

ANEXO II
(R-CC N° 39/13)

**PLANILLA DE PRESENTACIÓN DE PROYECTOS PERTENECIENTES AL
PROGRAMA DE INCENTIVO A LA PRODUCCIÓN ARTÍSTICA Y
ACADÉMICA**

SECRETARÍA ACADÉMICA
1325-1263-0034-6192-0472-9778

1. IDENTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Para ser completado por la Secretaría Académica del Área.

1.1 Título del Proyecto: Magneto

1.2 Tipo de Evento: Live performance

1.3 Lugar de realización: -

1.4 Fecha de realización: Julio/Agosto de 2014

1.5 Datos del docente coordinador responsable:

- Apellido/s, Nombre/s: **Causa, Emiliano**
- Asignatura: **Informatica Aplicada II, Artes Multimediales III**
- Cátedra: **Informatica Aplicada II, Artes Multimediales III**
- DNI: **21.736.563**
- Correo electrónico: **emiliano.causa@gmail.com**
- Cargo Docente ATAM: **Titular I.A. II - Titulat Ordinario A.M. III - Coordinador Investigación y Postgrado**
- Máximo título académico obtenido: **Titular**

1.6 Participantes del proyecto

1.

Apellido/s, Nombre/s	DNI	Asignatura/ Cátedra	Función en el Proyecto
Pérez Ponisio, Tomás	31.443.243	Alumno	Diseño y Desarrollo
Rivas, Mariano	30.591.163	Alumno	Diseño y Desarrollo
Brunacci, Matías	30.947.462	Alumno	Diseño Sonoro
Coton, Paula	28.997.176	Proyecto Visual I	Dirección de Arte
Alberti, Diego	xx.xxx.xxx	Info. Aplicada II	Coordinación de Desarrollo

2.

2. DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PROYECTO

2.1 Resumen

El proyecto se basa en la creación de una performance en vivo donde el espacio visual y sonoro es alterado mediante la captura de los movimientos de una danza de contacto entre dos personas.

Es un trabajo de investigación y estudio sobre la captura de movimiento en las artes escénicas, específicamente de la disciplina de "Danza Contact", la cual es una técnica de danza en la cual puntos de contacto físico proveen un punto de partida para la exploración del movimiento a través de la improvisación.

El objetivo es registrar y analizar estos puntos de contacto y traducirlos a un lenguaje visual a fin de generar piezas atractivas partiendo de la improvisación de los bailarines.

2.2 Fundamentación

Los sensores de movimiento se han vuelto más accesibles, y esto hace que veamos en la industria un número creciente de proyectos interactivos basados en captura de movimiento. Desde proyecciones que persiguen al cuerpo humano hasta esculturas audiovisuales que se generan mediante interfaces naturales. El cuerpo se está convirtiendo en la interfaz de control para la interacción y gestación de nuevas experiencias.

Elegimos "Magneto" como nombre, porque representa el fenómeno físico por el que los objetos ejercen fuerzas de atracción o repulsión sobre otros.

Nos sentimos atraídos por la belleza de los movimientos en las artes escénicas. Especialmente por la "Danza Contact", una danza de improvisación en la cual puntos de contacto físico proveen un punto de partida para la exploración del movimiento.

Queremos explorar, reflexionar y experimentar formas de representar esas fuerzas de atracción y repulsión entre los cuerpos humanos dentro del contexto de una danza.

Sentimos que estos proyectos son fascinantes y complejos. Nos gustaría recorrer este camino de las artes electrónicas donde converge con las artes escénicas.

Encontramos inspiración en las siguientes obras:

- "Cinématique" - Adrien M
<http://www.am-cb.net/projets/cinematique/>

- “Apparition” - Klaus Obermaier and Ars Electronica Futurelab
<http://www.exile.at/apparition/>
- “unnamed soundsculpture” - Onformative
<http://www.onformative.com/work/unnamed-soundsculpture/>

2.3 Objetivos

El proyecto tiene como objetivos:

- Investigación
- Experimentación
- Documentación
- Producción
- Formación

Investigación:

Introducción a las técnicas y patrones para la captura de movimiento e interfaces naturales. Conocer cómo funciona el controlador Kinect y sensores similares. Acercamiento a las plataformas de desarrollo Processing y OpenFrameworks. Uso de librerías y opciones disponibles. Extensión de librerías.

