

Fecha de presentación del informe:    /    /2024

## Informe de Proyecto de Grado

*El diligenciamiento del siguiente formulario permite a los jurados evaluadores comprender las características propias del proyecto desarrollado como Opción de Grado. Este documento debe ser presentado (diligenciado y firmado) al docente que coordina la asignatura antes del viernes de la semana 4 del periodo académico en que va a sustentar el Proyecto de Grado.*

### 1. Ficha técnica:

**Título del proyecto:** C.R.E.A: El viaje del artista.

**Formato:** Performance intermedial \*

**Técnica:** Animación *expandida* (integrando elementos interactivos y en tiempo real)

**Duración:** 00:06:20:00

\* El término **arte intermedia** se empezó a usar en la década de 1960 para describir la combinación de diferentes formas de arte y nuevas tecnologías. Se refiere a la creación artística que surge de la mezcla y la interacción de varias disciplinas y medios. En el **arte intermedia**, diferentes medios se integran de manera que **uno puede modificar o enriquecer a otro**, creando algo nuevo y único, más allá de lo que cada medio podría lograr por separado. \*

### 2. Integrante(s):

**Nombre del estudiante 1:** Sarah Fuentes Ladino

**Documento de identidad:** 1000161157

**Correo electrónico:** sarah.fuentesl@utadeo.edu.co

### 3. Objetivos: *(concretos, medibles, logrables y relevantes)*

#### Objetivo General:

*Objetivo general se concentra en la integralidad del proyecto (Enunciación)*

Crear una performance escénica intermedial que combine danza y visuales digitales en tiempo real. A partir de este enfoque, el proyecto se centra en investigar cómo la imagen y el cuerpo pueden interactuar de diversas maneras para explorar y representar el proceso creativo que vive el artista. A través de esto, la obra busca promover la reflexión y la inspiración en la audiencia, destacando la conexión dinámica entre el cuerpo humano y el arte digital.

#### Objetivos Específicos:

- **Objetivo específico 1** *se enfoca en el desarrollo*  
Desarrollar una interacción en tiempo real entre la danza y las visuales proyectadas en escena mediante el uso de tecnologías como los sensores Kinect v1 y Leap Motion con

TouchDesigner. Esto incluirá la configuración de los sensores para capturar los movimientos corporales, la programación de los visuales que responderán dinámicamente a estos movimientos, y el uso de TouchOSC para manejar los visuales en vivo desde un dispositivo móvil, garantizando una sincronización precisa entre el cuerpo y la imagen.

- Objetivo específico 2 se enfoca en el proceso

1. **Interpretación y Traducción del Proceso Creativo:** Capturar y representar el proceso creativo que atraviesa el artista mediante la performance, interpretando activamente el texto de Graham Wallas y combinándolo con nuestra experiencia viva. Se traducirán las etapas del proceso creativo a elementos visuales y sonoros, integrando tanto la imagen corporal como los datos de posición en el espacio.
2. **Diseñar y Construir una Estructura Escénica que Enfatices las Fases del Proceso:** Crear una estructura que permita aprovechar al máximo el espacio y representar con precisión las etapas que vive el artista en el proceso creativo, utilizando estratégicamente la iluminación, las proyecciones y elementos físicos.
3. **Desarrollar una Coreografía Adaptada al Rango Espacial del Kinect:** Diseñar una coreografía que se ajuste al rango del Kinect para garantizar una interacción efectiva con los visuales. La coreografía se ajustará para mantener los movimientos dentro del área de detección del Kinect, asegurando una respuesta precisa de los visuales proyectados.
4. **Explorar diferentes formas de interacción en cada fase del proceso creativo:** En cada etapa se integrará el cuerpo y la imagen de manera distinta, combinando coreografía y elementos visuales. Esto incluirá proyecciones directas sobre la bailarina, manipulación de imágenes basadas en datos de posición, y la incorporación de dispositivos adicionales y otros participantes para enriquecer la experiencia visual.

- Objetivo específico 3 se enfoca en el resultado

1. **Fomentar la reflexión interactiva:** Crear una experiencia visual que motive a los espectadores a explorar y reflexionar activamente sobre la interacción entre el cuerpo humano y el arte digital en tiempo real.
2. **Experimentar la fusión creativa y tecnológica:** Integrar el arte y el uso de nuevas tecnologías, como sensores Kinect, Leap Motion y la aplicación TouchOSC para generar nuevas formas de expresión artística, resaltando la riqueza y versatilidad de esta combinación.
3. **Inspira la innovación artística:** Utilizar este proyecto como ejemplo de cómo la exploración de nuevas formas de creación y la combinación de disciplinas pueden generar resultados

enriquecedores, con el fin de motivar a otros artistas a integrar diversas metodologías en sus propios trabajos y destacar la importancia de la innovación en el arte.

