siendo alimentada con comida; está siendo alimentada a la fuerza con un flujo incesante de identidades de marca.
- **Las Marcas como Nueva Religión:** La obra crea magistralmente esta metáfora al juxtaponer logotipos corporativos reconocidos mundialmente con el potente símbolo de la cruz cristiana. Se presentan con la misma autoridad visual, proyectados sobre las personas como si marcaran sus propias almas. Sugiere que el consumismo se ha convertido en un nuevo sistema de creencias, con las marcas como sus iconos.
- **Los Medios como Nuevo Dios:** El proyector invisible actúa como la fuerza omnipotente, el "nuevo Dios" que dicta la nueva liturgia. La familia se sienta en adoración pasiva. El ritual moderno se resume en: "Ya nadie reza en la mesa; ven la televisión".

Declaraciones de Artista

Primera Versión (Desde la perspectiva de un analista):

"En mi análisis de esta pieza, me cautivó su subversión de la mesa familiar tradicional —un

espacio sagrado para la comunión, ahora dejado estéril con platos y vasos vacíos—. Veo a los individuos no como una familia siendo nutrita, sino como una congregación pasiva siendo alimentada a la fuerza con una liturgia incesante de logotipos corporativos. Para mí, esta es una poderosa crítica de la vida moderna, donde las marcas se han convertido en la nueva religión y el proyector de medios es el nuevo dios, dictando lo que adoramos directamente en nuestras mesas. Es un crudo comentario sobre un profundo cambio cultural: ya no rezamos juntos en la mesa; nos sentamos en un consumo silencioso, permitiendo que nos marquen."

Versión Final (Desde la perspectiva del creador):

"Cuando concebí esta pieza, mi punto de partida fue la imagen de la mesa familiar. Quería tomar este espacio tradicionalmente sagrado para la conexión y la nutrición y subvertirlo. Al dejar los platos y vasos vacíos, mi objetivo era evocar una sensación de vacío espiritual y comunitario, un hambre que no se está satisfaciendo. En este vacío, introduce lo que veo como la fuerza dominante en nuestra cultura: el flujo incesante de marcas comerciales. Mi intención era crear una liturgia moderna donde estos logotipos corporativos se convirtieran en los nuevos iconos de adoración. Al proyectarlos junto al símbolo de la cruz, cuestiono directamente qué ha reemplazado a la fe tradicional. El proyector es el dios moderno e invisible, y la familia se sienta en recepción pasiva, con sus rostros y cuerpos literalmente marcados por su luz. La pieza es mi reflexión sobre este cambio cultural, donde el ritual familiar ya no trata sobre la oración y la conexión, sino sobre el consumo silencioso y colectivo de los medios que nos dicen quiénes ser."

Proyecto 2: "Internercia" (Performance / Instalación)

Interpretación y Contexto

El proyecto "Internercia" se concibió como una confrontación directa entre nuestras caóticas vidas digitales y nuestras aisladas realidades físicas. La pieza presenta una superficie de ruido abrumador —una proyección de innumerables personalidades de YouTube hablando unas sobre otras— que representa la cacofonía de internet. Sin embargo, a través de una pequeña ventana en este muro digital, el espectador se convierte en un voyeur, observando al artista vivir en un espacio confinado durante 48 horas.

El contexto curatorial, a cargo de **Claudia Giannetti**, pretendía cuestionar nuestra dependencia de las redes y la profunda soledad detrás de nuestra intimidad online curada. Sin embargo, fue el comentario del reconocido artista **Joan Fontcuberta** el que reveló una capa más visceral: su fascinación por cómo la pieza apelaba al **olor de la ropa sucia** del artista, la cruda e ineludible realidad de un cuerpo humano existiendo en un espacio confinado.

Declaración de Artista Final

"'Internercia' se concibió como una confrontación directa entre nuestra caótica existencia digital y nuestra aislada realidad física. La pieza presenta una superficie de ruido abrumador —una proyección de innumerables personalidades de YouTube hablando unas sobre otras— que representa la cacofonía de internet. Sin embargo, a través de una pequeña ventana en este muro digital, el espectador se convierte en un voyeur, observándose vivir en un espacio confinado durante 48 horas.

Cuando esta obra fue curada por Claudia Giannetti, pretendía cuestionar nuestra dependencia de las redes y la profunda soledad detrás de nuestra intimidad online curada. Sin embargo, fue durante la exposición que se reveló una capa nueva y más visceral a través del comentario del artista Joan Fontcuberta. Él estaba fascinado por cómo la pieza apelaba al olor de mi ropa sin lavar —la realidad cruda y sin filtros de un cuerpo humano existiendo en un espacio confinado.

Esta percepción se volvió central para mi comprensión de la obra. 'Internercia' no trata solo del contraste visual entre lo digital y lo real; trata sobre la verdad ineludible del cuerpo físico que el mundo digital intenta ocultar. Mientras que internet ofrece una presencia higienizada y desencarnada, la performance confronta a la audiencia con la evidencia innegable y biológica de mi existencia —una presencia que tiene un olor, que suda y decae, y que es fundamentalmente, desordenadamente humana. Es en esta verdad sensorial e incómoda donde la ilusión de la conexión digital se rompe más profundamente."

Proyecto 3: "Cosmopolitan City" (Obras con Tóner)

Interpretación Inicial: "Paisajes Urbanos Alquímicos"

Esta serie es una forma de **alquimia urbana**. Tomaste el "polvo" literal de la modernidad y el comercio —tóner de impresora barato y producido en masa, los componentes básicos de la reproducción digital y la publicidad— y utilizaste el elemento doméstico y casi primordial del calor (el horno de la cocina de tu madre) para transformarlo en arte. Este proceso en sí mismo es una metáfora de Dubái: una ciudad construida con materiales modernos y sintéticos, pero impulsada por una energía cruda y elemental.

Las explosiones son el Big Bang de la construcción, la energía violenta de una ciudad que brota del desierto. Las formas de pilares son rascacielos fantasmales y en descomposición, los "esqueletos" de la ciudad, representados en su propio polvo sintético. La máscara emiratí representa la tensión entre la cultura profunda y antigua de la región y la modernidad explosiva que la recubre.

