

Formato para la Presentación de Proyectos de Creación en Artes y formas asimilables de producción de conocimiento

Junio 20 de 2013

Identificación del proyecto

Título del proyecto: Ensamble Gym

Creador Principal: Nombre y firma: Juan Hernández_____

Nombre y firma Cocreador 1: Ángela Hoyos_____

Los docentes Juan Hernández y Ángela Hoyos realizarían esta propuesta en asocio con las integrantes del ensamble sueco Dråpera relacionas a continuación:

Nombre Cocreador 3: Anna-Sara Åberg

Nombre Cocreador 4: Lina Järnegard

Nombre Cocreador 5: Sofia Eliasson

Evaluadores externos sugeridos (2):

Nombre: Federico Demmer Colmenares

Teléfono: _____

Dirección Electrónica: fgdemmerc@unal.edu.co, fdemcol@hotmail.com

Entidad o grupo de investigación al cual se encuentra vinculado: Profesor Asociado
Universidad Nacional

Nombre: Diana Restrepo

Teléfono: _____

Dirección Electrónica: diarestrepo@gmail.com

Entidad o grupo de investigación al cual se encuentra vinculado: Universidad de las Artes
de Berlín

Título del proyecto

Ensamble GYM

Resumen del Proyecto

Ensamble GYM es un proyecto colaborativo que los integrantes del dúo Ulrica (Roy) proponemos realizar con el ensamble sueco Dråpera. El eje central de *Ensamble GYM* es la exploración-apropiación-alteración (hacking) de movimientos, sonidos, objetos, personajes y ambientes de los gimnasios y centros de entrenamiento en la creación de una pieza performática sonora.

Descriptores del proyecto

1. PRODUCTOS ESPERADOS

El producto del proyecto es una pieza performática sonora, titulada *Ensamble GYM*, que planeamos presentar en mayo en Bogotá, Colombia y en Julio-Agosto en Estocolmo, Gotemburgo y Norberg, en Suecia.

2. MARCOS Y REFERENTES DEL CAMPO ARTÍSTICO

Este proyecto de creación explora puntos de encuentro y conexiones entre las prácticas artísticas y las prácticas de entrenamiento físico y deportivo de sus proponentes.

Las artes y los deportes podrían concebirse como actividades distantes en sus fines y medios. En su libro *De qué hablo cuando hablo de correr* el novelista japonés Haruki Murakami comenta que frecuentemente las personas se sorprenden de la dedicación con la que asume su faceta de corredor: "Precisamente por ello, aunque me digan: "Eso no es propio de artistas", yo sigo corriendo. " Murakami describe en este libro diferentes experiencias personales que dan cuenta de la importancia que tiene en su proceso creativo correr, entrenarse y participar en maratones. (Murakami, 2010) De manera similar, Michel Serres, filósofo y practicante de montañismo, escribe en su obra *Variaciones sobre el cuerpo* sobre las metamorfosis del cuerpo de las personas que practican deportes o se entrenan con constancia, y su relación con diferentes cuestiones en el campo de la estética y la generación de conocimiento. (Serres, 2011) Diferentes pasajes de los textos de Murakami y Serres sirven como inspiración para este proyecto.

Desde el campo de la sociología, tomamos como referencia la obra *Deporte y Ocio en el proceso de civilización* (1992) de Norbert Elias y Eric Dunning. Los autores examinan en esta compilación de ensayos aspectos como los lazos sociales que se crean a través del deporte, la búsqueda de exaltación, emociones, e ilusiones presentes en esta práctica, y los choques y enfrentamientos que puede producir. (Elias, 1992) Nos interesa confrontar nuestro proceso creativo y nuestra experiencia en el tema con las reflexiones que desde la sociología puedan surgir en torno al impacto actual del entrenamiento y el deporte en las vivencias de diferentes actores sociales.

