

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

VIDEO MAPPING

PARA PRESENTACIONES ARTÍSTICAS DE DANZA

TRABAJO DE GRADUACIÓN, PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE DISEÑADOR GRÁFICO.

AUTOR SEBASTIÁN ZHAGÜI

DIRECTORA
TOA TRIPALDI.

2019

Regrese al índice en cualquier página a partir de la numeración de la misma

2

VIDEO MAPPING

PARA PRESENTACIONES ARTÍSTICAS DE DANZA

DEDICATORIA

Mi Proyecto de Titulación lo dedico con cariño sincero:

A Dios por darme la vida y el valor para lograr culminar este objetivo.

A mis padres Elsa y Jaime por apoyarme, motivarme en momentos complicados, por enseñarme que con paciencia y sacrificio siempre habrá un mejor mañana.

A mis hermanos Juan, María del Cisne y a mi angel en el cielo Mateo (+). Los amo.

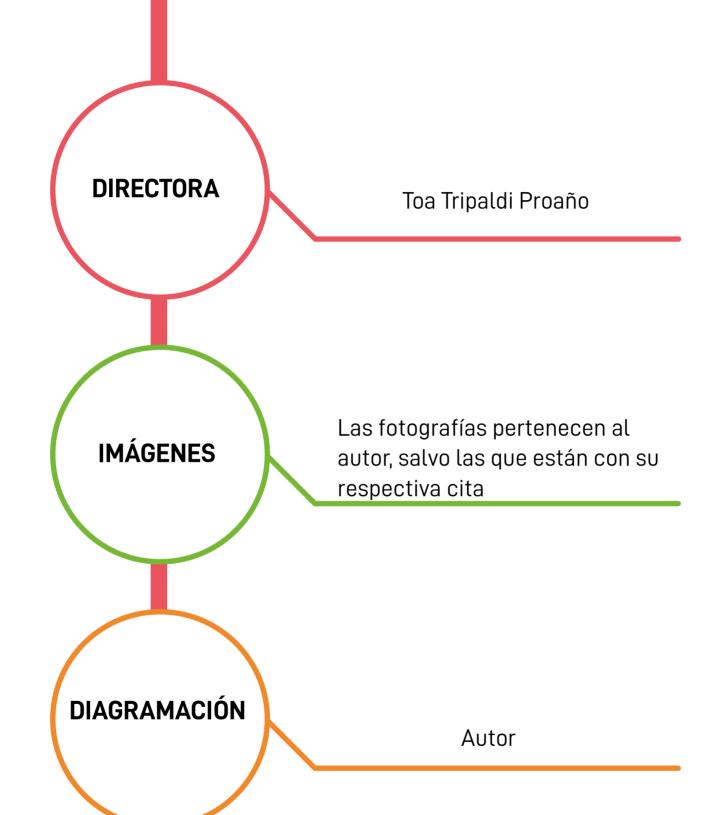
A la vida que siempre será nuestro mejor maestro.

A mi directora de tesis, Toa Tripaldi por sus consejos acertados desde el inicio, durante y final en la elaboración del proyecto, de igual manera a Ana Tripaldi por su predisposición para que el proyecto sea visto en el auditorio de la Universidad.

Asimismo, a las Maestras de la Compañía de Danza de la Universidad del Azuay Carmen Vásquez y Angélica Galarza y a las chicas que conforman la misma por su gran trabajo para llevar a cabo este proyecto que ha sido un reto grande.

De igual forma, a mis tíos que se encunetran en el exterior por su apoyo, como también al Sr. Rector Francisco Salgado por su gran calidad humana; y, a esta prestigiosa Universidad por habernos dado experiencias que las llevaremos para siempre como aprendizaje para ser los mejores profesionales.

AGRADECI MIENTOS



ÍNDICE DE CONTENIDOS

Recursos

Dedicatoria	4	Tecnología	55
Agradecimientos	5		
Resumen	10	Plan de negocios	57
Abstract	11	Producto	59
Problemática	12	Plaza	59
Objetivos	12	Promoción	59
General	12	Precio	59
Específico	12	-	
Introducción	13	CAPÍTULO 3	
CAPÍTULO 1		Ideación	63
		10 ideas creativas	64
Diseño multimedia	19	selección	67
Canales de emisión	20	ldea final	71
		Concepto/guión de la obra	72
Video mapping	21	Guión video mapping	73
Tipologías	22		
Digitalizar el espacio	25	CADÍTULO /	
Creación del contenido	26	CAPÍTULO 4	
Danza contemporánea	27	Bocetación	76
Danza contemporánea Técnicas danza contemporánea	27 28	Bocetación Digitalización	76 79
_			_
Técnicas danza contemporánea	28	Digitalización	79
Técnicas danza contemporánea La danza en cuenca	28 29	Digitalización Registro digital	79 80
Técnicas danza contemporánea La danza en cuenca Relación danza/diseño	28 29 31	Digitalización Registro digital Elementos gráficos	79 80 82
Técnicas danza contemporánea La danza en cuenca Relación danza/diseño Diseño sensorial	28 29 31 32	Digitalización Registro digital Elementos gráficos Cromática	79 80 82 83
Técnicas danza contemporánea La danza en cuenca Relación danza/diseño Diseño sensorial Diseño de experiencias	28 29 31 32 33	Digitalización Registro digital Elementos gráficos Cromática Animación	79 80 82 83 84
Técnicas danza contemporánea La danza en cuenca Relación danza/diseño Diseño sensorial Diseño de experiencias	28 29 31 32 33	Digitalización Registro digital Elementos gráficos Cromática Animación Montajes	79 80 82 83 84 86
Técnicas danza contemporánea La danza en cuenca Relación danza/diseño Diseño sensorial Diseño de experiencias El diseño como multidisciplina	28 29 31 32 33 34	Digitalización Registro digital Elementos gráficos Cromática Animación Montajes Implementación	79 80 82 83 84 86 88
Técnicas danza contemporánea La danza en cuenca Relación danza/diseño Diseño sensorial Diseño de experiencias El diseño como multidisciplina Investigación de campo	28 29 31 32 33 34	Digitalización Registro digital Elementos gráficos Cromática Animación Montajes Implementación Validación y resultados	79 80 82 83 84 86 88
Técnicas danza contemporánea La danza en cuenca Relación danza/diseño Diseño sensorial Diseño de experiencias El diseño como multidisciplina Investigación de campo Análisis de homólogos Conclusiones	28 29 31 32 33 34 36 39	Digitalización Registro digital Elementos gráficos Cromática Animación Montajes Implementación Validación y resultados Interacción redes sociales	79 80 82 83 84 86 88 89 94
Técnicas danza contemporánea La danza en cuenca Relación danza/diseño Diseño sensorial Diseño de experiencias El diseño como multidisciplina Investigación de campo Análisis de homólogos Conclusiones	28 29 31 32 33 34 36 39	Digitalización Registro digital Elementos gráficos Cromática Animación Montajes Implementación Validación y resultados Interacción redes sociales Conclusiones	79 80 82 83 84 86 88 89 94 95
Técnicas danza contemporánea La danza en cuenca Relación danza/diseño Diseño sensorial Diseño de experiencias El diseño como multidisciplina Investigación de campo Análisis de homólogos Conclusiones CAPÍTULO 2	28 29 31 32 33 34 36 39 43	Digitalización Registro digital Elementos gráficos Cromática Animación Montajes Implementación Validación y resultados Interacción redes sociales Conclusiones Recomendaciones	79 80 82 83 84 86 88 89 94 95 96
Técnicas danza contemporánea La danza en cuenca Relación danza/diseño Diseño sensorial Diseño de experiencias El diseño como multidisciplina Investigación de campo Análisis de homólogos Conclusiones CAPÍTULO 2 Target	28 29 31 32 33 34 36 39 43	Digitalización Registro digital Elementos gráficos Cromática Animación Montajes Implementación Validación y resultados Interacción redes sociales Conclusiones Recomendaciones Bibliografía	79 80 82 83 84 86 88 89 94 95 96
Técnicas danza contemporánea La danza en cuenca Relación danza/diseño Diseño sensorial Diseño de experiencias El diseño como multidisciplina Investigación de campo Análisis de homólogos Conclusiones CAPÍTULO 2 Target Usuario	28 29 31 32 33 34 36 39 43	Digitalización Registro digital Elementos gráficos Cromática Animación Montajes Implementación Validación y resultados Interacción redes sociales Conclusiones Recomendaciones Bibliografía	79 80 82 83 84 86 88 89 94 95 96
Técnicas danza contemporánea La danza en cuenca Relación danza/diseño Diseño sensorial Diseño de experiencias El diseño como multidisciplina Investigación de campo Análisis de homólogos Conclusiones CAPÍTULO 2 Target Usuario Persona design	28 29 31 32 33 34 36 39 43	Digitalización Registro digital Elementos gráficos Cromática Animación Montajes Implementación Validación y resultados Interacción redes sociales Conclusiones Recomendaciones Bibliografía	79 80 82 83 84 86 88 89 94 95 96
Técnicas danza contemporánea La danza en cuenca Relación danza/diseño Diseño sensorial Diseño de experiencias El diseño como multidisciplina Investigación de campo Análisis de homólogos Conclusiones CAPÍTULO 2 Target Usuario	28 29 31 32 33 34 36 39 43 47 49 50 53	Digitalización Registro digital Elementos gráficos Cromática Animación Montajes Implementación Validación y resultados Interacción redes sociales Conclusiones Recomendaciones Bibliografía	79 80 82 83 84 86 88 89 94 95 96
Técnicas danza contemporánea La danza en cuenca Relación danza/diseño Diseño sensorial Diseño de experiencias El diseño como multidisciplina Investigación de campo Análisis de homólogos Conclusiones CAPÍTULO 2 Target Usuario Persona design	28 29 31 32 33 34 36 39 43	Digitalización Registro digital Elementos gráficos Cromática Animación Montajes Implementación Validación y resultados Interacción redes sociales Conclusiones Recomendaciones Bibliografía	79 80 82 83 84 86 88 89 94 95 96