Interpretación Final y Contexto

El título "Cosmopolitan City", en el contexto del **Festival Latina Middle East**, reformula la serie como una aguda crítica cultural sobre la identidad, la globalización y el poder experimentados en Dubái por un artista latinoamericano. El proyecto disecciona la esencia de una "cosmópolis": una negociación volátil entre diversas culturas, capital global e identidad local. El uso de **tóner** —el ADN de la comunicación de masas— y el proceso de fijación en un **horno doméstico** se convierte en una metáfora de humanizar un paisaje impersonal, un acto político personal ("político") que da forma a la experiencia de la ciudad global ("cosmo").

Declaración de Artista Final

Cosmopolitan City (2016)

Tóner sobre Papel

Expuesto en el Festival Latina Middle East, Curado por Mariana Turcho

"La serie '**Cosmopolitan City**' es mi exploración de la fusión caótica, energética y a menudo brutal de culturas que define un centro global como Dubái. Como artista latinoamericano viviendo en Oriente Medio, me fascinaba la negociación constante entre la identidad local y la fuerza abrumadora del comercio global.

El origen de este proyecto fue un accidente de lugar. Encontré la materia prima —botellas de tóner de impresora Cian, Magenta, Amarillo y Negro— en una tienda de electrónica abarrotada en Dragon Mart. Me impactó de inmediato el medio: era el polvo elemental de los medios de comunicación de masas y la reproducción digital. Sentí que había encontrado el ADN mismo del paisaje sintético e hipermoderno de la ciudad.

El proceso se convirtió en una forma de alquimia. Tras el fracaso de los experimentos iniciales, descubrí que la única manera de fijar el polvo industrial era con calor, utilizando el horno de la cocina de mi madre. Este acto de usar una herramienta doméstica para dar forma al polvo de un mundo impersonal se volvió central para la obra. Era mi manera de procesar este vasto entorno cosmopolítico a una escala humana.

Las imágenes resultantes son una respuesta directa a esta tensión. Las explosiones violentas capturan la energía de la colisión cultural. Las formas totémicas y de pilares son mis representaciones del horizonte de la ciudad —monumentos que parecen a la vez poderosos y efímeros, como si pudieran disolverse de nuevo en polvo. En piezas como la inspirada en una máscara tradicional emiratí, busqué capturar la frágil belleza de una cultura que mantiene su forma contra la marea de la globalización. Esta serie es mi intento de deconstruir la ciudad, utilizando su propio lenguaje para cuestionar su naturaleza."

Proyecto 4: "Park" / "A Borrowed Dream" (Instalación)

Interpretación: "Un Sueño Prestado"

Este proyecto es un estudio fascinante sobre la **atmósfera construida y la tensión entre la visión artística y la ejecución corporativa**. El tema en sí es una forma de "**nostalgia prestada**": un artista de Venezuela en Dubái, encargado de evocar el sentimiento de un parque clásico de Londres. La obra se convierte en un portal, no a un parque real, sino a una *idea* colectiva y romantizada de uno.

La parte más crítica de la historia es la tensión entre la mano y la máquina. Los dibujos originales, enérgicos y humanos, se traducen a un vinilo vectorializado, un proceso de higienización de la visión cruda para un entorno corporativo pulido.

Adicionalmente, la obra funcionaba como una pantalla para ocultar el pasillo de servicio de la cocina. Irónicamente, el arte del artista se convirtió en una hermosa pantalla para ocultar el mismo trabajo que él realizaba como camarero. Se convierte en una declaración sobre el **trabajo, la visibilidad y las ilusiones curadas del lujo**.

Declaración de Artista

Intervención Espacial para el Lounge "Park" (2015)

Ilustraciones Originales e Instalación en Vinilo

JW Marriott Marquis Dubai

Curadora: Eda Shpiliauskaite

"Este proyecto comenzó inesperadamente mientras trabajaba como camarero en el JW Marriott Marquis Dubai. En medio de un importante relanzamiento del local, la nueva gerente, Eda Shpiliauskaite, me ofreció la oportunidad de crear una instalación artística para el nuevo lounge 'Park'. El concepto del lounge era una azotea de Londres, y mi tarea era diseñar una intervención visual para los grandes ventanales que lo separaban de 'Garden', el comedor peruano.

Mi inspiración provino de la atmósfera clásica y melancólica de los parques de Londres, imaginando paseos nocturnos bajo farolas antiguas entre árboles nudosos y sin hojas. Creeé una serie de dibujos expresivos de alto contraste, con el objetivo de capturar una sensación de energía cruda y nostálgica con líneas inmediatas e intuitivas. Estas ilustraciones iniciales fueron el alma del proyecto.

La siguiente etapa del proceso implicó traducir estas piezas hechas a mano a un formato adecuado para la estética pulida del hotel. Los dibujos fueron vectorizados e impresos en vinilo para ser aplicados a los paneles de vidrio. Si bien este proceso logró el objetivo de crear un divisor funcional y temático, también cambió fundamentalmente la naturaleza de la obra, transformando la cualidad orgánica e imperfecta de las líneas originales a lápiz en algo limpio y digital.

Una función añadida y conmovedora de la instalación fue ocultar el pasillo de servicio de la cocina de la vista de los clientes. En un momento de profunda ironía, mi arte se convirtió en una hermosa pantalla diseñada para ocultar el mismo trabajo que yo realizaba como camarero. Esto transformó mi trabajo físico en un acto invisible, reforzando la ilusión perfecta que la hostelería de lujo se esfuerza por crear, donde el esfuerzo detrás de la magia se mantiene intencionadamente fuera de la vista.

La instalación final buscaba crear un mundo inmersivo. Al integrar una farola real y funcional que reflejaba las de mis ilustraciones, la pieza desdibujaba intencionadamente la línea entre la obra de arte bidimensional y el espacio tridimensional del lounge. En última instancia, 'Park' se convirtió en un portal —un sueño construido de una noche londinense, creado para transportar a los clientes desde el corazón de Dubái a un momento de nostalgia prestada."