Finalmente, iniciamos una revisión de obras artísticas contemporáneas en las cuales la relación entre arte y deporte fuera relevante. Dos exposiciones recientes nos llamaron particularmente la atención. La primera de ellas es la exposición fotográfica *Boxers and Ballerinas* (2014) de John Goodman, en la que se contraponen imágenes de las sesiones de entrenamiento de los boxeadores del Gimnasio de Times Square con imágenes de la preparación física en el backstage de las bailarinas del Ballet de Boston. El curador de la exposición describe estas imágenes como registros de "mortales fortificándose para la vida". Los cuerpos de artistas y deportistas parecen compartir en este caso gestos de perseverancia, gracia, tensión, contradicción, suavidad y poder. (John Goodman)



Figura 1. Boxers and Ballerinas. Fuente: http://www.goodmanphoto.com/biography/Boxers_%20Ballerinas_PR.pdf

La segunda exposición que tomamos como referencia es *Sport in Art* (2012) realizada en el Museo de Arte Contemporáneo de la ciudad de Cracovia en Polonia. En esta exposición participaron artistas internacionales convocados a presentar procesos creativos relacionados con el deporte desde diferentes técnicas y perspectivas. Encontramos diversas piezas escultóricas, otras audiovisuales, y otras que involucraban la participación de los visitantes. Nos llamaron la atención la variedad de formatos, el potencial que tiene nuestra propuesta para crear otros, y las reflexiones en torno a lo que acerca y diferencia las prácticas artísticas y deportivas en esta muestra. (e-flux)

3. APORTES ORIGINALES DEL PROYECTO

A partir de la revisión bibliográfica que emprendimos para realizar el marco teórico y el estado del arte, encontramos que si bien el potencial creativo del tema que tomamos es significativo, el número de obras contemporáneas que lo abordan parece escaso y estas

obras no se encuentran tan visibles. Los integrantes del dúo Ulrica (Roy) escogimos tomar como insumo para este proyecto nuestras propias prácticas de entrenamiento físico, y relacionarlas con las prácticas de artes sonoras y performance multimedial que venimos explorando, con el fin de elaborar y presentar una perspectiva complementaria y actual sobre el tema.

Las dos prácticas de entrenamiento físico que nos convocan están relacionadas con el body combat y la esgrima. El Body Combat, marca registrada de la compañía neozelandesa Les Mills, comprende diferentes ejercicios de cardio inspirados en el boxeo y en artes marciales como el karate, el taekwondo, el tai chi, y el muay thai. Diferentes programas de Body Combat se producen cada tres meses con nueva música y coreografía. Esta práctica de entrenamiento se ha popularizado en gimnasios del mundo entero. (LesMills, 2013) La esgrima como ejercicio gimnástico y deportivo se originó en Europa acompañada de los primeros tratados que la codificaban en los siglos XIV y XVI; se convirtió en deporte de combate olímpico a finales del siglo XIX, siguiendo las bases de las reglas y técnicas que se desarrollaron en su origen para el manejo eficiente de la espada, el sable y el florete en los duelos. Hoy se practica la esgrima en salas y ligas a nivel internacional, es un ejercicio físico apto para personas de edades comprendidas entre los 6 y los 60 años aproximadamente. (En garde, 2013)

Encontramos en el body combat y la esgrima una diversidad de recursos por explorar y a partir de los cuales elaborar una novedosa pieza performática. Existe en cada uno de estos casos una relación codificada en el movimiento corporal que nos interesa deconstruir y relacionar con otros estímulos sensoriales sobre los cuales venimos trabajando en nuestro proceso creativo, los sonoros y los lumínicos. Elaborando interfaces físicas y digitales, es posible cruzar estos estímulos y poner en evidencia las nuevas posibilidades que nos ofrecen estas otras conexiones para la creación y la composición. La "wearable computing" o "tecnología ponible" resulta de especial interés en esta propuesta pues permite a los performers realizar acciones propias del body combat o la esgrima y detonar con el movimiento secuencias de luz o sonido, o afectar parámetros de la composición visual o auditiva presentes en la escena. Esta exploración plástica y multimedial nos lleva a considerar de manera más amplia y vivencial los

aspectos mencionados desde la filosofía y la sociología en el marco teórico que involucran las artes y los deportes.