55

ÍNDICE DE IMAGENES

Imagen 1: http://www.lapausadelrender.com/educacion-audiovisual/que-es-el-video-mapping/ Imagen 2: https://www.voutube.com/watch?v=J4vVm4bfzms Imagen 3: https://www.youtube.com/watch?v=FKQDxi_Hprk&list=PLsplh3dct1zej797-HRylB4EQfLMxbMCs&index=9&t=232s Imagen 4: https://www.youtube.com/watch?v=rVKHeDrLJrg&list=PLsplh3dct1zej797-HRylB4EQfLMxbMCs&index=5 Imagen 5: https://www.youtube.com/watch?v=nGkV-_KWRTU Imagen 6: https://www.voutube.com/watch?v=pMuvrDwhp4w&list=PLsplh3dct1zei797-HRvlB4E0fLMxbMCs&index=7&t=7s Imagen 7: Tomado de tesis; Proyecto de videomapping y performance:imagen, cuerpo y escena. Imagen 8: Tomado de tesis; Proyecto de videomapping y performance:imagen, cuerpo y escena. Imagen 9: https://www.movimentodanza.org/corsi-per-adulti/tecnica-release/ Imagen 10: https://www.youtube.com/watch?v=laSKxd7HDV0 Imagen 11: https://www.lombo.es/modules.php?name=News&file=article&sid=569 Imagen 12: https://misionesonline.net/2014/09/03/dictaran-seminario-sobre-danza-contemporanea-con-elementos-de-eutonia-y-flying-low/ Imagen 13: https://www.facebook.com/photo.php?fbid=384517118392877&set=a.123177057860219&type=3&theater Imagen 14: https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1232776674682&set=a.1301286187377&type=3&theater Imagen 15: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/noticiasdc/galerias/galeria.php?id_galeria=4204 Imagen 16: https://www.facebook.com/photo.php?fbid=384517118392877&set=a.123177057860219&type=3&theater Imagen 17: https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1232776674682&set=a.1301286187377&type=3&theater Imagen 18: https://www.voutube.com/watch?v=pMuvrDwhp4w&list=PLsplh3dct1zei797-HRvlB4E0fLMxbMCs&index=7&t=7s Imagen 19: https://www.youtube.com/watch?v=xyBf5fmZvGM&list=PLiKAkhE RdaJsV2AVF8yWhPf7ZgT4w3hv Imagen 20: https://tigrelab.com/project/marato/ Imagen 21: https://noticias.universia.pr/educacion/noticia/2016/07/27/1142167/6-cualidades-convierten-excelente-docente.html Imagen 22: http://fuel-economy.info/?k=Dance+Search+Results+Ted Imagen 23: https://www.youtube.com/watch?v=80rkPMMTvFU Imagen 24: https://www.youtube.com/watch?v=80rkPMMTvFU Imagen 25: https://drive.google.com/drive/u/1/folders/18RAcP634Rag1aviA_g2i9DMEq8fF2sNS Imagen 26: https://www.facebook.com/uazuay/photos/a.10156741278186773/10156741280651773/?type=3&theater Imagen 27: https://www.facebook.com/uazuay/photos/a.10156741278186773/10156741279311773/?type=3&theater Imagen 28: https://www.facebook.com/uazuay/photos/a.10156741278186773/10156741279576773/?type=3&theater Imagen 29: https://drive.google.com/drive/u/1/folders/18RAcP634Rag1aviA_g2i9DMEq8fF2sNS

RESUMEN

El presente proyecto propone, mediante una investigación de las nuevas tecnologías que nos ofrece el diseño gráfico multimedia, la aplicación de dichos recursos en el arte, en este caso específico a la danza. Mediante el uso de tecnologías, artísticas, sensoriales, de experiencias, multidisciplinares y de diseño, se pretende desarrollar un performance de video mapping, aprovechando así la tecnología multimedia para crear nuevos conceptos en la danza contemporánea, encontrando nuevos medios de comunicación visual y experiencias diferentes.

PALABRAS CLAVE

Video mapping, danza contemporánea, multidisciplinariedad, diseño multimedia, interacción.

ABSTRACT

The present project aims, through an investigation of the new technologies that multimedia graphic design offers us, at the application of these resources in art, specifically dance. Through the use of technologies, artistic, sensory, multidisciplinary, and design experiences, the objective of the study is to develop a video mapping performance by taking advantage of multimedia technology to create new concepts in contemporary dance, finding new means of visual communication and different experiences.

KEY WORD

video mapping, contemporary dance, multidisciplinary, multimedia design, interaction

PROBLEMÁTICA

Las nuevas tecnologías cada vez se actualizan en un mundo globalizado, específicamente el video mapping una técnica relativamente nueva que está logrando insertarse en el ámbito multimedia. En Ecuador esta técnica tuvo su primer festival en la ciudad de Quito en 2013 denominado "MAPPI" por iniciativa del artista japonés Motomichi Nakamura, reconocido como unos de los pioneros en el arte de medio digitales. (Zapata J., 2013, noviembre 21).

En la ciudad de Cuenca esta nueva técnica ha sido experimentada por parte de la empresa Graiman S.A. aportando con conceptos creativos en publicidad de marca adaptándose a cualquier plataforma física, en este caso se utilizó el ex palacio de justicia de Cuenca para brindar un espectáculo poco convencional en nuestro contexto. (Lazo J.C., 2015, febrero 25).

Se evidencia que hay un interés por generar cosas novedosas con esta práctica de diseño y también cabe mencionar que esta técnica se puede fusionar con otras disciplinas como por ejemplo la danza, llegando a no depender por si sola, sino que, al

acoplar la danza con el diseño multimedia, se convierte en una multidisciplina. Pensar una actividad desde su paralelo da a entender que el fin, tanto del diseño como de la danza, va más allá de un simple interés por el resultado formal. En el proceso, los llamados nuevos medios permiten ver mejor esta fusión, ya que en ellos se mezcla, en tiempo real, el diseño gráfico, el entorno multimedia y de interacción, la fotografía, el cuerpo y la tecnología.

El equilibrio está en explorar este arte vivo desde la tecnología, pero sin olvidar su base humanística. La tecnología no debe ser nunca la finalidad, pero sí una oportunidad para pensar diferente y crear nuevas reflexiones. (Quijano Silva C., 2011, mayo 9).

Por lo tanto, para difundir estas nuevas técnicas de diseño audiovisual nos cuestionamos ¿Cómo el diseño multimedia puede ayudar a exponer las nuevas tecnologías que están a nuestro alcance, pero son poco aprovechadas?

OBJETIVOS

GENERAL

Aportar al desarrollo de nuevas expreriencias artísticas, mediante la generación de Video Mapping aplicado a la danza, para potenciar el uso de dicha tecnología.

ESPECÍFICO

Desarrollar un video mappíng aplicado a una obra de danza.

INTRODUCCIÓN

"Correr de puntillas equivale a ir regando puntos por el suelo" Kandinsky

Este proyecto comenzó luego de haber identificado la problemática sobre el ámbito de las nuevas tecnologías en el diseño gráfico multimedia, estas herramientas relativamente nuevas, pueden ser utilizadas en conjunto con otras áreas en las que el diseñador puede aportar para desarrollar nuevas formas de transmitir un mensaje. Por lo tanto este proyecto se ha unificado específicamente con la danza contemporánea para generar un performance de video mapping coreográfico, aprovechando estas herramientas para generar nuevos discursos de diseño y de danza.

Después de asistir a presentaciones de la Compañía de Danza de la Universidad del Azuay se constató que esta disciplina puede aportar de muchas formas con el diseño y viceversa, que estan siendo desaprovechas, planteándonos así generar un espectáculo audiovisual que aporte al concepto que que se maneja en una obra de esta índole, así mismo generando nuevas experiencias arísticas con el desarrollo del video mapping.

Dentro del primer capítulo consta la investigación previa de diferentes teorías que son importantes para conocer el tema y que nos serviran de base para cumplir los objetivos planteados, también se toma en cuenta la opinión de expertos que ya han tenido algún tipo de experiencia en este tema que nos será de gran ayuda en el desarrollo del proyecto.

En el segundo capítulo se define al usuario al que va a ser dirigido este performance, donde analizamos diferentes variables de segmentación, tambien se puntualiza los partidos de diseño en su forma, función, tecnología y recursos, de igual manera el paln de negocios para nuestro proyecto.

En el tercer capítulo se plantea las ideas creativas de las cuales se elegirán dos para el desarrollo del proyecto.

Y por último en el cuarto capítulo se detalla todo el proceso de diseño con el concepto que se trabajo en la obra de danza, la postproducción para la puesta en escena que tuvo como validación la presentación de la obra denominada "REFLEJOS" en el auditorio de la Universidad del Azuay, en el cual se evidencia la concepción de nuevas experiencias artísticas y de diseño.