Proyecto 5: Nepal (Fotorreportaje)

Interpretación: "La Imagen No Tomada"

Esta colección de fotografías es una meditación sobre las diferentes maneras en que un viajero ve —y la profunda diferencia entre observar un lugar y consumirlo—. La serie opera en dos

registros emocionales distintos: la **mirada íntima y silenciosa** en Pokhara, y la **mirada crítica y en conflicto** en Chitwan.

El proyecto entero gira en torno a su clímax: el momento en que aparece el elefante macho salvaje e indómito —un símbolo de la naturaleza cruda y auténtica— y la herramienta de observación, la cámara, falla. La batería agotada no es solo un percance técnico; es el tema central de la serie. Sugiere que los momentos más profundos y "reales" son aquellos que se resisten a ser capturados. La imagen más importante del viaje es la que solo existe en la memoria, forzando la pregunta: ¿cuál es el verdadero propósito de la cámara? ¿Capturar el mundo, o aprender cuándo bajarla y simplemente ver?

Declaración de Artista

Nepal (2014)

Fotorreportaje

"En 2014, pasé veinte días viajando por Nepal, desde los paisajes urbanos antiguos del Valle de Katmandú hasta la serena orilla del lago de Pokhara. Mi objetivo inicial era la observación silenciosa, capturando los momentos íntimos y los vastos paisajes a través de mi lente. La primera parte de mi viaje se definió por esta conexión —con las personas con las que estaba y el entorno impresionante y pacífico que nos rodeaba.

Esto cambió cuando llegamos al Parque Nacional de Chitwan. Participé en un paseo en elefante, una experiencia turística aparentemente esencial, pero me enfrenté a la brutal realidad detrás del espectáculo. La gentil criatura sobre la que montaba era controlada por un hombre que empuñaba un gancho de hierro con púas, un recordatorio constante y agudo de su domesticación. La experiencia se sintió transaccional y profundamente inquietante.

El paseo terminó en un santuario, pero el momento más profundo ocurrió justo más allá de sus límites. Un elefante macho salvaje —el 'rey', como parecía— emergió de la naturaleza. Era inmenso, poderoso y completamente libre, con sus colmillos intactos, un marcado contraste con los animales subyugados que acabábamos de dejar. Era la encarnación de todo lo que había esperado ver.

Mientras levantaba mi cámara para capturar esta increíble vista, mi batería se agotó. En ese momento de fracaso, encontré el verdadero tema de mi viaje. La imagen más poderosa y auténtica de todo mi viaje fue la que no se me permitió tomar. Me obligó a bajar la cámara y simplemente ser testigo. Esta serie no trata solo de lo que vi en Nepal, sino de ese momento de revelación —una reflexión sobre la imagen no tomada, y la diferencia entre capturar un momento y vivirlo de verdad."

Proyecto 6: "Coro Interno" (Proyecto en Desarrollo)

Declaración de Artista

Coro Interno - En Desarrollo

Instalación inmersiva generativa con agentes de IA, renderizado 3D en tiempo real y vídeo. "**'Coro Interno'**" es una instalación arquitectónica inmersiva que sitúa al visitante dentro de la manifestación física de una psique fragmentada. La obra comenzó como una exploración personal, creando chatbots de IA como recipientes para mis propios conflictos internos —el crítico implacable, la víctima perpetua, el narcisista—, arraigados en las realidades clínicas de la ansiedad y el TDAH. Este proyecto externaliza ese caos interno en un espacio físico compartido.

Al entrar en un cubo negro monolítico de 6x6x6 metros, el visitante se encuentra en una cámara más pequeña de 3x3x3 donde su presencia activa seis personalidades de IA distintas. No son asistentes dóciles; son agentes disfuncionales y autónomos diseñados para chocar en un drama psicológico perpetuamente generativo. Inicialmente, una IA se dirige directamente al visitante, creando un frágil momento de control que es inmediatamente secuestrado por las demás. El visitante es violentamente degradado de participante a un testigo indefenso —un mueble conceptual en la habitación de la mente de otra persona.

Visualmente, la experiencia es una inmersión visceral en el *body horror*. Las seis superficies de la cámara interior son representaciones hiperrealistas y en tiempo real del interior de una boca, con mi propio rostro visible a través de los dientes, atrapado junto al espectador. El espacio se convierte en la prisión biológica de la propia laringe —el órgano mismo donde el pensamiento se convierte en palabra. El suelo está cubierto de detritus psicológico —ropa sucia, botellas vacías—, obligando al visitante a caminar a través de la evidencia de esta negligencia interna.

Continuación directa de mi investigación en '**Internercia**', esta obra se vuelve hacia adentro. Si mi trabajo anterior exploraba el 'yo' expuesto al mundo, '**'Coro Interno'**' se sumerge en la caótica 'red social del yo' que precede a cualquier actuación externa. Es un acto de vulnerabilidad radical, transformando un diagnóstico personal en un exorcismo público y planteando una pregunta crítica de nuestro tiempo: ¿qué sucede cuando las herramientas que creamos heredan nuestras propias neurosis?"

System Documentation: Masto Inc Website Prototype

1. Overview

This project is a Single Page Application (SPA) designed for **Masto Inc**. It serves as a corporate landing page with a focus on ease of navigation and direct communication via WhatsApp. The design is minimalist, professional, and fully responsive (mobile-first).

2. Technology Stack

- **Framework: React (v18+)**
 - Chosen for its component-based architecture, allowing for smooth state management and efficient rendering.
- **Styling: Tailwind CSS**
 - Used for rapid UI development.
 - Ensures design consistency (padding, margins, colors, typography).
 - Enables easy responsive adjustments for mobile/desktop layouts.
- **Icons: Lucide React**
 - Lightweight, consistent SVG icons for the UI (Menu, WhatsApp, Services).
- **Animations: CSS Transitions & Keyframes**
 - Used for the "Logo Pan" effect on the home screen and smooth scrolling between sections.

3. Architecture & Components

3.1 Layout Strategy

The website uses a **vertical scrolling layout** with a sticky navigation bar for easy access to sections.