Experimentación:

Reconocimiento de esqueletos y nodos de cada esqueleto.
Distancia y contacto entre nodos. Detección de gestos.
Alternativas para la visualización de estos comportamientos.
Gravedad, sistemas de partículas, colores, texturas y perspectiva.
Creación y manipulación de eventos sonoros.

Documentación:

Generar material teórico y técnico a partir de la investigación y experimentación. Video documental (“Making of”) que ilustre el proceso, la construcción, la captura, la manipulación de los datos y la resultante del proceso de trabajo.

Producción:

Pieza principal: Instalación performática donde una pareja de baile post-moderno (Danza Contact) altera las condiciones lumínicas y sonoras mediante la captura de sus movimientos y gestos.

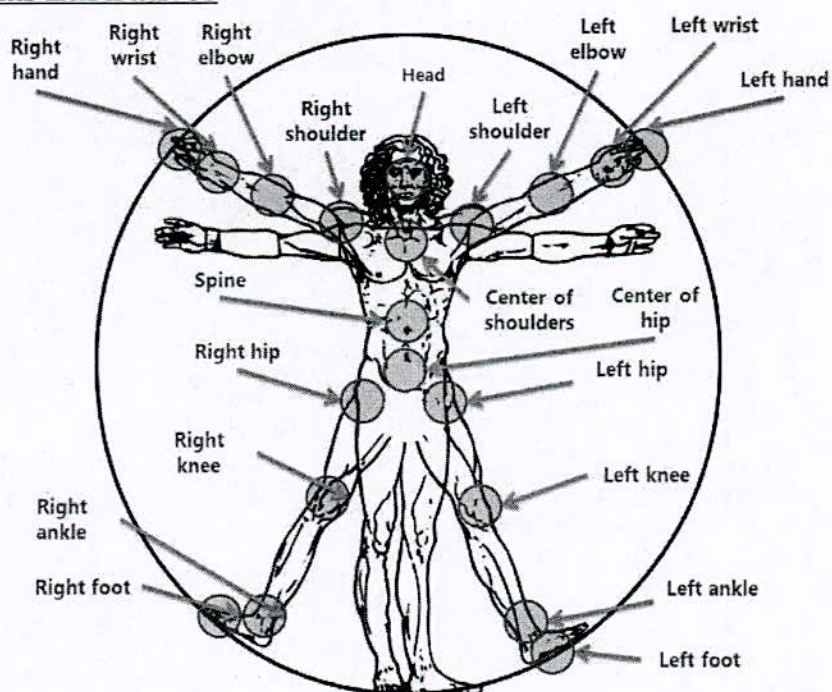
Pieza secundaria: Digitalización y almacenamiento de los datos capturados para la producción de un video clip con la visualización/evolución de esos datos en el tiempo.

Formación:

Compartir y difundir los resultados y códigos fuente de los ejercicios realizados en el transcurso del proyecto.

Creación de un workshop/taller para la experimentación grupal e interdisciplinaria entre los alumnos del Area Transdepartamental de Artes Multimediales y los departamentos de Artes del Movimiento y Artes Musicales y Sonoras del IUNA.

2.4 Esquemas ilustrativos



*Estos 20 nodos pueden ser reconocidos y trackeados mediante el sensado NUI.
40, en el caso de dos bailarines, más los puntos del espacio performático.
Nuestro interés reside en las relaciones entre estos puntos.*

2.5 Antecedentes del equipo en la temática

Brunacci, Matías:

Estudiante de Artes Multimedia, IUNA.

Autodidacta multidisciplinario, compositor y multiinstrumentista polifacético, con formación en la especialidad de percusión en el conservatorio de música popular "Leopoldo Marechal". Estudio de la electrónica analógica y digital, creando todo tipo de circuitos generadores de audio, haciendo desvío de circuitos e interviniendo los mismos para su posterior manipulación.

Idiomas: Español, Inglés.

Habilidades: Pure Data, Ableton Live, Circuit Blending.

Software: Touch OSC.

Rivas, Mariano:

Estudiante de Artes Multimedia, IUNA.

Idiomas: Español, Inglés.

Habilidades: JavaScript, PHP, MySQL, Processing, OpenFrameworks.

Software: QuartzComposer, MadMapper, Modul8.

Curso reciente: Creative Programming for Digital Media & Mobile Apps by Dr Marco Gillies, Dr Matthew Yee-King, Dr Mick Grierson, University of London, International Programms.

Pérez Ponisio, Tomás A.:

Estudiante de Artes Multimedia, IUNA.

Idiomas: Español, Inglés.

Habilidades: Processing, Arduino, Análisis de Datos, Fotógrafo.