## 4. Justificación/Motivación

*Importancia del proyecto, argumentar con base en la información real respecto de sus prácticas, se espera que la justificación responda a la pregunta "¿por qué?" se realiza el proyecto*

El proyecto "C.R.E.A: El viaje del artista" nace de una profunda conexión entre mis pasiones más personales y profesionales. Mi deseo de combinar arte visual y expresión corporal no solo refleja mi trayectoria en el ámbito audiovisual, sino también una fascinación duradera por la danza. Aunque he incluido elementos de baile en trabajos previos, nunca había explorado este arte de manera tan inmersiva. Este proyecto es mi oportunidad para unir estos dos mundos en un solo escenario, utilizando tecnologías como sensores Kinect y Leap Motion como puente para celebrar estas artes y explorar nuevas formas de expresión artística.

Además de su valor artístico, este proyecto representa un desafío personal importante para mí. Aunque siempre me ha atraído la idea de estar en el escenario, nunca me había atrevido a hacerlo. Enfrentarme a este reto en vivo me ha hecho sentir verdaderamente viva, explorando por primera vez esa experiencia intensa y vibrante. Esta oportunidad me permite enfrentar mis miedos y superar mis expectativas, convirtiendo el escenario en un espacio donde mi creatividad puede materializarse de manera significativa.

A su vez, decidí asumir el control de mi carrera artística y no esperar a que surgiera una oportunidad, sino crear mi propio camino. Con "C.R.E.A: El viaje del artista", pretendo demostrar que, aunque dar el primer paso puede ser el más difícil, arriesgarse y explorar lo desconocido puede resultar en experiencias profundamente gratificantes.

Mi esperanza es que este proyecto no solo me permita crecer como artista, sino que también inspire a otros a seguir sus ideas y descubrir su propio potencial creativo. Al final, la valentía y la dedicación pueden transformar ideas en realidades emocionantes y significativas, y espero que esta obra sirva como un ejemplo de ello.

## 5. Fuentes

**Bibliografía:**

1. González Rodríguez, J. S. (2017). El proceso creativo: Poliesis e inconsciente pictórico. Tesis doctoral, Universidad de Salamanca, Facultad de Bellas Artes.
2. Ferrer, E. (s.f.). El proceso creativo. Presidente del Grupo Ferrer y Profesor de Publicidad y Promoción, ITAM.
3. Roko Gutiérrez, M. A., & Padilla-Oviedo, A. (2017). De las ideas a las nuevas ideas: un acercamiento conceptual al proceso de innovación. *Arquitectura y Urbanismo*, 38(2), ISSN 1815-5898.
4. Morales Valiente, C. (2018). La creatividad, una revisión científica. Fecha de publicación: 6 de septiembre de 2018.

**Videografía:** Taylor, J. (2015, 28 de mayo). The Creative Process (Five Stages) [Video]. YouTube.  
<https://youtu.be/ZlOR1uJ62xo>



## 6. Biblia de proyecto

De acuerdo al proyecto seleccionar los aspectos relevantes para la biblia.

*Anexar por medio de link de acceso digital:*

[https://www.canva.com/design/DAGMdRvdfm0/a9vsTiTBMQWnMZ32gbkl\\_Q/view?utm\\_content=DAGMdRvdfm0&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link&utm\\_source=editor](https://www.canva.com/design/DAGMdRvdfm0/a9vsTiTBMQWnMZ32gbkl_Q/view?utm_content=DAGMdRvdfm0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor)

- Ficha técnica del proyecto

- Nota de realización (Expone la intención creativa, estética y/o cinematográfica de la obra. Cada miembro del equipo deberá escribir una cuartilla en donde exponga su experiencia y aprendizajes en proyecto haciendo evidente su rol, participación y las dinámicas de trabajo, así como las dificultades identificadas en el proceso y si se logran resolver o nó).
- Logline y sinopsis
- Guión o equivalente
- Concept art
- Moodboards
- Color script o tratamiento cromático
- Hojas de diseño
- Storyboard
- Animática
- Tratamiento sonoro
- Propuesta de animación (diseño de movimiento)
- Propuesta de edición o montaje
- Flujo de trabajo o pipeline
- Cronograma
- Presupuesto
- Plan de circulación y/o promoción
- Cualquier otro elemento que considere relevante de acuerdo con su enfoque proyectual