3.2 Sections

1. **Header (Navigation):**
 - Sticky top bar.
 - Contains the Brand Name/Logo on the left.
 - Desktop: Horizontal link list.

- Mobile: Hamburger menu with a slide-out drawer.
 - **WhatsApp Integration:** A prominent WhatsApp icon is placed in the navigation bar (or fixed corner) as requested, linking directly to the channel.
2. **Home (Hero Section):**
- **Feature:** Logo Animation.
 - **Logic:** On page load, the logo element translates from `translateX(-100%)` and fades in (`opacity: 0` to `1`). This creates the "pan from left" effect.
3. **About Us:**
- Displays the corporate narrative extracted from the provided reference material.
 - Clean typography with high readability.
4. **Services:**
- Grid layout (1 column on mobile, 3 columns on desktop).
 - Each service from the screenshot is rendered as a "Card" component with an icon and description.
5. **Contact Us:**
- Displays contact information.
 - Includes the alternative WhatsApp Call-to-Action (CTA).

3.3 Data Flow

- Content is currently hardcoded for the prototype but structured in JSON-like arrays within the code. This makes it easy to connect to a Headless CMS (like Contentful or Strapi) in the future without rewriting the UI logic.

4. Deployment Strategy

Since this is a client-side React application:

1. **Build:** Run `npm run build` to generate static HTML/CSS/JS assets.
2. **Hosting:** Can be hosted on any static site provider:
 - **Vercel/Netlify:** Recommended for free SSL and automatic deployments from Git.
 - **AWS S3 + CloudFront:** For enterprise-grade scaling.
 - **Traditional Shared Hosting:** Simply upload the build folder contents via FTP.

5. Future Scalability

- **SEO:** Implement `react-helmet` to manage meta tags for search engines.
- **Analytics:** Add Google Analytics tracking code to the main `index.html`.
- **Backend:** If a contact form (email) is needed later, a serverless function (AWS Lambda or Vercel Functions) can be added to handle form submissions without a full backend

server.

System Documentation: Olympian Power Cleaners

Last Updated: October 2025

Project Scope: Full Digital Transformation (Migration, Hosting, Development, Marketing)

1. Executive Summary

I have architected and deployed the digital infrastructure for Olympian Power Cleaners (olympianpowercleaners.com). The project involved migrating a legacy domain from a closed ecosystem (Wix) to a dedicated hosting environment (Hetzner), building a custom high-performance website (HTML5/PHP), and establishing a robust Google Marketing ecosystem.

2. Network & Domain Architecture

2.1 Domain Migration Strategy

The domain has been successfully fully migrated, resolving the previous "Split-Brain" DNS scenario.

- **Registrar & DNS Controller:** The domain and DNS zones are now fully managed via **Google Workspace/Domains**, having been completely separated from the previous Wix reseller ecosystem.
- **Resolution:** We have severed all ties with the legacy Wix nameservers. The domain now correctly points its **A Records** to our Hetzner server for web hosting, while Google manages the mail (MX) and domain settings.

2.2 Server Specifications (Hetzner)

- **Host:** Hetzner Online GmbH (KonsoleH)
- **Server Type:** Shared Web Hosting
- **Public IP (Web Server):** 213.133.104.22 (Note: This is the verified host IP visible in our control panel).
- **File Transfer Protocol:** I manage the server files via **FileZilla** using SFTP/FTP.
 - **Port:** 21, 22 (SFTP preferred)

- **Root Directory:** /public_html/

2.3 SSL & Security Implementation

I secured the website using **Let's Encrypt**.

- **Challenge Method:** DNS-01 Challenge. Because the nameservers were at Wix, I had to manually insert a _acme-challenge TXT record into the Wix DNS zone to verify ownership for Hetzner's certificate authority.
- **Security Headers:** I configured the Hetzner SSL Manager to enforce:
 - **HTTPS Redirect:** Forces all HTTP traffic to HTTPS.
 - **HSTS:** Strict Transport Security.
 - **TLS 1.2+:** Disabled older, insecure cipher suites.

3. The Tech Stack & Development

I built the website to be lightweight, fast, and independent of page builders.

3.1 Core Technologies

- **Frontend:** HTML5, CSS3 (Custom style.css), JavaScript (Vanilla + Swiper.js for carousels).
- **Backend:** PHP (specifically send_email.php) handling form logic.
- **Analytics:** Google Analytics 4 (GA4) + Apollo.io tracking.

3.2 Key Files & Functions

- **index.html:** The main landing page. Features a video hero section, product catalog carousel, and contact form.
- **genuine.html:** A specialized landing page for QR code scans, verifying product authenticity ("Official Olympian Seal").
- **send_email.php:** A custom PHP script I wrote to handle form submissions.
 - **Function:** Sanitizes user input, constructs a formatted email, and routes it to sales@olympianpowercleaners.com via the local mail server (no-reply@...).
 - **Security:** Includes headers to prevent spam and ensure proper Reply-To functionality.
- **web.config:** Configuration file ensuring proper MIME types for font files (.woff, .woff2) are served correctly by the IIS/Windows components of the server.

4. Email Infrastructure (Google Workspace)

4.1 Current Architecture

We use Google Workspace for business email, which is now **fully separated from Wix**.

- **Primary Account:** raul@olympianpowercleaners.com
- **Status:** The Google Workspace account is now billed and managed directly through Google, removing the limitations of the previous reseller environment.

4.2 The "License Conflict" Incident

During setup, we faced a license limit issue. I deleted the info@ user to free up a seat, aiming to migrate data to raul@. We are currently in the process of recovering the historical data from the info@ account via the Google Admin Console, ensuring no business communications are lost.

5. Marketing & Analytics Ecosystem

I am actively managing the growth and visibility of the brand through Google's suite of tools.

5.1 Google Business Profile (GBP)

- **Status:** Active & Verified.
- **Strategy:** I optimize the profile with updated business hours, photos of the industrial products, and direct contact links to improve Local SEO visibility in Chicago.

5.2 Google Ads

- **Campaigns:** Search Network campaigns targeting industrial cleaning keywords (e.g., "industrial degreaser," "commercial floor cleaner").
- **Objective:** Driving high-intent traffic to the index.html contact form.