CAPITULO

MARCO TEÓRICO

DISEÑO MULTIMEDIA

En un inicio la multimedia se la conocía como un interactivo, cualquier medio digital que produzca interacción con usuario es decir que genere un estímulo y respuesta; pero con el paso de los años en la actualidad la multimedia es un sistema digital interactivo que debe poseer como cualidad el uso de diversos canales de emisión como video, sonido texto e imagen. (Baker y Tucker,1990).

El diseño multimedia está estrechamente relacionado con los requerimientos que demande el usuario para llegar a un objetivo en concreto, que, para lograr un proyecto multimedia, se debe integrar los elementos de la técnica de este lenguaje visual y adaptarlos a un contexto en específico.

1_1 CANALES DE EMISIÓN

IMÁGEN

Al hablar de imágenes en multimedia, hablamos de imágenes estáticas, de fotografías, ilustraciones, gráficos y dibujos y su uso es debido a que las imágenes son un medio comunicacional que producen diferentes significados en las personas, representan ideas, conceptos, evocan sentimientos, transfieren realidades que en su uso adecuado monomedia(un solo canal) posee un alto grado de comunicación. (Santaella y Winfried. p.41, 2003)

SONIDO

Sensación producida por el oído por el movimiento vibratorio de los cuerpos, transmitido por un medio elástico como el aire. (RAE).

El sonido es un aspecto importante en el desarrollo de una multimedia, ya que nos ayuda a clarificar y emitir de una manera clara los mensajes, nos ayuda a recrear mejor la historia a contar.

TEXTO

El texto es la visualización del lenguaje, la visualización de una idea. Al hablar el ser humano puede corregir o reformular sus ideas, pero al ser escrito y al estar en un medio de difusión, no existen posibilidades de corrección por lo que el mensaje debe ser claro y conciso. (David Jurry, 2008, p.32.)

VIDEO

Para la Real Academia de la Lengua el video es la tecnología de captación, grabación, procesamiento, almacenamiento, transmisión y reconstrucción por medios electrónicos o analógicos de una secuencia de imágenes que representan escenas en movimiento.

WIDEO MAPPING

lmagen 1

¿QUÉ ES?

"El video mapping es relativamente una técnica nueva del diseño audiovisual, en el cual se transmiten proyecciones en tiempo real, que es otra forma de transmitir un mensaje, para lograr esto se trabaja en un proceso de producción para que esto no solo llame la atención del usuario, sino que se conecte con los sentidos del espectador, así se da paso a un diseño cognitivo que está pensado en el usuario. En los últimos años se ha desarrollado esta técnica y ha permitido que se expanda por todo el mundo, alcanzando un carácter espectacular y comercial, del cual la publicidad y los grandes eventos como conciertos, festivales culturales y de música han sabido sacarle un gran partido" (Aguilar, p. 30, 2015)

Por lo tanto podemos mencionar que el video mapping implica realizar una proyección de video o animación en tiempo real sobre diferentes superficies, ya sean planas o volumétricas a pequeña o gran escala, la adaptabilidad a cualquier soporte es una de las características que más se puede aprovechar. En la proyección intervienen animaciones creadas acorde al contexto en el que estemos trabajando y para esto se necesita de ciertos software para generar estas animaciones 2D o 3D y equipos técnicos para proyectar.

ORÍGENES

Sus orígenes se remontan por los años ochenta, con proyecciones realizadas de videocaseteras a pantallas de tv y sincronizadas con el veejay o vj en las discotecas, al ritmo de techno, disco, depp house y electrónica donde la música y las imágenes se complementaban para crear una sincronización de estos recursos, así creando presentaciones visuales novedosas. (Aguilar, pag 1, 2013).

2.1 TIPOLO GÍAS

Imagen 2

MAPPING CORPORATIVO

El mapping comercial o corporativo sirve para hacer publicidad y puede hacerse sobre el producto que publicita, como el caso de los mapping sobre coches, tendencia muy extendida, o sobre cualquier otra superficie, pudiendo a su vez promocionar un producto o la imagen de marca. (Oiz, pag 66, 2013)

Este tipo de proyección en la que se trabaja para empresas, que usualmente utilizan este recurso para dar a conocer sus nuevos productos con una comunicación visualmente diferente, aprovechando herramientas audioviduales para la generación de estos contenidos.

MAPPING ARQUITECTÓNICO

El mapping monumental es el ámbito en el que estos últimos años más se ha popularizado el mapping. Los trabajos de mapping monumental más impactantes y espectaculares de gran tamaño, buscan el efectismo para impresionar al público. Algunos de los recursos más empleados por este tipo de obras son la destrucción y construcción de las paredes, dibujar líneas que marcan y subrayan los vértices de los elementos arquitectónicos y parpadeo rítmico de partes diferentes de la superficie. (Oiz, pag 70, 2013).

El mapping arquitectónico es trabajar la proyección artística sobre superficies como casas, iglesias, monumentos, edificios, etc. En la que dicha superficie juega con la percepción del público acorde a las diferentes animaciones proyectadas, actualmente se evidencia que esta herramienta esta siendo aprovechada sobre estos soportes para transmitir mensajes de una manera distinta e impactar al espectador.

Imagen 3

MAPPING INTERACTIVO

Este tipo de mapping consiste en introducir código de programación en el cual ya no solo es necesario un software de video, sino que estas dos herramientas se funden en una sola para lograr resultados impactantes en el espectador, uno de los ejemplos mas relevantes de mapping interactivo es el del restaurante "Sublimotion" del Hard Rock en Ibiza, en donde degustar un plato de comida es una experiencia fascinante porque al entrar en la sala de comida, los clientes son transportados a diferentes experiencias antes, durante y después de degustar el plato, este restaurante deja lo tradicional para adaptarse a las nuevas tecnologías ofreciendo una degustación innovadora.

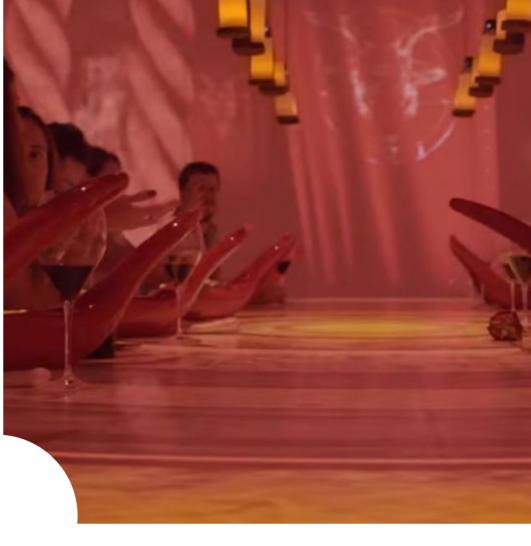


Imagen 5



MAPPING ESCENOGRÁFICO

"Para explicar este tipo de mapping tomaremos como ejemplo a "mapping para Sony PS3". Los estudios ingleses Found y Marshmallow Laser crearon esta presentación, formada por dos paredes y el suelo además de un sofá y una mesa central. Todo es en tiempo real e intervienen un actor y titiriteros vestidos con buzos blancos para camuflarse que realizan ciertas acciones. Se instaló un sistema de trackeo en la cámara para detectar su posición y orientación y de ese modo la escena se animaba automáticamente, corrigiéndose en perspectiva a lo largo de la línea de tiempo". (Oiz, pag 73, 2013)

Dicho esto el mapping escenográfico es proyectar sobre determinado ambiente puede ser interior o exterior para ayudar a crear diferentes entornos virtuales escenográficos que "transportan" al usuario, dependiendo también en el contexto que estemos trabajando se generan estos diversos ambientes, que sirven de apoyo para el actor/persona de la obra/evento o conciertos que se realicen.

23



MAPPING COREOGRÁFICO Imagen 6

> La aplicación del mapping en espectáculos de danza, sobre todo con el desarrollo de dispositivos de trackeo y gráficos generativos es un campo con muchas opciones de aplicación.

> Adrien M & Claire B es una compañía francesa de artes visuales ligada fuertemente al mundo escénico y la danza. Su objetivo en sus espectáculos es mezclar la realidad con el mundo virtual, poniendo especial atención en el papel del ser humano en las interacciones que generan. Pixel (2014) es de sus producciones más aplaudidas. Propone una gran variedad de propuestas escenográficas de una cuidadísima estética que interactúa de múltiples formas con unos bailarines excepcionales. Trabajan desde la abstracción y con imágenes en blanco y negro en su mayoría, lo que les proporciona un alto contraste, intensificando la bidimensionalidad de las proyecciones en contraposición a la tridimensionalidad de los cuerpos de los bailarines. (García, pag 37, 2017)

Dentro de este marco el mapping coreográfico consiste en la proyección de animaciones en la cual interviene un grupo de danza en simultáneo, generando una sincronización del bailarín con las animaciones, el sonido y la luz, así generar interesantes presentaciones artísticas de danza.

Se debe tener en cuenta la correcta aplicación de los tiempos, el sonido de la coreografía y los equipos técnicos necesarios para que la presentación que se lleve a cabo tenga un correcto discurso multidisciplinar desde el diseño y la danza.

Este es un gran recurso para estas presentaciones que en la praxis se pueden ayudar a generar nuevos ejemplos de conceptos sobre la danza en la actualidad.