4. PROCESO DE CREACIÓN

Se ha planteado la ejecución del proyecto en tres fases.

Primera fase (noviembre de 2014 – marzo de 2015):

El dúo Ulrica (Roy) propone explorar la aumentación—con distintos sensores—de máquinas y elementos—balones suizos, accesorios de Artes Marciales Mixtas, armas de la esgrima como la espada y el sable, vestuario—utilizados en los gimnasios y centros de entrenamiento, e implementarán estos dispositivos como interfaces musicales no convencionales (esto con base en la experiencia del dúo usando objetos cotidianos como interfaces en la instalación interactiva *Señorita Etc...*, fig. 2); también examinará el potencial de algunos movimientos de la esgrima-espada y las artes marciales mixtas (MMA) como gérmenes en la composición de una partitura de movimiento. Ulrica (Roy) presentó avances de este experimento el 30 de septiembre de 2014 en el ciclo Martes Musical de la Pontificia Universidad Javeriana (fig. 3); este experimento ha sido titulado *Selenium G-hymn 06*.

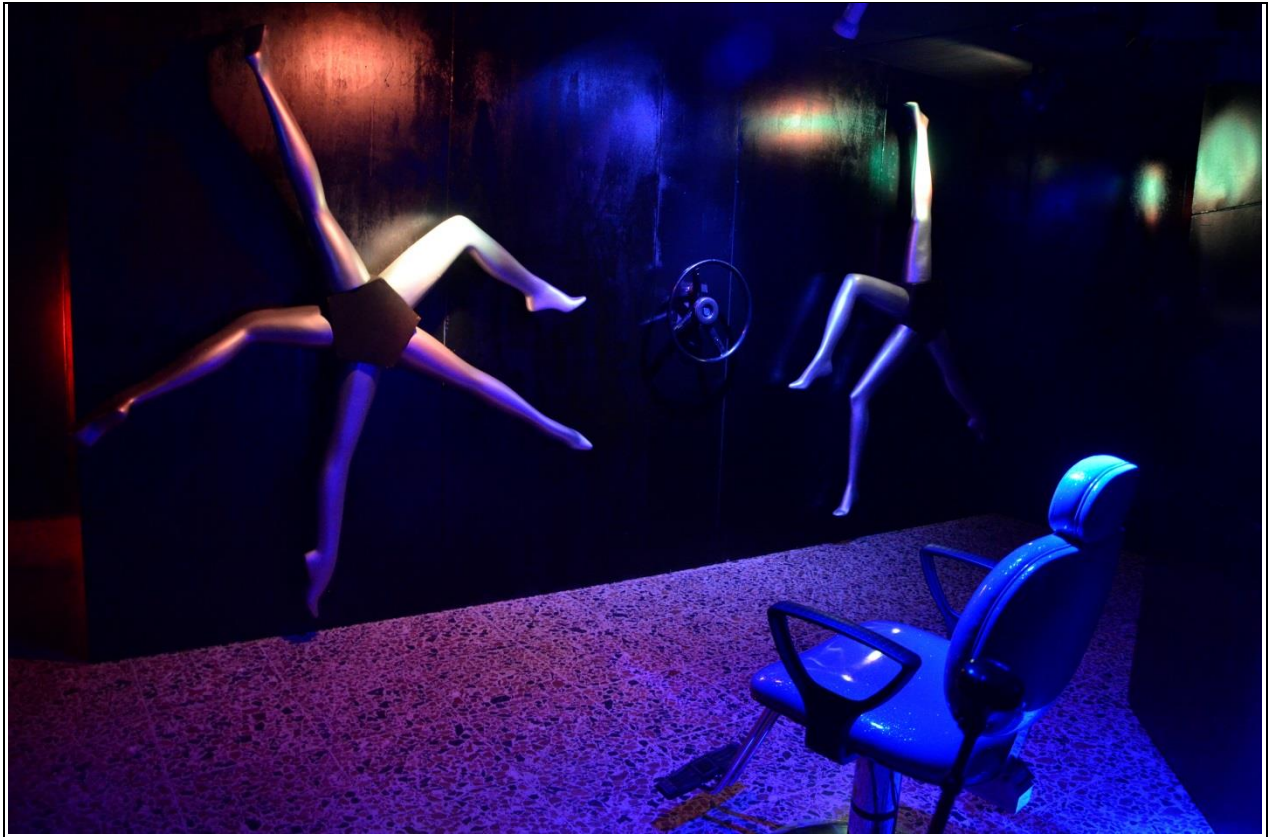


Figura 2. Instalación sonora interactiva Señorita Etc..., XII Congreso de Investigación, Pontificia Universidad Javeriana.
Foto: Carlos Prieto





Figura 3 Martes Musical, 30 de septiembre. Ulrica (Roy) presenta avances de su experimento Selenio G-hymn 06

A partir de la experiencia de esta presentación, Ulrica propone evaluar el funcionamiento de los dispositivos electrónicos—sensores y microcontroladores—y afinar el diseño de interacción—partitura de movimientos y programación de los patches. Se realizará registro en vídeo, audio y fotos de las presentaciones de *Selenium G-hymn 06*.

Por su parte, el ensamble Dråpera ha planeado la realización de un evento llamado Gymnastic-Opera Workout en la ciudad de Gotemburgo. Las integrantes de Dråpera han estado recolectando gestos sonoros característicos del entrenamiento físico; su foco en este proceso corresponde a los sonidos de la voz humana y cómo pueden ser incorporados estos sonidos en el canto.

Segunda fase (abril – mayo de 2015):

Los dos grupos tendrán un espacio de encuentro en Bogotá. Revisarán la documentación de sus experiencias, analizarán, discutirán y evaluarán los procesos y resultados. Con este insumo trabajarán en conjunto en una nueva propuesta performática. Así como en el proyecto estamos explorando el encuentro y acercamiento entre las prácticas artística y deportiva, en esta fase exploraremos el encuentro e intercambio entre la propuesta sonora y escénica de Ulrica—música electrónica que se puede enmarcar dentro de la corriente glitch, performance digital—y la propuesta musical y escénica de Dråpera—ópera de cámara contemporánea. Se propone presentar el resultado de esta fase del