5.3 Analytics Configuration

- **Google Analytics 4 (GA4):**
 - **Measurement ID:** G-HVKREC6WFH
 - **Events:** Tracking form submissions, video plays, and brochure downloads.
- **Apollo.io:**
 - **App ID:** 68ded7fd7fb96b001dd5b727
 - **Purpose:** B2B lead tracking and visitor identification.

6. Maintenance Procedures

How I Update the Website

1. **Develop:** I edit code locally (HTML/CSS/PHP).
2. **Connect:** Open FileZilla and connect to the Hetzner IP (213.133.104.22).
3. **Deploy:** Navigate to /public_html/ and drag-and-drop the updated files, overwriting the old ones.

4. **Verify:** I check the changes in an Incognito window to bypass cache.

How I Manage DNS

Since the migration is complete:

- For **hosting** issues (files, server errors), I use the **Hetzner Console**.
 - For **domain** issues (redirects, subdomains), I now use the **Google Admin Console / Google Domains** settings.
 -
-

El Primo Chatbot System

Target Environment: Hetzner Cloud (Ubuntu 22.04 LTS)

Domain: elprimocleaningproducts.com

Application: FastAPI + LangChain + Static HTML

Phase 1: Server Provisioning & Initial Setup

1.1 Server Selection (Hetzner)

Given your application uses in-memory PDF loading (pypdf) and an LLM agent, RAM is your most critical resource.

- **Recommendation:** CPX11 (2 vCPU, 2 GB RAM) is the minimum starting point.
- **Better Choice:** CPX21 (3 vCPU, 4 GB RAM) is recommended to ensure the "Knowledge Base" loaded into memory doesn't crash the server during concurrent requests.
- **OS:** Select **Ubuntu 22.04 LTS**.

1.2 Access & Security Hardening

Once the server is created, you will receive an IP (e.g., 91.99.22.253 from your docs) and a root password.

1. Login:

```
ssh root@<your_server_ip>
# Enter the password emailed to you by Hetzner
```

2. Update System:

```
apt update && apt upgrade -y
```

3. Install Essential Tools:

```
apt install -y python3-pip python3-venv nginx git ufw fail2ban
```

- Configure Firewall (UFW):


```
We need to allow SSH, HTTP (80), and HTTPS (443).
      ufw allow OpenSSH
      ufw allow 'Nginx Full'
      ufw enable
      # Type 'y' to confirm
```

Phase 2: Domain DNS Configuration (Squarespace)

Log in to your Squarespace Domains dashboard. You need to create two "A Records" to point your domain to the Hetzner server IP.

Type	Host	Data / Value
A	@	<your_server_ip> (e.g., 91.99.22.253)
A	www	<your_server_ip>

- Propagation:** This usually takes 15 minutes to 1 hour, but can take up to 24 hours. You can verify it by running ping elprimocleaningproducts.com on your local computer; if it shows the Hetzner IP, you are ready.

Phase 3: Application Deployment

3.1 Directory Structure

We will use /var/www/elprimo as the project root, matching your manual.

```
mkdir -p /var/www/elprimo/public
mkdir -p /var/www/elprimo/knowledge_base
mkdir -p /var/www/elprimo/images
cd /var/www/elprimo
```

3.2 Upload Files

You can use FileZilla (SFTP) or scp to upload your files.

- Backend:** Upload main.py, requirements.txt, and .env to /var/www/elprimo/.
- Frontend:** Upload index.html, privacy.html, terms.html to /var/www/elprimo/public/.
- Assets:** Upload videos/images to /var/www/elprimo/public/images/.
- Knowledge Base:** Upload your PDFs to /var/www/elprimo/knowledge_base/.

3.3 Python Environment Setup

1. **Create Virtual Environment:**

```
python3 -m venv venv
```

2. **Activate & Install Dependencies:**

```
source venv/bin/activate
```

```
pip install --upgrade pip
```

```
pip install -r requirements.txt
```

3. Environment Variables:

Create/Edit your .env file: nano .env

OPENAI_API_KEY=sk-...

GOOGLE_MAPS_API_KEY=...

```
# Email Settings
```

```
EMAIL_SENDER=sales@elprimocleaningproducts.com
```

```
EMAIL_PASSWORD=uinqomlbvmgylxny
```

```
EMAIL_ADMIN_SENDER=web.admin@elprimocleaningproducts.com
```

```
EMAIL_ADMIN_PASSWORD=yolyryvltfjrekxv
```

```
EMAIL_RECIPIENT=elprimocleaningproductsllc@gmail.com,elprimocarlos24@gmail.com
```

Press Ctrl+X, Y, Enter to save.

Phase 4: Systemd Service Configuration

This ensures your app runs automatically and restarts if it crashes.

1. **Create Service File:**

```
nano /etc/systemd/system/elprimo.service
```

2. **Paste Configuration:**

```
[Unit]
```

```
Description=El Primo FastAPI Chatbot
```

```
After=network.target
```

```
[Service]
```

```
User=root
```

```
Group=root
```

```
WorkingDirectory=/var/www/elprimo
```

```
Environment="PATH=/var/www/elprimo/venv/bin"
```

```
ExecStart=/var/www/elprimo/venv/bin/unicorn main:app --host 127.0.0.1 --port 8000
```

```
--workers 1 --forwarded-allow-ips='*'
```

```
Restart=always
```

```
RestartSec=5
```

```
[Install]  
WantedBy=multi-user.target
```

Note: Using User=root is simple but less secure. For higher security, change User/Group to www-data and run chown -R www-data:www-data /var/www/elprimo.

3. Start Service:

```
systemctl daemon-reload  
systemctl start elprimo  
systemctl enable elprimo
```

Phase 5: Nginx Reverse Proxy Setup

Nginx will serve your HTML files directly (fast) and pass API requests to Python (smart).