Imagen 7

Otra alternativa es capturar una fotografía desde el mismo punto de proyección, con la misma distancia con respecto al objeto o superficie que se va a intervenir. Para mapear objetos o superficies pequeñas, con tomar una fotografía con un plano frontal, no hará falta la correción de encuadre, porque eso se puede controlar desde el sotfware que se este empleando. Y esto será la imagen que obtendremos para generar los efectos visuales.

DIGITALIZAR EL ESPACIO

2.2

Para llevar a cabo la proyección debemos hacer un pequeño estudio del espacio sobre el cual vamos a intervenir, para ello se deberá hacer un registro digital del mismo que consiste en generar una plantilla para poder generar las animaciones.

Para este registro del espacio "se puede generar una imagen vectorial del espacio dibujando directamente sobre él. Para ello se deberá proyectar sobre la superficie a mapear el lienzo de Adobe Photoshop o Adobe Illustrator al 100%, de esta forma podremos generar una plantilla o vector 2D directamente en el ordenador, que estará perfectamente ajustado a la óptica que posteriormente utilizaremos para proyectar". (García, pag 20, 2017)

Imagen 8



2.3

CREACIÓN DEL CONTENIDO

"Las plantillas 2D generadas anteriormente podrán ser utilizadas como guías para crear todos los efectos visuales (principalmente en 2D) que se deseen, haciendo uso de programas que permiten trabajar por capas como el Adobe Premiere o Adobe After Effects". (García, pag 21, 2017)

Entones por ello nos apoyaremos en Adobe AE para la generación de las visuales, tomando en cuenta el concepto de la obra en la cual trabajaremos.

WARPING Y PROYECCIÓN

"Si se han tenido en cuenta los diferentes pasos anteriores, no se deberían generar demasiadas distorsiones y todo debería encajar a la perfección, En el caso que existan descuadres de imagen recurriremos a la técnica del warping que nos ayuda a manipular la imagen para corregir esos pequeños errores de escala y perspectiva a la hora de la proyección, apoyándonos en el software para aplicar esta técnica como el Resolume Arena o MadMapper. (García, pag 22, 2017)

PRINCIPIOS A TENER EN CUENTA

Es muy importante no olvidar ciertos factores para que la proyección final tenga éxito como lo son:



"Cada proyector presenta unas características únicas que deberían tenerse en cuenta".

En este caso, para la realización del proyecto contamos con un proyector de 12000 lúmenes que nos ayudara en la proyección.

(García, pag 24, 2017)



Indica los píxeles en pantalla. Para proyecciones donde el espectador esté cerca de la imagen, sería recomendable utilizar mayores resoluciones ya que el pixel podría ser perceptible, y según el caso podría ser contraproducente.

Esto no afectará ya que contamos con un proyector con suficientes lúmenes para el proyecto.



Determina la calidad de imagen y la cantidad de tonos.

Al ser un proyector potente que se va a utilizar la condición de estos factores será muy buena.



En cuanto a la luz, no tendremos problemas para controlarla porque la presentación se llevará a cabo en un lugar cerrado en la que nosotros tenemos el control de este recurso.



Por último, el espectador tendrá una correcta visualización del proyecto, puesto que la presentación se la realizará en el auditorio de la universidad.

DANZA CONTEMPORÁNEA

Danza contemporánea, es un término muy popular dentro del arte, pero realizar el rastreo real y comprobado de su origen, generó varios inconvenientes, desde entender la época pos guerra de la segunda guerra mundial, hasta verla más actual y joven.

En efecto podemos tomar la siguiente definición, "Arte cuyo material de trabajo es el movimiento corporal, no se ha situado patrones de movimiento, sino que es más bien una continua búsqueda de nuevas formas y dinámicas. Por lo que se hace uso de varias técnicas de danza, como moderna y clásica, para entrenar, se encuentra en dialogo constante con varias ramas artísticas como actuación, musicales, audiovisuales, artes plásticas de los cuales toma elementos para sus experimentaciones y obras."

(Rodríguez, pag 19, 2013)

3.1

TÉCNICAS DANZA CONTEMPORÁNEA

Imagen 9



TÉCNICA RELÉASE

"Se basa en la distribución y uso adecuado de la fuerza al momento de realizar un movimiento, buscar movimientos relajados, y manejar mucho el peso y contra peso que ayuda al cuerpo a realizar movimientos con menos esfuerzo".

(Rodríguez, pag 20, 2013)

TÉCNICA SOMÁTICA

"Nacieron como una búsqueda terapéutica a diversas afecciones físicas, estas técnicas se interesan por generar auto-consciencia corporal, en las que la relación de cuerpo y mente se encuentran muy ligadas. "Entre estas técnicas tenemos, el método Feldenkrais, Alexander Ideokinesis o Eutonía. Estas técnicas promueven una práctica saludable y el bienestar de los bailarines,".

(Rodríguez, pag 20, 2013)

Imagen 11



IMPROVISACIÓN CONTACTO

Con la praxis se ha formado como técnica, pero es un mecanismo de composición y performance.

FLYING LOW

"Es una técnica de Danza contemporánea en que sus principios básicos se encuentran en el manejo del centro con proyección hacia las extremidades, y el acercamiento al suelo". (Rodríguez, pag 24, 2013)





3.2

LA DANZA EN CUENCA



Maestra Carmen Vásquez.

Imagen 13

En una entrevista realizada a las maestras de la Compañía de Danza de la UDA, Carmen Vázquez reconoce que la práctica de danza ha crecido con calidad, piensa que la gente trabaja más en serio el concepto de danza contemporánea pero cuando se la mal utiliza y se toma la calidad de movimiento sin concepto, sin estudiarla sin explorarla, es ahí donde empiezan las falencias en hacer cosas y a transmitir sin conocimientos.

Angélica Galarza por su parte comenta que ha seguido un proceso histórico en cuenca en la cual últimamente se están abriendo muchos espacios que están mirando hacia la danza, cosa que no sucedía cuando ella recién se graduó, habían muchas estudiantes graduadas que no tenían el espacio para ejercer la profesión, lo único que podían hacer era ser profesora pero no podías ser bailarín, intérprete que era para lo que se estudiaba, en este caso la universidad ha abierto un espacio muy grande con mucho apoyo por parte de las autoridades para que los estudiantes tengan una alternativa artística y cultural y dar a cuenca esta posibilidad, cabe recalcar que los chicos se están formando en una segunda carrera que es la danza y eso es retribuido a la sociedad.



Maestra Angélica Galarza.

Imagen 14

EL ESPECTÁCULO DE LA DANZA EN CUENCA

En la misma entrevista nos expresan; la maestra Angelica Galarza comenta que, respecto a esto en la afluencia de público a las obras, si bien antes los únicos que iban a los espectáculos de danza eran los papas, los abuelitos, etc. Pero últimamente se ve que hay público interesado que quiere consumir danza contemporánea, si bien todavía es un público pequeño que está en formación, pero está creciendo. Se quisiera es que se formen más, que llenen los teatros, que Cuenca tenga un público enfocado en la danza contemporánea, un público crítico, conocedor porque eso las hace crecer como coreógrafas.

Por su parte la maestra Carmen Vázquez dice que, al principio le parecía fatal porque se hacían las cosas sin ningún concepto, pero sí reconoce que se ha ido creciendo poco a poco, talvez no de golpe, pero es mejor así que vaya creciendo paulatinamente y al abrirse los espacios existe la competencia, existe el visualizar, ver lo que está pasando, entonces con todo eso trabajan fuertemente en el proyecto de la UDA, que se tiene que ver en el escenario conceptos, que tiene que ser profesional. Todavía queda por ahí esa parte de que el concepto de la danza contemporánea no tiene que decir nada, no, en la vida nada puede ser abstracto, todo hasta un punto blanco tiene una lectura, tiene un discurso o mensaje que depende del autor de la obra.

RELACIÓN DANZA/DISEÑO

El cuerpo y el espacio son importantes para cualquier ser humano y, sin duda, la comprensión de su funcionamiento y dominio artístico son esenciales para bailarines y coreógrafos. No lejos de ello está el diseño, presente siempre en la danza: el cuerpo del bailarín se trabaja y se diseña con la intención de lograr posiciones y figuras que no son del todo cotidianas, así como los escenarios y los detalles, que ayudan a construir el disfrute y la magia de esta expresión.

En este proceso, tanto la danza como el diseño son protagonistas y la atención y reflexión se construyen desde el respetar, admirar y comprender la base humana de bailar artísticamente, así como del valorar las nuevas herramientas tecnológicas, que permiten ver y crear de otra manera lo que el bailarín entrena con constancia y disciplina. Por lo tanto, la multidisciplina que se crea al hibridar la danza y el diseño invitan a reflexionar como estas dos disciplinas son parte de un mismo conjunto de tiempo, en donde el movimiento del cuerpo nos hace pensar y diseñar diferente. (Quijano Silva C, mayo 9, 2011,).

DISEÑO SENSORIAL

El diseño sensorial es un ámbito de interés para muchos diseñadores con el fin de desarrollar nuevas cualidades visuales (colores, materias, formas) y táctiles, olfativas y sonoras, tal y como se perciben por los usuarios. (Muyuy, 2013).

La importancia de considerar el aspecto humano sensorial en la concepción del producto responde a la naturaleza misma del hombre, a la situación perceptiva del ser humano que es constantemente poli-sensorial. Los sentidos son para el ser humano las vías de acceso a la comprensión del medio y de sí mismos ya que el cerebro no es capaz de sentir, reaccionar y pensar normalmente sin ellos.