proyecto en Bogotá, en el Ciclo Martes Musical y en espacios como Matik-Matik, Auditorio Teresa Cuervo Borda y Teatro Varasanta. Estas presentaciones contarán con registro audiovisual y fotográfico.

Tercera fase (junio – agosto de 2015): Tomando como insumo la pieza presentada en Bogotá en mayo de 2015, se realizarán ensayos en la ciudad de Gotemburgo, entre junio y julio, con el fin de afinar la versión final de la obra. Se propone presentar la fase final del proyecto en festivales que tendrán lugar en Gotemburgo, Estocolmo y Norberg. Estas presentaciones contarán con registro audiovisual y fotográfico.

Los integrantes del dúo Ulrica (Roy) realizaron una primera colaboración con una de las integrantes del ensamble sueco Dråpera en el marco del proyecto *Automatic bai chans* que realizaron en su maestría en la Universidad de Gotemburgo en Suecia, entre 2007 y 2009. Tres integrantes del ensamble Dråpera participarán como co-creadoras de este proyecto. Desempeñarán diferentes roles en el performance, la composición sonora y visual de la pieza en procesos creativos complementarios y contrastantes respecto a los del dúo Ulrica (Roy) que describiremos más adelante.

5. RESULTADOS ESPERADOS E IMPACTO

El proyecto "Ensamble GYM" articula procesos creativos de performance multimedial tomando como inspiración espacios de amplia popularidad en las ciudades de hoy como: los gimnasios y centros de entrenamiento físico. Por tanto, esperamos despertar entre los habitantes que asistan al evento que realizaremos como resultado de este proyecto, curiosidad hacia las formas particulares y las nuevas sensibilidades que desde prácticas artísticas contemporáneas podemos crear transformando el "performance" cotidiano que semana a semana es desarrollado a través de rutinas y ejercicios físicos en las ciudades. Al involucrar actividades ligadas al fortalecimiento psicomotor, a concepciones actuales sobre el cuerpo, su salud y su estética, buscamos generar cuestionamientos, estrategias y recursos nuevos para aprehender nuestras vivencias en estos espacios y su impacto en nuestras formas de habitar y ser.