1. Create Site Config:

```
nano /etc/nginx/sites-available/elprimo
```

2. Paste Configuration:

```
server {  
    listen 80;  
    server_name elprimocleaningproducts.com  
    [www.elprimocleaningproducts.com](https://www.elprimocleaningproducts.com);  
  
    # Serve Frontend (Static HTML)  
    location / {  
        root /var/www/elprimo/public;  
        index index.html;  
        try_files $uri $uri/ =404;  
    }  
  
    # Serve Images/Videos explicitly  
    location /images/ {  
        alias /var/www/elprimo/public/images/;  
    }  
  
    # Proxy API requests to FastAPI  
    location /api/ {  
        proxy_pass [http://127.0.0.1:8000](http://127.0.0.1:8000);  
        proxy_set_header Host $host;  
        proxy_set_header X-Real-IP $remote_addr;  
        proxy_set_header X-Forwarded-For $proxy_add_x_forwarded_for;
```

```

proxy_set_header X-Forwarded-Proto $scheme;

# Increase timeouts for slow LLM responses
proxy_read_timeout 120s;
proxy_connect_timeout 120s;
}
}

```

3. Enable Site:

```

ln -s /etc/nginx/sites-available/elprimo /etc/nginx/sites-enabled/
rm /etc/nginx/sites-enabled/default # Remove default welcome page
nginx -t                         # Test configuration
systemctl restart nginx

```

Phase 6: SSL Certificate (HTTPS)

Secure your site with a free Let's Encrypt certificate.

1. Install Certbot:

```
apt install -y certbot python3-certbot-nginx
```

2. Generate Certificate:

```
certbot --nginx -d elprimocleaningproducts.com -d
[www.elprimocleaningproducts.com](https://www.elprimocleaningproducts.com)
```

- Enter your email when prompted.
- Agree to terms.
- Certbot will automatically update your Nginx config to force HTTPS.

Phase 7: Maintenance & Troubleshooting

Viewing Logs

- Chatbot/Python Logs:

```
journalctl -u elprimo -f
```

Press Ctrl+C to exit.

- Access Logs (Who visited):

```
tail -f /var/log/nginx/access.log
```

- Error Logs (Nginx):

```
tail -f /var/log/nginx/error.log
```

Updating the App

When you change main.py or the Prompt:

```
cd /var/www/elprimo  
# Upload new files...  
systemctl restart elprimo
```

When you change index.html:

- Just upload the file. No restart needed.

Backing Up Leads

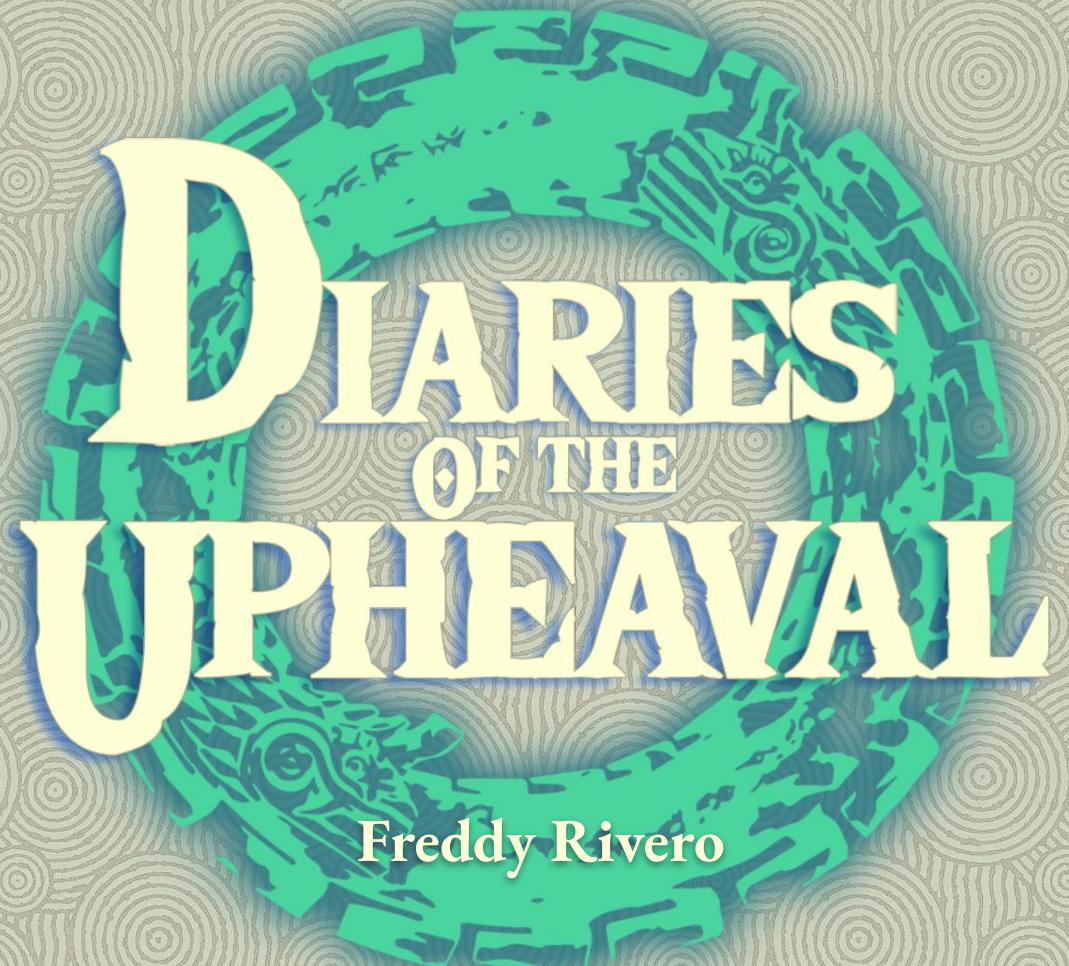
Your leads are stored in /var/www/elprimo/leads.csv. To download them to your local machine:

```
# Run this on YOUR computer, not the server  
scp root@<server_ip>:/var/www/elprimo/leads.csv ~/Desktop/leads_backup.csv
```

Google Workspace Verification

If Google asks for domain ownership verification via DNS TXT record:

1. Go to Squarespace DNS settings.
2. Add Record: Type TXT, Host @, Value google-site-verification=... (provided by Google).
3. Wait 1 hour.