(Bedolla, pag 2, 2014). El diseño sensorial busca la creación de nuevos conceptos de comunicación, en los que se interpretan o estimulan los sentidos para satisfacer y entender de manera diferente y eficaz el producto o servicio que se oferta.

DISEÑO DE EXPERIENCIAS

El diseño de experiencias se basa en la identificación de los 'momentos' de vínculo emocional entre las personas, las marcas, y los recuerdos que producen estos momentos. El diseño de experiencias no se desarrolla a partir de una disciplina de diseño individual, sino, a partir de una perspectiva altamente interdisciplinaria que considera todos los aspectos del mercado y la marca - desde el diseño de producto, el packaging, el ambiente de los puntos de venta, hasta el uniforme y la actitud de los empleados. (Valero, pag 1, 2005). Por lo tanto, este tipo de diseño está estrechamente relacionado con producir recuerdos porque está pensado para atraer la atención, de tal forma que, se genera una interacción con el producto, y con esto se crea una experiencia para el usuario, produciendo recuerdos positivos en el consumidor.

EL DISEÑO COMO MULTIDISCIPLINA

La investigación multidisciplinaria permite la articulación y la comprensión de fenómenos antes desarticulados por las estructuras académicas. La interacción del conocimiento se ha hecho presente en el ámbito del diseño mediante su concepción como una actividad multidisciplinaria. En el campo del diseño este aspecto reviste particular importancia puesto que se ha visto que es un saber que por definición se ubica en la actividad multidisciplinaria. (Fragoso, pag 57, 2008). El diseño como proceso conlleva la aplicación concreta de distintos procesos realizados por el diseñador como actividad. Estos procesos están a su vez insertos en una serie de consideraciones

técnicas y tecnológicas; teóricas y metodológicas, tanto del ámbito del diseño mismo como de los procesos administrativos.

En el campo del diseño, tanto las teorías como los métodos se conceptúan, también, desde la óptica de una actividad multidisciplinaria, dado que, en la misma conformación del campo participan, de manera importante, disciplinas como la comunicación, la sociología, la psicología y el arte, entre otras. Estas disciplinas son las encargadas de brindar sustento a las teorías que permiten explicar y delimitar el que hacer del diseño. (Fragoso, pp. 59-60, 2008).

INVESTIGACIÓN DE CAMPO



8.1 ENTREVISTAS



Imaaen 15



DISEÑADOR DE OBJETOS

¿Cómo piensa usted que se puede conectar el video mapping en una presentación coreográfica?

Se ha visto secuencias en las cuales se provecta sobre las personas o cuerpo que intervienen en la presentación que en algunas ocasiones se refleja y en otras interactúa y para esto se necesita sensores y cosas complejas y costosas. Como es una coreografía se puede destinar tiempos e instancias y coordinar todo eso que en determinados momentos la persona que participa en la coreografía se vea reflejado o proyectado sobre eso.

Recomendaciones para realizar un exitoso performance de video mapping coreográfico

El éxito es que se logren conjugar estos 2 lenguajes que se están exponiendo y que entre esos lenquajes se logre una armonía, se logre comunicar el concepto de la obra.



Imagen 16

CARMEN VÁSQUEZ

MAFSTRA DANZA UDA

¿Piensa usted que la danza en Cuenca tiene el valor que verdaderamente merece?

Vengo de un país (Cuba) donde la danza es algo grande porque desde que se estudia es una carrera, aquí falta un poco de valorizar la danza como carrera, que es tan digna como ser abogado, arquitecto, etc. que también económicamente puede ser una carrera.

¿Cómo piensa usted que se puede conectar el video mapping en una presentación coreográfica?

Es interesante estas cosas novedosas, lo que esta pasando con esta fusión de las artes con el diseño, no se puede perder la esencia ni el concepto de la coreografía y todo con medida se hace un trabajo muy interesante.



ANGÉLICA GALARZA

MAESTRA DANZA UDA

¿Piensa usted que la danza en Cuenca tiene el valor que verdaderamente merece?

La maestra Angélica piensa que no, que esta muy desvalorizada, piensa que se debería asignar más fondos para creación, para investigación que no hay, solo hay fondos concursables, pero a veces son proyectos que se los escoge y no están las personas idóneas para seleccionar.

¿Cómo piensa usted que se puede conectar el video mapping en una presentación coreográfica?

Pienso que es un recurso nuevo y también desconocido pero se tiene que mantener la esencia de la danza contemporánea y nos dejamos absorber por el video que se puede combinar con todo, es un recurso muy interesante porque nuestros cuerpos van a adquirir una nueva espacialidad, esto del video mapping me parece que nos da otra dimensión en donde nuestro cuerpo tiene que jugar y conjugar con la creación del nuevo recurso que se va a utilizar.

8.2 ANÁLISIS DE HOMÓLOGOS

8.2.1

PIXEL

FORMA

Basado en la proyección de los colores, efectos con mallas poligonales, sistemas de partículas de luz, elementos geométricos, animación abstracta basada en el cosmos.

FUNCIÓN

Basado en la búsqueda de la ilusión, este performance busca la deformación de la percepción, la desvirtuación de lo verdadero y lo falso, revelando cosas que no son "posibles". Trata de jugar con los sentidos del espectador con animaciones que se proyectan en la pantalla frontal y el piso en la que los bailarines interactúan al ritmo de la música y de las proyecciones que son acertadas para su contexto.

TECNOLOGÍA

Ellos mismo diseñan los softwares para los audiovisuales y la interacción, utilización de sensores de movimiento que activan la interacción cuando los bailarines están en movimiento.



Imagen 18



Imagen 19

8.2.2

THE GENESIS OF THE DIGITAL WORLD

FORMA

Proyección inspirada en sistemas de partículas basada en el cosmos, con presencia de elementos y bloques geométricos, juegos con colores saturados, aparición de un vehículo formado por luces, elementos básicos como el punto y la línea.

FUNCIÓN

Basado en la búsqueda de la ilusión, este performance busca la deformación de la percepción, la desvirtuación de lo verdadero y lo falso, revelando cosas que no son "posibles". Trata de jugar con los sentidos del espectador con animaciones que se proyectan en la pantalla frontal y el piso en la que los bailarines interactúan al ritmo de la música y de las proyecciones que son acertadas para su contexto.

TECNOLOGÍA

Ellos mismo diseñan los softwares para los audiovisuales y la interacción, utilización de sensores de movimiento que activan la interacción cuando los bailarines están en movimiento.

8.2.3

PROYECCIÓN VERTICAL DE DANZA

FORMA

Basado en la proyección de los colores, efectos con mallas poligonales, sistemas de partículas de luz, elementos geométricos, animación abstracta basada en el cosmos.

FUNCIÓN

Basado en la búsqueda de la ilusión, este performance busca la deformación de la percepción, la desvirtuación de lo verdadero y lo falso, revelando cosas que no son "posibles". Trata de jugar con los sentidos del espectador con animaciones que se proyectan en la pantalla frontal y el piso en la que los bailarines interactúan al ritmo de la música y de las proyecciones que son acertadas para su contexto.

TECNOLOGÍA

Ellos mismo diseñan los softwares para los audiovisuales y la interacción, utilización de sensores de movimiento que activan la interacción cuando los bailarines están en movimiento.



Imagen 20

8.3 CONCLUSIONES

Para llevar a cabo este proyecto es importante considerar los criterios y técnicas mencionadas anteriormente. Desde el punto de vista del diseño multimedia podemos ayudar a la concepción de nuevas formas y conceptos de danza contemporánea, utilizando de manera correcta las distintas herramientas a nuestro alcance, las cuales cumplen ciertas exigencias que se deben tomar en cuenta en la fase de diseño.

Tomando en cuenta las recomendaciones de expertos en el tema, obtenidas de las entrevistas, se llegó a la conclusión que debe haber un trabajo coordinado entre todas las personas que intervengan en el proyecto, cuidando muy bien los tiempos y la proyección, contar con los equipos necesarios, para conjugar estos dos lenguajes que se están exponiendo, lograr una armonía entre ellos y que se logre comunicar el concepto de la obra.

Todos estos aspectos determinan el producto final de diseño para los usuarios que se desea llegar.



CAPITULI

TARGET

Se definirá al usuario con diversos puntos de vista a considerarse como: ubicación, deseos, comportamientos y actitudes basados en posible público asistente a una obra de video mapping coreográfico, para ello se analizan las siguientes variables de segmentación.

9_1 USUARIO

SEGMENTACIÓN GEOGRÁFICA

Personas que viven en Ecuador, que habiten en la región sierra, principalmente en la ciudad de cuenca, sector urbano.

País: Ecuador Región: Sierra Ciudad: Cuenca Densidad: Urbana

SEGMENTACIÓN PSICOGRÁFICA

Valores

Personas que disfrutan y valoran las presentaciones artísticas de danza y el diseño, dispuestos a generar críticas constructivas sobre las tecnologías utilizadas en una presentación coreográfica.

Estilo de vida

Personas apasionadas, que les guste viajar, con conocimientos de manifestaciones artísticas y culturales.

Personalidad

Personas con ganas de aprender sobre estos nuevos conceptos de danza, abiertos a nuevos conocimientos y apreciaciones.