El tema que estamos abordando es transfronterizo. El grupo colaborativo que integra el proyecto en sus diferentes fases conformará una dinámica de intercambio artístico bicultural. La dirección del Departamento de Música de la Universidad Javeriana extendió por iniciativa de los proponentes del proyecto una invitación al ensamble sueco Dråpera para realizar dicho intercambio, lo cual permitió a las integrantes del ensamble sueco realizar una primera aplicación para la consecución de fondos de apoyo ante el Swedish Arts Council en agosto de 2014. Los integrantes del dúo Ulrica (Roy) concertaron con el ensamble Dråpera una serie de actividades de creación, socialización y difusión de la propuesta entre las cuales se encuentran conversatorios en la Universidad Javeriana abiertos a estudiantes y profesores de la Facultad de Artes y otros interesados dentro de la comunidad artística y académica local, durante la estadía que realizarían en mayo de 2015 en Bogotá.

Distintos proyectos de música por computador y experimentación con interfaces musicales no convencionales han interesado a los estudiantes del énfasis de Ingeniería de Sonido de la Carrera de Estudios Musicales, especialmente desde 2011. Recientemente se han presentado algunos proyectos de grado dentro de esta línea de creación-investigación. Adicionalmente, los estudiantes que han cursado las asignaturas Taller de Procesamiento de Señales y Síntesis por Computador, ofrecidas por el Departamento de Música, y las asignaturas Arquitecturas Electrónicas y Plástica de la Forma, ofrecidas por el Departamento de Estética de la Facultad de Arquitectura y Diseño, han desarrollado algunos experimentos, interfaces, instrumentos e instalaciones muy interesantes. La coordinación del Énfasis de Ingeniería de Sonido se ha mostrado muy interesada en estimular el desarrollo de estos proyectos y en 2013 invitó al compositor electroacústico John Chowning^[1] a realizar un concierto, charlas y talleres con estudiantes y profesores de la universidad; esta línea de creación-investigación representa un sello distintivo frente a otros programas de ingeniería de sonido de otras universidades de la ciudad y el país. El proyecto Ensamble GYM puede nutrir significativamente—como experiencia, como laboratorio, en la programación de algoritmos y desarrollo de software, desarrollo de dispositivos, etc.—estas iniciativas y proyectos.

Dos espacios de experimentación y muestra de avances de este performance colaborativo en Bogotá serán los centros de entrenamiento en Body Combat y la Sala de Esgrima Casa González donde los proponentes del proyecto realizan sus prácticas físicas. Escenarios en los cuales posiblemente presentemos la propuesta en Bogotá incluyen el Auditorio Teresa Cuervo Borda del Museo Nacional, el Teatro Varasanta, el café Matik-Matik. En Suecia, planeamos presentar el evento en Norbergfestival, Göteborgs Kulturkalas y Stockholm Fringe Festival.

6. CREADORES QUE PARTICIPAN EN EL PROYECTO

Creador 1: Creador principal. Se encargará de intervenir máquinas y elementos utilizados en gimnasios y centros de entrenamiento y la implementación de estos dispositivos como interfaces musicales no convencionales. También examinará el potencial de algunos movimientos de las artes marciales mixtas (MMA) como gérmenes en la composición de una partitura de movimiento. Articulará las propuestas sonoras-musicales del dúo Ulrica y el ensamble Dråpera en la segunda fase del proyecto.

Creador 2: Cocreador. Se encargará de intervenir máquinas y elementos utilizados en gimnasios y centros de entrenamiento y la implementación de estos dispositivos como interfaces musicales no convencionales y objetos escénicos. También examinará el potencial de algunos movimientos de esgrima espada como gérmenes en la composición de una partitura de movimiento. Articulará las propuestas escénicas-performáticas del dúo Ulrica y del ensamble Dråpera en la segunda fase del proyecto.