Coton, Paula:

Jefa de Trabajos Prácticos de Proyecto Visual Nivel I (Cat. Serrano Gomez) ATAM

Diseñadora Gráfica (UBA) Área: Producción Audiovisual, Motion Graphics.

Performances audiovisuales (colectivo Norman) en Festival Vi-Norman en La Oreja Negra, Festival Multimedia & Mate, La noche de los museos, en Sirveverse (LPEP), Teatro La Ranchería, en Espacio H (danza aérea), en el CC Matienzo junto a Agustín Genoud en sonido.

Procesamiento de imágenes en tiempo real en recitales (Agustina Paz, Proyecto Esencial, Creamfields 2012)

Causa, Emiliano:

Nació en La Plata (Argentina) en 1970. Artista multimedia e Ingeniero en Sistemas de Información (Universidad Tecnológica Nacional). Integrante fundador del grupo Proyecto Biopus (www.biopus.com.ar). Fue Coordinador el MediaLab del Centro Cultural de España en Buenos Aires. Ha sido Coordinador de la Dirección de Investigación y Postgrado en el área de Artes Multimediales de IUNA. Es profesor de Arte

Multimedia e Informática Aplicada en la Licenciatura de Artes Multimediales del IUNA. Profesor de Tecnología Multimedia de la carrera de Diseño Mutimedial de la Facultad de Bellas Artes de la UNLP. Es profesor de Sistemas Dinámicos II de la Maestría en Artes Electrónicas de la UNTREF. Dicta el Taller de Investigación y Realización de Objetos II en la Especialización de Teatro de Objetos del área de Artes Dramáticas del IUNA. Trabaja en investigaciones relacionadas con Bioarte, la Realidad Aumentada y el Arte Generativo. Fue docente de Informática en las carreras de Composición Musical y Cine en la UNLP, y de Inteligencia Artificial en Ingeniería de Sistemas en la UTN. Actualmente trabaja en investigación y dicta cursos de postgrado relacionados al arte interactivo y nuevas interfaces (sensores y control de video y sonido en tiempo-real). Se dedica al arte interactivo, al arte generativo, a la construcción de instalaciones interactivas y a la aplicación de la informática al arte en general.

2.6 Resultados esperados

Se espera que el proyecto se transforme en:

1. Una instalación performática
2. Un video-clip bajo la técnica visualización de datos en 3D
3. Un documento de iniciación a la captura de interfaces naturales
4. Un repositorio público con el código fuente de los ejercicios
5. Un workshop interdisciplinario entre docentes y alumnos de Multimediales y Artes Escénicas del IUNA.

2.7 Bibliografía y referencia

“Programming Interactivity” - Joshua Noble, O’Reilly 2009.

“Kinect Hacks” - Jared St. Jean, O’Reilly 2012.

“Generative Art” - Matt Pearson, Manning 2011.

3. REQUERIMIENTOS

3.1 Equipamiento del Área disponible a préstamo

- Proyector/es
- Parlantes y cables
- Espacio físico para la performance

3.2 Presupuesto

Rubro	Monto en pesos
Sensores Kinect x3 + Extensores USB	5.000
Total	5.000

3.3 Justificación de gastos

Sensores Kinext (3)

Los sensores son requeridos para realizar la captura de movimiento. Necesitamos tres para cubrir 360 grados del escenario y/o realizar distintos ángulos de captura en simultáneo.

4. COMPROMISO DE LA DIRECCIÓN

Esta presentación tiene el carácter de declaración jurada. La Dirección del proyecto, en la persona del Docente Coordinador Responsable, declara conocer y aceptar la normativa vigente para esta convocatoria.

Asimismo, manifiestan que los fondos que puedan asignarse al presente proyecto serán exclusivamente utilizados para su realización de acuerdo con los objetivos y el plan de trabajo que consta en la presente solicitud. Los resultados obtenidos en el marco de la presente convocatoria susceptibles de ser protegidos por normas de propiedad intelectual serán de propiedad exclusiva del Área Transdepartamental de Artes Multimediales del Instituto Universitario Nacional del Arte, excepto en los casos en que existieran acuerdos previos firmados que establecieran condiciones especiales. Los recursos que origine la comercialización de los resultados serán distribuidos entre las partes, de acuerdo con las resoluciones del Consejo de Carrera vigentes al momento de la negociación.



Firma del Docente

Causo R. Emiliano

Aclaración

19/8/13 - CAR. FED.

Lugar y Fecha