SEGMENTACIÓN CONDUCTUAL

Beneficios deseados

Generar nuevas experiencias en presentaciones de danza.

Usuario

Ocasional

Lealtad

Media

Frecuencia de uso/asistencia

Media, interesado en el producto con intención de ver obras similares.

SEGMENTACIÓN DEMOGRÁFICA

La segmentación demográfica no aplica en el proyecto porque el rango de edad, género, ocupación y niveles de educación no es definitorio para una presentación de danza. Lo que sí podríamos rescatar es que va dirigido a personas que tengan afinidad con este tipo de presentaciones artísticas.

9.2 PERSONA DESIGN

PERFIL 1

Mishell Edad: 21 años

Ocupación: cursando estudios superiores

País: Ecuador Ciudad: Cuenca Nivel Social: Medio



Mishell es una joven que vive en la ciudad de cuenca. Está cursando su primer año de universidad, es una chica muy amable, curiosa, muy divertida, interesada en nuevos conocimientos y apreciaciones. Por lo general cuando termina su día hace sus tareas, lee libros y antes de descansar ella siempre mira videos de presentaciones de danza de cualquier tipo, comparte información en sus redes sociales y también está atenta si hay avisos para alguna obra artística en estas plataformas digitales.

Ella siempre quiso formar parte de una obra de danza, pero por motivos personales no lo pudo realizar, ahora ella cada vez que puede asiste a presentaciones de este tipo o a eventos culturales de diferente índole, también lo que le frustra a veces es no poder contar con recursos suficientes para acudir a presentaciones pagadas.

En su tiempo libre ella aprovecha para conocer nuevos lugares dentro o fuera de la ciudad, siempre acompañada con música de su preferencia.

PERFIL 2





Alejo

Edad: 48 años

Ocupación: Docente

País: Ecuador Ciudad: Cuenca Nivel Social: Medio

Alejo es docente de danza y teatro en diferentes centros educativos, vive en la ciudad de Cuenca, lleva muchos años ejerciendo su profesión y como maestro, es un señor muy amigable, respetuoso, dispuesto a conocer nuevas cosas en su vida en lo personal y en lo profesional.

El cómo está dentro del ámbito artístico, siempre que puede asiste a diferentes eventos culturales y sociales, experimenta cosas novedosas, lo que le llama la atención él las investiga, trata de nutrirse académicamente sobre estos temas nuevos que vive y lo transmite a sus estudiantes para poder generar nuevas apreciaciones en el campo artístico, siempre optimista en que pueden lograr cosas mejores cada día con la práctica y disfrutar como se refleja esto en el escenario. Lo que a él le frustra a veces es que hay una mala difusión en la comunicación sobre este tipo de presentaciones artísticas, para que el público que esté interesado en consumir danza esté al tanto de sobre estos eventos y asista a ellos.

PARTIDOS DE DISEÑO

10.1

FORMA

Animación

Se generarán animaciones en 2D, con ellas el intérpretetendrá una interacción sincronizada, lo cual ayudará a dar relevancia al mensaje de la obra, por ende se comprenderá de manera diferente. Este recurso intervendrá de manera simultánea con el bailarín, sincronizando correctamente los tiempos.

Estilo Visual

Estilos simples y orgánicos hasta geométricos y complejos, con la intervención de sistemas de partículas, puesto que la danza se basa en movimientos de contracción, expansión del cuerpo, caídas y recuperación, movimientos cotidianos y de exploración.

Cromática

El uso de colores saturados o muy llamativos facilitará la lectura del espectador, puesto que la presentación se la realizará en un lugar cerrado, esto ayudará a generar emociones en el público, tratándose de una danza basada en la exploración de movimientos.

Sonido

Nos referimos a la música, en la que nos acoplaremos al ritmo de la obra que se va a proponer, esto ayudará a coordinar el video y cromática en diferentes tiempos e instancias en determinados momentos.

Soporte

El soporte será el auditorio de la Universidad del Azuay para la presentación de la obra final, en la que el espectador y bailarín serán partícipes de ella.

10.2

FUNCIÓN

Se desarrollará una presentación performática en conjunto con la compañía de danza de la Universidad del Azuay, en la que se ayudará a generar nuevas experiencias de puesta en escena de una obra artística, fusionado con el diseño multimedia, siendo esta una alternativa a la danza contemporánea tradicional.

10.3

TECNOLOGÍA

Para la creación del video mapping se utilizaran programas que permitan el desarrollo de las diferentes animaciones, como After Effects, Illustrator, que serán aplicadas a la coreografía. Como también el sotfware que nos ayudará para la proyección final, Resolume Arena.

10.4 RECURSOS

Para llevar a cabo este proyecto se utilizará un proyector de 12000 lúmenes para la presentación de la obra, software de animación y proyección, computador.

PLAN DE NEGOCIOS



Un performance de video mapping coreográfico que consiste en la presentación de una obra de danza conjuntamente con la proyección de animaciones multimedia en las que el intérprete interactuara con las mismas.



Al ser una presentación de la Compañía de Danza de la Universidad del Azuay, la misma no tendrá costo.



La plaza será directamente el Auditorio General de la Universidad del Azuay.



Se distribuirá la presentación dentro de un entorno virtual a través de plataformas digitales para llegar a una mayor audiencia, estas pueden ser facebook, youtube, vimeo, instagram. Medios físicos; material impreso como flyers, notas de prensa, y radio.



CAPITULO

IDEACIÓN

Video Mapping como prolongación del bailarín.

Video Mapping como elemento de comunicación.

Video Mapping que interactúe con el usuario.

10 ID CREAT 12

4

Video Mapping como escenografía.

Video Mapping como un bailarín más.

Video Mapping como ilusión visual.

6

Video Mapping como intro de la obra.

7

EAS IVAS

Video Mapping como cierre de la obra.

8

Video Mapping en cuerpo de bailarines.

9

Video Mapping con sensores de movimiento.

10

12.2 SELECCIÓN

Las ideas que se escogierón en conjunto con las maestras de danza fueron las siguientes:



Imagen 22

1

Video Mapping como prolongación del bailarín.

Se presta a que se pueda elaborar efectos visuales controlados, colaborando a que se brinde un mejor espectáculo en la cual hay una interacción del bailarín con el video mapping.



Imagen 23

2

Video mapping como escenografía

Es un complemento de lo que se verá en la puesta en escena, creando escenarios que apoyen al concepto de la obra.



Imagen 24

3

Video mapping como un bailarín más.

Aquí se puede manejar a los bailarínes con sombras , estas a su vez pueden variar de tamaño que pueden ser utilizadas para complementar otro movimiento.

12.3 **IDEA FINAL**

un bailarín más. escenografía.

VM como VM como

La idea final nace la fusión de estas ideas, de las cuales se escoge las mejores características que nos ayuden a resolver la problemática.

Esta idea es la fusión entre mapping como un bailarín más y mapping como escenografía, ya que el bailarín al estar en constante movimiento habrá instancias en donde estas sombras puedan ser parte de la obra, variando su tamaño, generando más interés en los movimientos de los bailarines, haciendo que esto actúe como un complemento audiovisual de la obra. En cuanto a la escenografía entra en escena cuando el bailarín realiza ciertos movimientos en el piso y como complemento secundario de la primera idea antes mencionada, y así exista una correcta coordinación del interprete con el video mapping.

12.4 CONCEPTO/GUIÓN DE LA OBRA

La obra final estará basada en el concepto de Amor y su ambigüedad, utilizando metáforas sobre este tema que hará alusión a las emociones individuales, a la controversia y complementariedad de pareja, a la empatía de grupo (familiar).

12.5

GUIÓN VIDEO MAPPING

ABSTRACTO

Intervención 1

Inicio, Interviene lluvia de partículas rojas que representa una cortina que baja para dar paso a la obra

Intervención 2

Segundo 14, Interviene el nombre de la obra titulada "REFLEJOS", la cual se manejo una tipografía decorativa como la es la Cincel Decorative en mayúsculas. La misma que simula humo de color rojo.

Intervención 3

Segundo 25 interviene un polvo de color que representa lo volátil que puede ser el amor, cuando una persona experimenta altibajos emocionales en sus relaciones personales.

Intervención 4

Segundo 45 interviene un humo de color que tambien representa lo volátil y efímero que puede ser una emoción personal.

Intervención 5

Minuto 1' 18" interviene un un polvo de color que representa de igualmanera lo volátil que puede ser el amor, pero hermoso porque no importa cuanto dure, sólo hay que disfrutarlo.

Intervención 6

Minuto 2' 23", Interviene otro polvo de color que representa la espacialidad del amor, aquí el vacío deja de ser vacío y da paso a la expansión de la materia, tambien somboliza lo volatil del amor y cúan pasajera es su magia.

Intervención 7

Minuto 2' 49", Interviene el último povo de color simbolizando sentimientos que se esfuman, que como llegan se van.

SEMI CONCRETO

Intervención 8

Minuto 5' 34" interviene una casacada de agua, en la que el tool representa un mar con las luces azules sobre el, y cuando se agrupan las chicas se emana esta cascada sobre ellas, seguido de ello se forma una pared de agua con el tool.

Intervención 9

Minuto 6' 39" interviene unos salpicaduras de agua de manera más simplificadas, obedeciendo a la intervención anterior y a la letra de la canción, que sigue el movimiento de brazos de las bailarínas.

Intervención 10

Minuto 7' 04" intervie un corazón gigante que simboliza el amor de obra, este es un signo que en nuestra cultura esta muy asociado con el amor.