Adicionalmente 3 creadores del ensamble Dråpera colaborarían en los siguientes roles:

Creador 3: mezzo-soprano y performer. Explora cómo el entrenamiento físico afecta los sonidos que puede emitir, y de qué manera un género considerado élite como la ópera puede acercarse a una actividad tan popular como la que se realiza en los gimnasios.

Propondrá en términos escénicos y performáticos ideas de improvisación y movimiento en relación a estas inquietudes.

Creador 4: compositora. Realizará una recolección de sonidos de los espacios de entrenamiento en los gimnasios y analizará el potencial creativo de éstos en el marco de una composición original para el Ensamble GYM.

Creador 5: artista visual. Propondrá composiciones en video que podrán alternarse con

el performance durante el evento propuesto, además de participar en la concepción de vestuario y escenografías originales para la puesta en escena.

7. TRAYECTORIA DE LOS CREADORES QUE PARTICIPAN EN EL PROYECTO

Creador 1: Pregrado en Música con Énfasis en Ingeniería de Sonido de la Universidad Javeriana. Maestría en Artes con especialización en Medios Digitales de la Universidad de Gotemburgo, Suecia. Actualmente se desempeña como tutor del semillero de investigación *La documentación musical o el arte de preservar un patrimonio efímero*. Investigador principal en el proyecto “*Retos y posibilidades estéticas en la creación de piezas artísticas multimodales que contemplan el encuentro, acoplamiento o el contacto a distancia entre organismos y objetos-actores mecánicos, digitales o virtuales*” desarrollado en la Pontificia Universidad Javeriana. Su artículo de investigación *Procesos creativos de traducción intermodal en las piezas Miniperformance y Partituras Urbanas*—resultado del proyecto mencionado—se publicó en el primer semestre de 2014 como capítulo del libro *Estética, sistemas complejos adaptativos y ciudades*, de la Colección *Estética contemporánea* del Departamento de Estética, de la Facultad de Arquitectura y Diseño, en la editorial de la Pontificia Universidad Javeriana. En el segundo semestre de 2014 presentó la ponencia *Miniperformance: procesos creativos de traducción intermodal* en la Tercera Semana del Sonido, tras haber sido revisada y aceptada por el comité científico del evento. Su obra *Señorita Etc...*—instalación sonora interactiva creada entre 2011 y 2012, una de las propuestas ganadoras en la convocatoria Apoyo a la producción de obras artísticas derivadas de investigación 2011 de la Vicerrectoría Académica de la Pontificia Universidad Javeriana—se expuso en las bibliotecas públicas el Tintal, parque el Tunal y Julio Mario Santodomingo de la red de bibliotecas públicas de Bogotá (Biblore), convocando a más de cuatro mil doscientos visitantes de distintos sectores de la ciudad, entre marzo y julio de 2013. Web: www.senoritaetc.net, <http://vimeo.com/senoritaetc>. Ha desarrollado su práctica artística en los colectivos Ulrica (Roy) y Debra Kadabra con los que ha obtenido distintos reconocimientos, entre ellos: mención honorífica en el VI premio nacional de composición (convocatoria del Distrito) en 2002; ganador en el festival de vídeo Filmaka, categoría Extracurricular Activities, Los Angeles, 2007; selección oficial en el festival Pocket Films, Centre George Pompidou,

París, 2008; ganador en el Festival Nacional de cortometrajes experimentales, Tunja, 2009; ganador en el Ciclo de Conciertos Otras Propuestas de la convocatoria de Música del distrito, 2010. Otras obras destacadas: *VRN-001*, instalación sonora interactiva presentada en el Encuentro de arquitectura digital, tecnología geo-espacial y expresiones espaciales artísticas Hipótesis Digital, 2011; *Automatic bai Chans*, instalación automatizada presentada en la exposición Variables of Attraction, Gotemburgo (Suecia), mayo de 2009. En el segundo semestre de 2010 se publicó su artículo *Habitar el umbral entre continuidad e intermitencia* en la revista Cuadernos de música, artes visuales y artes escénicas de la Facultad de Artes de la Universidad Javeriana. Practica Body Combat™ desde hace 3 años en Spinning Center, Bodytech y Street Fitness.