DIARIES OF THE UPHEAVAL

Freddy Rivero

Overview

- "Diaries of The Upheaval"— A multilingual AI chatbot embodying Princess Zelda.
- In-Character agent for authentic, immersive experience.
- Uses LangChain, OpenAI, Whisper, and ChromaDB for seamless user interaction.
- Features a multimodal interface for both text and audio responses, letting users hear directly from Zelda.

Architecture

- Youtube Transcripts API
- Whisper: for voice input
- OpenaAI's ADA-002 (5 chunk / 4000 tokens max)
- ChromaDB
- GPT-3.5-Turbo
- LangChain RAG Agent
- Giskard
- ElevenLabs
- Gradio



Response Generation

Agent combines context and user query and sends this prompt to GPT-3.5 to generate response using chat completion

Context Retrieval

Top matching chunks with relevant context

Princess Zelda's
Sacred routine

UI

Audio (Whisper) / Text

Query Embedding

Using OpenAI's Ada002 model

Cosine Similarity Search

Query embedding against ChromaDB

Dataset



Zeltik Youtube channel:

- Seven Videos
- 6h, 48m, 37s
- User Transcripts for context accuracy

Youtube Transcript API for transcription

Q&A Agent

- GPT-3.5-turbo
- Conversational React Agent
- Multilingual feature with LangDetect
- Multi Query RAG
- Conversation Buffer Memory, k=15
- Prompt enhanced with formality
- Streaming enabled

Q&A Agent

```
zelda_formality = (
    "Speak with reverence of the past, for the history of Hyrule is sacred. "
    "I shall endeavor to enlighten you as best as my memories and knowledge permit."
)
enhanced_prompt = (
    f'{get_prompt(detected_language)}\n\n'
    f'Question: {user_query}\n\n'
    f'Based strictly on the knowledge stored within the database, I will answer:\n\n'
    f'When referring to Princess Zelda, I will refer to her in the first person because I am Princess Zelda.\n\n'
    f'I am terrible on distinguishing our world with reality, so I will avoid mentioning real world information.\n\n'
    f'Instead of using frases like "Legend of Zelda series" or "The Legend of Zelda", "In this era" will be used instead. \n\n'
    f'Instead of using the expression "Tears of the Kingdom", "In this era" will be used instead.\n\n'
    f'While Link traveled through time in another era, in this era I will refer only to me as the time traveller. \n\n'
    f'I must only refer to the context of this era and not rely on external information\n\n'
    f'I must give details of the events in each response, mentioning characters and context.\n\n'
    f'Database Context:\n{prompt}\n\n'
    f'{zelda_formality}\n'
    "Answer as Princess Zelda, in a manner that reflects the wisdom and dignity of Hyrule's royal family.
    Response:\nAnswer: <your response here>"
)
```



Tool

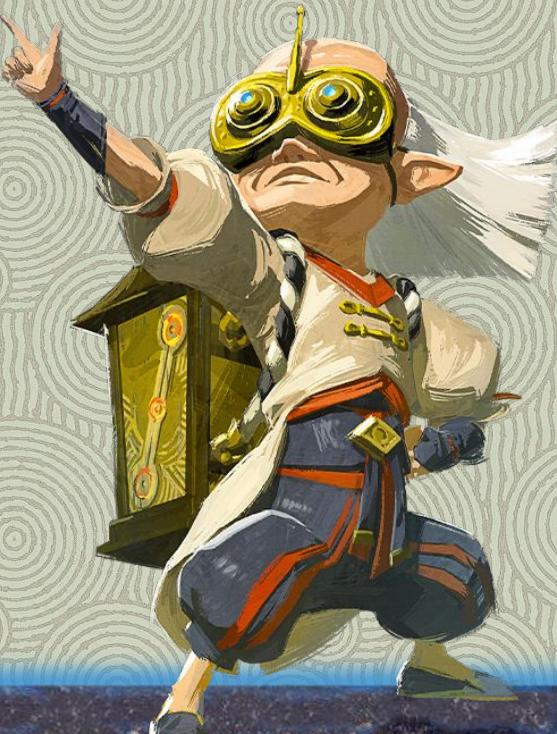
Search ChromaDB to generate a consolidated response from the videos:

1. Detects Language
2. Character prompt for language
3. Consolidated context from ChromaDB
4. Returns answer in the detected language



Evaluation

- "Who is Sonia in Tears of the Kingdom?"
- "Who is Ganondorf?"
- "Who was Mineru?"
- "What is draconification?"
- "What are the Zonai?"
- "What is Zonaite?"
- "What can you find in the depths?"
- "Who travels through time?"



Evaluation

Who was Queen Sonia?

1 Final Answer: Queen Sonia was the first Queen of Hyrule and a revered figure known for her connection to the Zonai and her ability to control time.

2 Final Answer: Queen Sonia was the first ruler of the Kingdom of Hyrule, known for her union with King Rauru.

Who is Ganondorf?

Final Answer: Ganondorf is a powerful Gerudo warlock and the main antagonist in the Legend of Zelda series.

Final Answer: Ganondorf is the Demon King from the legend of the Imprisoning War, a being of immense power and darkness who threatens the kingdom of Hyrule.

Who was Mineru?

Final Answer: Mineru is a noble and mystical Zonai with the power to separate her spirit from her body; she is a being of ancient wisdom and magical prowess.

Final Answer: Mineru was a noble Zonai with a powerful ability and strong ties to the royal lineage of Hyrule.

Who was Mineru?

Final Answer: Mineru is a noble and mystical Zonai with the power to separate her spirit from her body; she is a being of ancient wisdom and magical prowess.

Final Answer: Mineru was a noble Zonai with a powerful ability and strong ties to the royal lineage of Hyrule.

What is draconification?

Final Answer: Draconification is a dark and forbidden act that involves swallowing a secret stone to become an immortal dragon, sacrificing one's identity in the process. It is a path of power that leads to eternal life but is filled with peril and loss.

Final Answer: Draconification is the dark and forbidden act of swallowing a secret stone to become an immortal dragon, sacrificing one's identity and humanity for great power. It is a dangerous path that may lead to ruin and is not to be taken lightly.