CONCRETO

Intervención 11

Minuto 7' 57", Interviene la sombra lineal, en la hace lo mismo que interpreta la bailaína, simbolizando las emociones individuales del amor.

Intervención 12

Minuto 8' 55", Interviene la sombra lineal en conjunto, esta hace lo mismo que las bailarínas y simboliza la complementariedad grupal en el contexto del amor.

Intervención 13

Minuto 10' 40" interviene una pareja manejada con sombras lineales que simboliza el complemento de pareja y el cierre de la obra.

Intervención 14

Minuto 11' 02" es el cierre de la obra con el nombre de la misma.

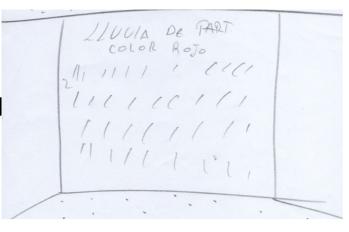


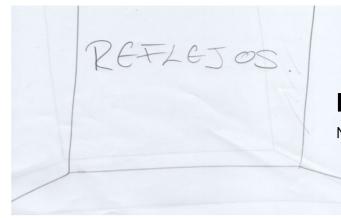
CAPIULO

BOCETACIÓN

La etapa de bocetación se ha basado en el concepto de la obra final, donde se pueden tomar desiciones importantes de diseño para el desarrollo de las animaciones, este proceso es fundamental porque nos ayuda y nos sirve de guía para la puesta en escena final.

Intervención 1
Lluvia de partículas





Intervención 2

Nombre obra de danza.

Intervención 3

Polvo de color.



Intervención 4
Humo de color.

Humo de co

Intervención 5

Polvo de color.

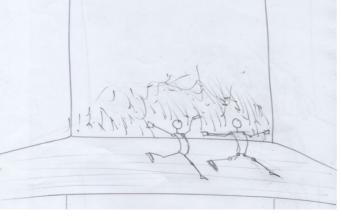


Intervención 6

Polvo de color.



Polvo de color.





Intervención 8

Cascada de agua.



DIGITALIZACIÓN

En esta etapa se empleó software de animación, es este caso se utilizó after effects para el desarrollo de las secuencias de video que intervendrán en la puesta en escena de la obra, ya que este nos efrece una amplio control y manipulación de efectos para la producción.

Una vez generadas las secuencias de video nos apoyaremos en el software resolume arena en cual nos ayudará a la proyección del video.

14.1

REGISTRO DIGITAL

Para llevar a cabo los montajes es muy importante realizar un registro digital de la obra con la cual vamos a trabajar.

Se realizaron dos grabaciones que consistían; la primera en grabar desde la parte frontal del escenario, la segunda se realiza desde la parte de arriba o con un plano cenital, esto nos ayudará a la correcta ubicación de los interpretes en la puesta en escena.

Una vez recopilado toda esta información procedemos al montaje de las animaciones para la obra final.

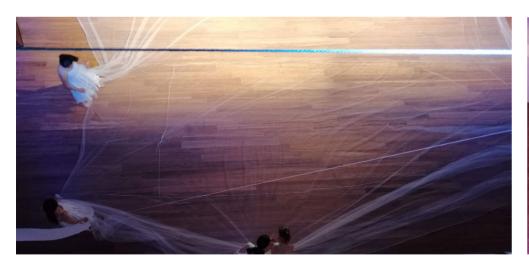


Grabación desde la parte frontal de la coreografía.



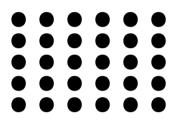


Grabación desde la parte cenital de la coreografía.

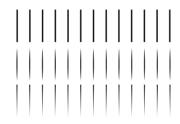




14.2 ELEMENTOS GRÁFICOS



Usamos como referencia un elemento básico de diseño como lo es el punto para la lluvia de partículas.



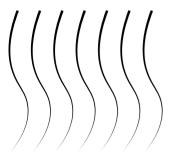
La línea en sus diferentes grosores nos sirvió como referencia para representar los salpicones de agua.



La misma referencia se utilizó para representar los polvos de color, en sus diferentes variaciones de opacidad.



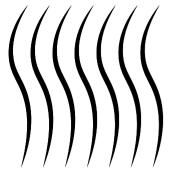
Para representar el corazón, nos basamos como referencia el símbolo del mismo conjuntamente con la línea.



La referencia usada para representar el humo de color, fue la línea ondulada con su recorrido irregular que es mismo que hace este elemento.



La referencia para crear las sombras lineales fue los mismos movimientos de la coreografía final que realizaron las bailarínas.



De la misma forma el elemento que se usó para la cascada fue la linea ondulada con su recorrido constante que representa la forma de como cae el agua.



Tipografía Cinzel Decorative, que se empleo para el nombre de la obra.

14.3 CROMÁTICA

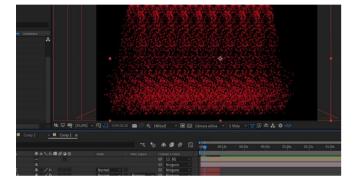
Existen seis estilos de amor (Hendrick & Hendrick, 1986) y para cada estilo hay un color que lo representa, se utilizó cuatro de estos estilos, los otros dos se propuso como los colores asociados por nuestra cultura al amor y al enamoramiento para el sistema que será aplicado a las animaciones y es el siguiente:



14.4 ANIMACIÓN

Para la generación de todos los efectos de motion graphics para la el video mapping, se trabajo en After Effects, tomando en cuenta el concepto de la obra y los elementos gráficos para su desarrollo.

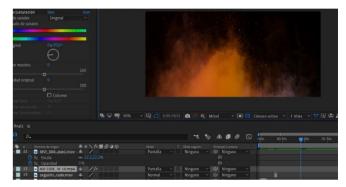
Intervención 1



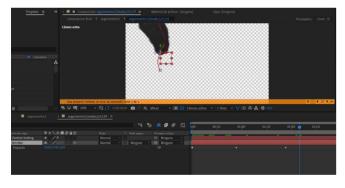
Intervención 2



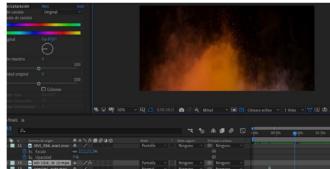
Intervención 3



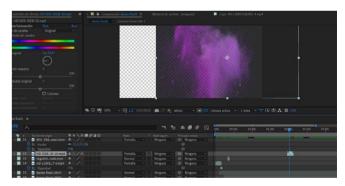
Intervención 4

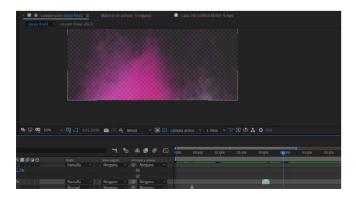


Intervención 5



Intervención 6

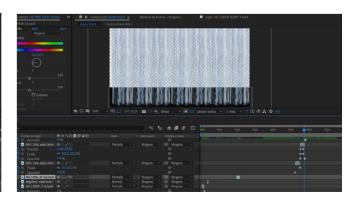




Intervención 8

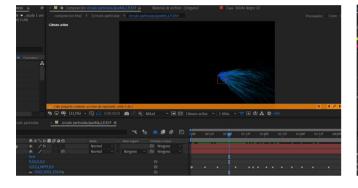


Intervención 9



ANIMACIÓN

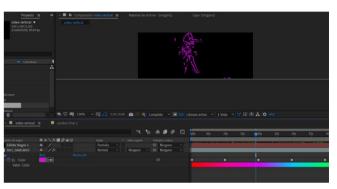
Intervención 10

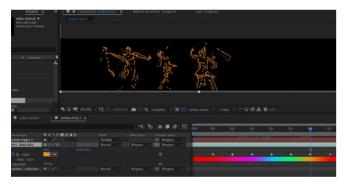


Intervención 11

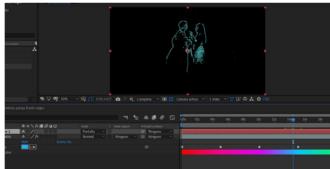


Intervención 12





Intervención 14



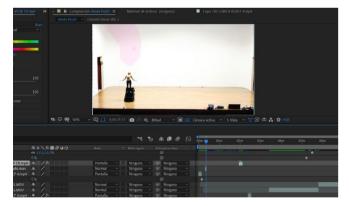
14.5 MONTAJES

Una vez terminado todos los efectos visuales que intervendrán en la obra, es importante hacer un montaje antes de la puesta en escena final, esto nos servirá como guía para ajustar el tiempo preciso en donde intervienen los efectos visuales.