Web: <http://www.ulricaweb.net/>

Creador 2: Pregrado en Ingeniería Electrónica, en la Universidad Javeriana y Maestría en Artes con especialización en Medios Digitales en el programa C:Art:Media de la Universidad de Gotemburgo, Suecia. Realizó una formación complementaria en artes escénicas participando en diferentes montajes y talleres con los maestros Juan Manuel Combariza y Gonzalo Carreño en la ciudad de Bogotá. Ha desarrollado su práctica artística en los colectivos Ulrica (Roy) y Debra Kadabra, en Bogotá y Gotemburgo entre el 2004 y el 2014 explorando espacios de encuentro entre las artes sonoras, las artes escénicas, y la poética y performatividad de objetos presentes en la vida cotidiana. Entre sus proyectos artísticos más recientes se destacan las instalaciones *Señorita Etc...*(2013), obra sonora interactiva inspirada en la vanguardia estridentista y *Miniperformance* (2012), escultura sonora cinética. Estas dos obras son derivadas del proyecto de investigación "*Retos y posibilidades estéticas en la creación de piezas artísticas multimodales que contemplan el encuentro, acoplamiento o el contacto a distancia entre organismos y objetos-actores mecánicos, digitales o virtuales*" del Departamento de Música de la Universidad Javeriana en el cual participó como coinvestigadora entre el 2011 y el 2012. Ha escrito diferentes ensayos y textos relacionados con la poética y el impacto del arte y los nuevos medios como *Mythomachines: Suspended, Fallen, and Jumping Cyborgs* en su tesis de maestría; *Habitar el umbral entre continuidad e intermitencia* en la revista Cuadernos de música, artes visuales y artes escénicas de la Facultad de Artes de la Universidad Javeriana; y

Procesos creativos de traducción intermodal en las piezas Miniperformance y Partituras Urbanas, artículo que se publicó en la Colección Estética contemporánea del Departamento de Estética, de la Facultad de Arquitectura y Diseño, en la editorial de la Pontificia Universidad Javeriana, al cual está vinculada como docente cátedra desde el 2005. Ha recibido diferentes distinciones por sus proyectos: Premio a Mejor Proyecto por su trabajo de grado en Ingeniería electrónica Sistema de Mezcla de Pinturas para Artes Plásticas, en el Simposio de Automatización (2004) organizado en la Universidad Javeriana; Propuesta ganadora en el Ciclo de Conciertos Otras Propuestas de la convocatoria de Música de la Secretaría de Cultura de Bogotá, (2010), entre otras. En el 2013 participó activamente en la circulación de la instalación *Señorita Etc...* en tres de las grandes bibliotecas públicas de Biblored en Bogotá, realizando visitas guiadas, talleres y conversatorios introductorios sobre arte e interactividad para grupos de edades y contextos sociales diversos. Practica la esgrima desde hace 14 meses en la Sala de Esgrima Casa González de Bogotá. <http://www.ulricaweb.net/>

Incluimos a continuación una reseña sobre Dråpera y las integrantes de este ensamble que colaborarán en esta propuesta.

Acerca de Dråpera: Dråpera es un ensamble sueco dedicado a la producción de nuevas formas de abordar creativamente y con recursos contemporáneos la ópera de cámara. Sus obras y proyectos más recientes incluyen: “A Face” ópera de cámara (Ópera de Gotemburgo, 2013), “Identity: A Drama” concierto performático (Teatro Sinnet de Gotemburgo, 2011), “Flight” ópera de cámara (Gira en Suecia 2010-2011) “The Hills” ópera-instalación (festival Kalv, 2010) “Dråpera exists” 1 y 2, ópera de cámara (Festival Siren Gotemburgo, 2009). Web: www.drapera.se y <http://vimeo.com/drapera>.