## 7. Audiovisual de proceso

Anexar el archivo audiovisual documento de proceso en formato video por medio de link de acceso digital (microdocumental/making of): <https://youtu.be/C0rfegBII-0>

## 8. Obra Audiovisual

Anexar el audiovisual por medio de link de acceso digital: <https://youtu.be/i60ecjh177E>

## 9. Reflexión y conclusiones:

*Teniendo en cuenta los objetivos y la justificación evaluar la experiencia en términos académicos y disciplinares (entre una y dos cuartillas de texto)*

### Reflexión y Conclusiones

Cuando comencé este proyecto, no solo lo vi como una oportunidad para fusionar mis habilidades en animación con la producción de una obra escénica, sino también como un desafío personal y profesional que me impulsó a explorar nuevas dimensiones en mi carrera. Desde el inicio, estaba clara la intención de

integrar mis dos pasiones, pero lo que viví durante el proceso superó cualquier expectativa que pudiera haber tenido.

Asumir múltiples roles, desde la dirección y producción hasta ser la animadora principal, fue un desafío considerable. En muchos momentos, sentí que, si yo no me movía, nadie más lo haría. Esta responsabilidad fue una presión angustiosa, pero también una fuerza que me impulsó a mover montañas. Aunque nunca me había considerado una líder, esta experiencia me obligó a enfrentar mis dudas y salir de mi zona de confort. Tuve que aprender a confiar en mis decisiones y opiniones, algo que resultó ser más complicado de lo que pensé. Inclusive, en el ámbito de la producción, me vi empujada a aprender a gestionar presupuestos, comunicarme con diversos colaboradores y establecer contactos valiosos. Estas habilidades, que antes no había desarrollado plenamente, se convirtieron en herramientas cruciales para el desarrollo del proyecto y mi crecimiento profesional.

Además de enfrentar estos desafíos, el proyecto me permitió explorar nuevas áreas dentro de mi disciplina. Experimenté con técnicas y herramientas innovadoras en animación, y me aventuré a integrar elementos de otras disciplinas. Esta experiencia me abrió los ojos a un mundo de posibilidades creativas, demostrando que las barreras entre disciplinas se están desdibujando cada vez más gracias a la tecnología. A su vez, me di cuenta de que el potencial para crear obras únicas está al alcance cuando nos atrevemos a cruzar esos límites.

En este contexto, el proyecto me permitió descubrir que la animación no está limitada a un formato o producto de consumo específico. En mi trabajo, la animación se convirtió en una herramienta poderosa para enriquecer la narrativa y comunicar ideas complejas de manera clara y efectiva. Al integrar la animación con una obra escénica, pude utilizarla como un medio para la experimentación artística y la creación de una experiencia significativa, demostrando su capacidad para adaptarse a múltiples plataformas y propósitos.

Más allá de los retos personales y académicos, el éxito de este proyecto no habría sido posible sin el apoyo y la colaboración de muchas personas. Cada uno, desde su lugar, contribuyó de manera significativa a darle vida a esta pieza. Aunque inicié sola el proyecto, fue gracias al esfuerzo y la generosidad de quienes me rodearon que se materializó. Esta experiencia me ha enseñado que, aunque uno pueda ser el autor principal, el éxito verdadero también depende de la colaboración y el respaldo de aquellos dispuestos a ayudar. Mirando hacia atrás, siento una profunda gratitud y orgullo no solo por lo que logramos, sino también por las personas que conocí y que hicieron posible este proyecto.

En conclusión, arriesgarse y asumir desafíos ha sido fundamental en mi crecimiento personal y profesional. La experiencia me ha demostrado que, aunque el camino puede ser difícil, los resultados valen la pena. La vida es demasiado corta para no arriesgarse, y este proyecto me ha enseñado a enfrentar mis miedos, valorar el proceso y apreciar la colaboración que hace posible el éxito.

## **10. Director académico del proyecto:**

- Nombre docente: Rubén Darío Monroy.

- Programa académico: Realización en Animación.
  - Correo electrónico: [rubend.monroyl@utadeo.edu.co](mailto:rubend.monroyl@utadeo.edu.co)
-