Intervención 1



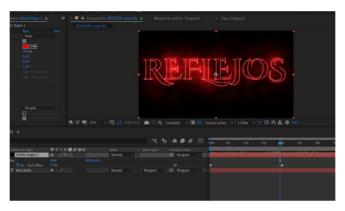
Intervención 4



Intervención 7



Intervención 2



Intervención 5



Intervención 8



Intervención 3



Intervención 6

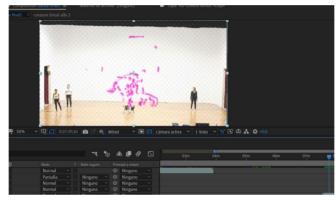




MONTAJES



Intervención 11



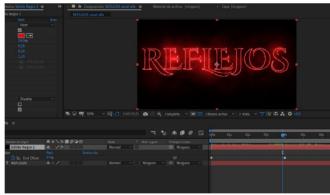
Intervención 12



Intervención 13

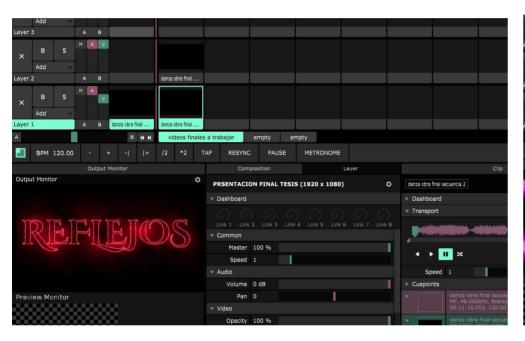


Intervención 14



14.6 IMPLEMENTACIÓN

Para la implementación del video mapping se trabajó con el sofware Resolume Arena 6, se hizo unas pruebas previas a la presentación oficial de la obra, en la que se puede controlar diversos factores de salida de imagen, por si existe algún descuadre con la superficie en la que se va a proyectar, el programa permite subsanar estos pequeños descuadres para que todo salga a corde a lo planificado.





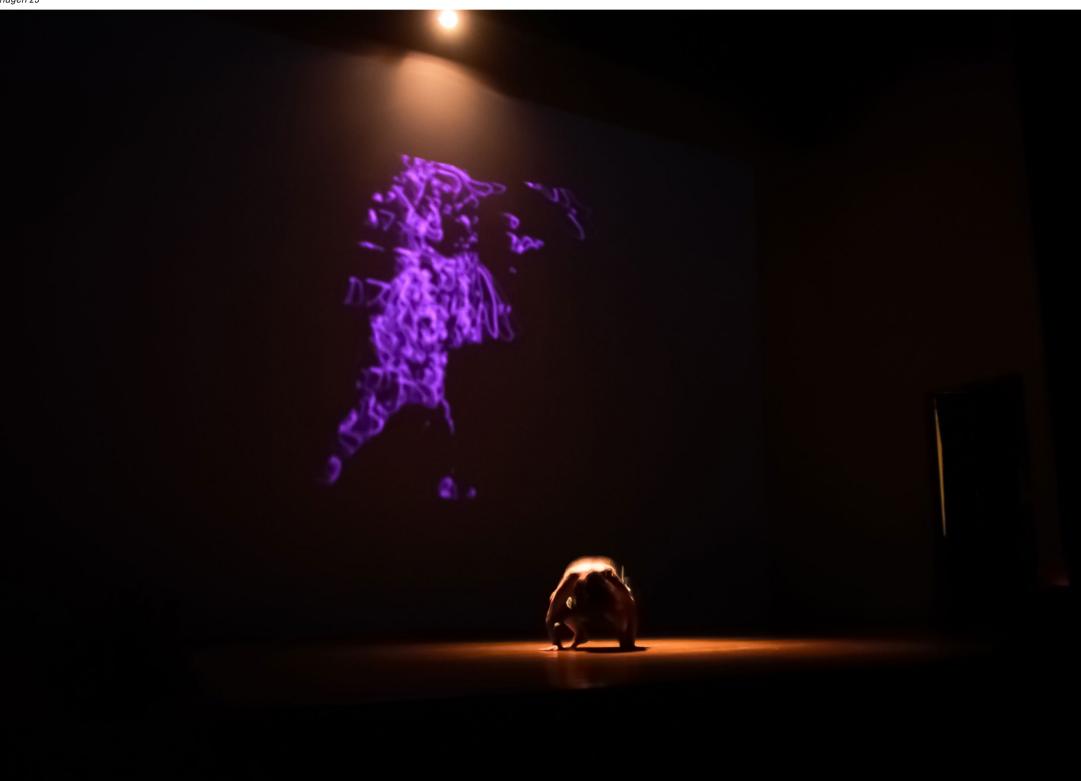




14.7 VALIDACIÓN Y RESULTADOS

Para demostrar que se cumplieron con los objetivos del proyecto, hubo dospresentaciónes oficiales de la obra titulada "Reflejos" en el Auditorio de la Universidad del Azuay en el marco de la clausura de dos congresos académicos, así quedó evidenciado frente a una buena presencia de público que la obra fue todo un éxito.











7 VALIDACIÓN Y RESULTADOS

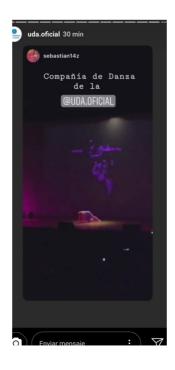


Una vez terminada la presentación se consultó a la maestra de la Compañía de Danza de la UDA Carmen Vásquez lo siguiente; ¿Cómo le pareció la obra y en que creé usted que ayudó a mejorar la misma?

Me pareció muy buena esta experiencia, el trabajo del video mapping ayuda a mejorar incluso la parte estética de la obra, este trabajo le aporta belleza, fantasía, nos enriqueció mucho este proyecto, me parece que es un buen comienzo para realizar muchas cosas con este recurso audiovisual.

Interacción redes sociales







14.8 CONCLUSIONES

Luego de haber culminado con cada una de las etapas de este proyecto, se tiene una visión clara de la misma, llegando a la conclusión de que cada idea fue de gran ayuda para obtener la final, así logrando satisfacer al público con una presentación multidisciplinaria, brindando una nueva experiencia en danza contemporánea.

El concepto de la obra, como el concepto del video mapping fue de suma importancia para generar un hilo conductor coherente de la misma, en el proceso de diseño como en la etapa de generación de efectos visuales, esto ayuda a no salirse del contexto con el cual nos estamos manejando, solucionando así la problemática planteada.

El desarrollo de este proyecto que fue un gran reto no se lo hubiera podido cumplir sin el valioso aporte de las mestras, chicas de la compañía de danza y técnicos de la Universidad.

14.9 RECOMENDACIONES

Para el desarrollo de un proyecto en el que intervienen los cátedras académicas es importante tener una excelente predisposición entre ambas partes, buscar a personas que trabajan a conciencia para no tener problemas durante la marcha, es un gran reto trabajar un proyecto de tesis con otra carrera pero si se trabaja con personas que tienen ganas de sacar algo nuevo, se puede cumplir y se puede decir que sobrepasa las espectativas de un inicio.

También es impotante mencionar que para cualquier proyecto se debe tener un poco de conocimiento de la idea en la que se va a trabajar para así no tener bloqueos y retrasos en el mismo, es recomendable escoger un tema que sea de nuestro interés para que todo al final salga de una manera excelente.

Por último se deben establecer cronogramas de trabajo dentro del tiempo establecido, esto ayudará mucho para que el proyecto avance con regularidad y todo al final salga como lo esperado.

14.10 VIDEO FINAL DE LA OBRA

BIBLIOGRAFÍA

- Quijano Silva Catalina. (2011). Reflexión sobre el intermedio entre danza y diseño. Bogotá: Revista Dearq.
- Lucia SANTAELLA y Winfried NÖTH. (2003). LA IMAGEN. COMUNICACIÓN, SEMIÓTICA Y MEDIOS. Barcelona: Editorial Kassel
- Jurry David. (2008). ¿Qué es la Tipografía?. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Zapata J. (2013). Hoy inicia el Primer festival de Video Mapping & Vjing en Quito. Quito: Ecuavisa.
- Juan Carlos Lazo. (2015). GRAIMAN / UNA NUEVA DIMENSIÓN. Cuenca: Haremos Historia.
- john Baker-Richard Tucker. (1990). The Interactive Learning Revolution. Londrés: Kogan Page.
- Albert Garcia Yagüe. (2017). Proyecto de videomapping y performance:imagen, cuerpo y escena. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.
- Yeny Muyuy. (2013). Diseño Sensorial. Palmira: Universidad Nacional de Colombia.
- Bedolla Deyanira. DISEÑO SENSORIAL: MODELOS GUIA PARA LA CONCEPCIÓN DE PRODUCTOS INDUSTRIALES MAS HUMANIZADOS. Oxaca, Mexico: Universidad Tecnológica de la Mixteca.
- Jaime Valero. (2005). La Experiencia del usuario. Pamplona-Colombia:Revista No Sólo Usabilidad.
- Diccionario en Línea de la Real Academia Española.
- Fragoso, Olivia. (2008). El Diseño como actividad multidisciplinaria. D.F. México: Revista del Centro de Investigación. Universidad La Salle.
- Hendrick & Hendrick. (1986). Actitudes sobre el amor hendrick. Universidad de Texas.

ANEXOS

Video mapping for artistic dance presentations

Abstract

The present project aims, through an investigation of the new technologies that multimedia graphic design offers us, at the application of these resources in art, specifically dance. Through the use of technologies, artistic, sensory, multidisciplinary, and design experiences, the objective of the study is to develop a video mapping performance by taking advantage of multimedia technology to create new concepts in contemporary dance, finding new means of visual communication and different experiences.

Key word: video mapping, contemporary dance, multidisciplinary, multimedia design, interaction

Student's Signature

Thesis Supervisor Signature

Toa Tripaldi, Des.

Student's name: Jaime Sebastián Zhagüi Quizhpe

Macal Teage UNIVERSIDAD DEL AZUAY Dpto. Idiomas

Translated by Magali Arteaga, MA