Las siguientes integrantes de este ensamble participarían en esta propuesta:

Creador 3: Mezzosoprano y actriz. Realizó su Pregrado y Maestría en Ópera en la Academy of Music and Drama de la Universidad de Gotemburgo en Suecia. Miembro fundador del ensamble de ópera de cámara contemporánea Dråpera. Además de los montaje con este ensamble, algunas de las obras y proyectos en los que ha participado recientemente incluyen: The Silvership de J.M Kraus (Vadsten Academy, Suecia, 2014),

Ópera Mecatrónica, Unander-Sharin (Royal Opera of Stockholm, Suecia – Dagen Opera, Rotterdam, Holanda, 2012), Artic Suite, música de cámara, world premiere, Paula af Malmborg Ward (Levande Music, Gotemburgo, Suecia, 2012).

Creador 4: realizó sus estudios de Pregrado y Maestría en Composición en las Academias de Música de Gotland y Gotemburgo, Suecia. Per Mårtesson, Henrik Strindberg y Ming Tsao han sido importantes maestros en su formación en composición. Miembro fundador del ensamble Dråpera. Sus obras han sido interpretadas por ensambles internacionales como Curious Chambers Players, Mimi Tabou, y Gageego! entre otros. Su obra “The Waves: Identity” fue seleccionada para el concierto anual IAWM en Nueva York e interpretada allí por el ensamble Mise-en en octubre de 2013.

Creador 5: cursó sus estudios de Artes Visuales en la Bergen Academy of Art and Design, en Noruega. Es miembro del ensamble Dråpera desde el 2010. Ha participado en diferentes proyectos y exposiciones individuales y colectivas entre los cuales se destacan: la Residencia C.A.P. y la Conferencia On Art and Art Pojects en Kobe, Japón, 2013; Skulpturparken, escultura al aire libre, Estocolmo, Suecia, 2012; The Great Fisk Show, Galleri Fisk, Bergen, Noruega, 2011; Residencia con el artista Kohei Nawa en el estudio SANDWICH en Kyoto, Japón, 2011.

8. BIBLIOGRAFÍA Y OTRAS FUENTES

e-flux. (s.f.). *MOCAR Museum of Contemporary Art in Kraków*. Recuperado el 3 de Octubre de 2014, de Sport in Art at the Museum of Contemporary Art in Krakow: <http://www.e-flux.com/announcements/sport-in-art-at-the-museum-of-contemporary-art-in-krakow/>

Elias, N. (1992). *Deporte y ocio en el proceso de civilización*. México: Fondo de Cultura Económica.

En garde (2013). [Película].

John Goodman. (s.f.). *John Goodman Photography*. Recuperado el 6 de Octubre de 2014, de Boxers and Ballerinas:

http://www.goodmanphoto.com/biography/Boxers_%20Ballerinas_PR.pdf

LesMills. (2013). *Body Combat*. Recuperado el 3 de Octubre de 2014, de

<http://w3.lesmills.com/colombia/sp/classes/bodycombat/about-bodycombat/>

Murakami, H. (2010). *De qué hablo cuando hablo de correr*. Barcelona: Tusquets.

Serres, M. (2011). *Variaciones sobre el cuerpo*. México: Fondo de Cultura Económica.

9. CRONOGRAMA

El cuadro de cronograma de actividades debe reflejar el proyecto, con sus tiempos, secuencia y duración de cada actividad.

10. PRESUPUESTO.

Actividad a desarrollar	Meses																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Primera fase: intervención de elementos	■	■																
Primera fase: diseño de interacción, programación		■	■	■														
Primera fase: partitura de movimiento; revisión de flujo de señal, programación y diseño de interacción			■	■	■													
Segunda fase: revisión y análisis de documentación de las experiencias de la primera fase						■												
Composición y presentación de pieza performática sonora, tomando como insumo el análisis de documentación de las experiencias de la primera fase						■	■											
Tercera fase: ensayos y afinación de la versión final de la obra								■	■									
Tercera fase: presentación de la pieza en Suecia									■	■								
Edición de material audiovisual y fotográfico											■	■	■	■				