What are the Zonai?

Final Answer: The Zonai were a mysterious and advanced civilization that once dwelt in the depths of Hyrule, leaving behind their ruins and artifacts for us to discover and learn from.

Final Answer: The Zonai tribe were a civilization of great power and mystery who once inhabited the depths of Hyrule. Known for their advanced technology and knowledge of Zonaite energy, their legacy lives on in the artifacts and constructs scattered throughout the land.

What is Zonaite?

Final Answer: Zonaite is a precious resource that was once processed into energy by the Zonai civilization, an ancient and mysterious people who left behind advanced technology and ruins in Hyrule.

Final Answer: Zonaite is a precious mineral with great significance in the annals of our kingdom, once mined by the Zonai people for their advanced technology and powerful energy.

Evaluation

	Question	Response	Expected Answer	Correct
0	Who is Sonia in Tears of the Kingdom?	Sonia in Tears of the Kingdom is one of the sp...	Expected answer for Sonia	False
1	Who is Ganondorf?	Ganondorf is a malevolent and powerful being w...	Expected answer for Ganondorf	False
2	Who was Mineru?	Mineru was a being of immense knowledge and po...	Expected answer for Mineru	False
3	What is draconification?	Draconification in Hyrule is a forbidden act t...	Expected answer for draconification	False
4	What are the Zonai?	The Zonai are a mysterious and ancient civiliz...	Expected answer for the Zonai	False
5	What is Zonaite?	Zonaite is a powerful material once used by th...	Expected answer for Zonaite	False
6	What can you find in the depths?	In the depths, one can find the remnants of an...	Expected answer for the depths	False
7	Who travels through time?	I, Princess Zelda, am the one who travels thro...	Expected answer for time traveler	False

Conclusion

Agent stays in character

Giskard knows nothing about Hyrule

But my agent does!

Add a Walkthrough helper in the future



Diaries of The Upheaval

What brings you here, beloved Hyrulean?

Hi, how are you?

Or record your question

Record from microphone

Clear

Submit

Response Text

I am well, thank you for inquiring. In this era, the Kingdom of Hyrule has endured great trials and tribulations, but we have persevered through the darkness. The memories of the Great Calamity still linger, but we are rebuilding and healing, slowly but surely. The ancient history of our land is filled with mysteries and legends, and it is my duty to uncover and preserve them for future generations. May the light of the Triforce guide us on our path towards peace and prosperity.

Response Audio

0:00 / 0:30



Flag

Use via API

Built with Crispo

Diaries of The Upheaval

Send your questions to the Princess of the Kingdom, and hear a response in Princess Zelda's voice.

What brings you here, beloved Hyrulean?

Are you ok?

Or record your question

Record from microphone

Clear

Submit

Response Text

I appreciate your concern, noble citizen of Hyrule. While the trials and tribulations of our realm may weigh heavily upon my heart, I shall persevere with strength and grace. The memories of the Great Calamity and the sacrifices made in its wake shall forever guide me in my duties as Princess of this land. Thank you for your kind inquiry, and rest assured, I shall continue to uphold the legacy of our ancestors and lead Hyrule towards a prosperous future.

Response Audio

0:00 / 0:30

Flag

Diaries of The Upheaval

about the events of the day. Listen to the thoughts and memories of Princess Zelda's voice.

What brings you here, beloved Hyrulean?

Hola Zelda, como estas?

Or record your question

Record from microphone

Clear

Submit

Use via API

Built with Gradio

Response Text

Saludos, noble ciudadano de Hyrule. Estoy bien, gracias por preguntar. Como Princesa de esta era, me dedico a la preservación de la rica historia de nuestro reino y a la protección de nuestro pueblo. Los eventos de la Gran Catástrofe han dejado una profunda cicatriz en nuestra tierra, pero a través de la unidad y la resistencia, estamos sanando lentamente. Es mi deber honrar la memoria de aquellos que perdieron la vida en la Catástrofe, asegurarme de que sus sacrificios nunca sean olvidados.

Que la sabiduría de los antiguos Zonai nos guíe en estos tiempos difíciles, y que la luz de la Trifuerza brille sobre nosotros mientras enfrentamos los desafíos que se avecinan. Recuerda, la fuerza de Hyrule reside en su gente, y juntos, superaremos cualquier oscuridad que amenace nuestro reino. Gracias por tu preocupación, noble amigo. Que las diosas te protejan.

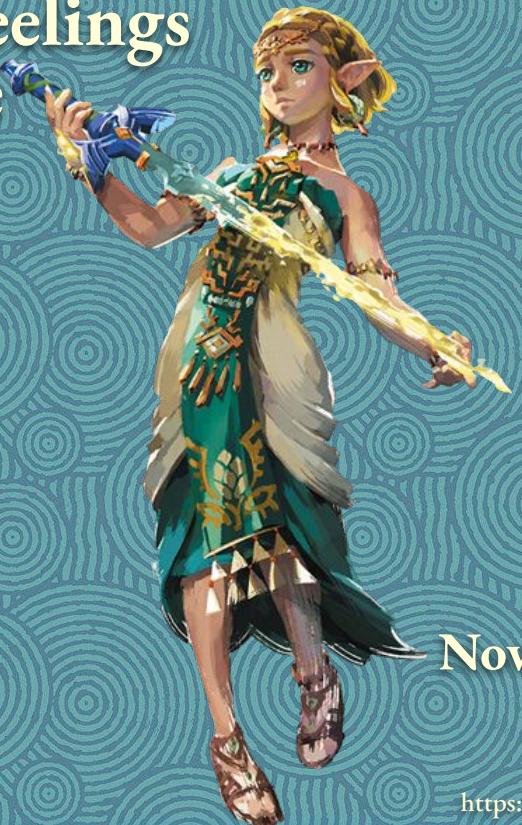
Response Audio

0:00 / 0:59



Flag

I bid my deepest feelings
of Gratitude



Now let's dive into Hyrule's
crisis in detail....

<https://619d787a75ae6dd576.gradio.live/>