

Game Over

La Adicción nos Aísla de una Realidad

José Luis Pinilla Salazar
Agosto 2018

Docente tutor:
Diana Lucia León Bohórquez

Universidad Distrital Francisco José de Caldas
Facultad de artes ASAB
Proyecto curricular Arte Danzario
Trabajo de Grado I y II
Modalidad interpretación o creación

AGRADECIMIENTOS

Principalmente a mis interpretes Cesar Álvarez, Dayana Sánchez, Julián Forero, Leonardo Luque, Lorena Díaz, Rocío Adames, Valeria Jiménez. Por su apoyo dentro de todo el proceso, por sus concejos, aportes, puntos de vista y demás cosas que llevaron a la construcción de esta obra.

Igualmente a Juan David Poveda y Vladimir García de Abduktion Proyect por sus conocimientos en su trabajo para la obra. A Piedad Hoyos por su diseño en el vestuario y a Carlos Andrés González, quien acompañó este proceso, siendo el principal soporte en distintas tareas de producción, gestión, diseño y logística dentro del montaje. A mi familia en el apoyo dado no solo en el montaje sino en mi carrera y a mi tutora Diana Lucía León por su orientación y guía en las ideas.

Finalmente al teatro Villa Mayor, biblioteca Luis Ángel Arango y la Cun por el espacio generado para realizar este montaje.

INTRODUCCIÓN

Este es el informe de creación de la obra “Game Over, la adicción nos aísla de la realidad” que parte de la investigación de ¿Cómo los videojuego puede influir en la creación de una obra de danza? Relato mi proceso durante la obra como estudiante de arte danzario en profundización de dirección coreográfica.

El principal motivo de la investigación fue la búsqueda de otras maneras de creación, donde surge el tema de una propuesta de soledad y aislamiento que se desenvuelve en el ámbito de videojuegos, un ámbito personal en el que estoy inmerso.

Como informe me enfoco en mostrar la investigación del videojuego llevado a la obra de danza, mostrando la metodología corporal y coreográfica que se observa en escena, igualmente especifico los procesos de creación, los procesos de producción y diseños de elementos que desarrollan la obra durante su creación.

Los videojuegos en esta obra caracterizan todo. Desde la creación de personajes (entre ellos los principales, monstruos y secundarios) los cuales van surgiendo durante el proceso partiendo de la base de la idea del director. La música partiendo de una idea de distintos videojuegos y finalmente llevando estas ideas para hacer una creación propia musical. Finalmente los vestuarios y máscaras buscando una característica que nos lleve a un videojuego.

Esta creación es interpretada por 4 bailarines principales quienes son sumergidos por el mundo gamer y recrean distintas situaciones dentro de su lucha personal en un mundo virtual. Y dos intérpretes secundares o que generan un apoyo en el manejo de escenografía y en algunas escenas recreación de un roll de villano.

TABLA DE CONTENIDOS

	PAG.
Tabla de anexos.....	1
Objetivos	2
Metodología	2
Descripción de resultados	9
Análisis de resultados	13
Evaluación y cumplimiento de los objetivos	14
Conclusiones y recomendaciones	14
Bibliografía	15
Anexos	16

TABLA DE ANEXOS

	PAG.
Anexo A. Cabinas o portales	16
Anexo B. Prisión con cabinas	17
Anexo C. Personaje secundario	18
Anexo D. Plano de luces	19
Anexo E. Vestuario	20
Anexo F. Mascara quinta escena	21
Anexo G. Avatares.....	22
Anexo H. Bestia	23
Anexo I. Certificado productor ocasional	24
Anexo J. Suga	25
Anexo K. Programa de mano.....	28

OBJETIVOS

Objetivo general:

Crear y dirigir una obra de danza, llevada a la técnica de danza contemporánea, donde la dramaturgia se desarrolla desde los videojuegos y como estos se involucran en la temática de una obra de danza.

Objetivos específicos:

- Encontrar una metodología para crear movimiento que identifique mi creación.
- Crear un movimiento corporal que identifique los aspectos de un cuerpo virtual en danza, desde la dramaturgia.
- Explorar aspectos coreográficos y escenográficos desde la realidad en un videojuego.
- Establecer emociones de soledad, aislamiento y adicción desde el movimiento, apoyado por recursos en escena como escenografía y luces.

METODOLOGÍA

El enfoque principal de toda la obra es el uso de herramientas dadas por videojuegos para su creación, pero partimos de herramientas de creación de danza brindadas durante mi trayecto en la carrera, igualmente herramientas por directores y coreógrafos de danza. En el desarrollo me encamino en seis momentos o escenas cada una con un enfoque.

El inicio de la temática se crea en exploraciones de algunas materias cursadas, donde la soledad y el aislamiento fueron los temas que me condujeron a los videojuegos, después de ellos tengo en mente un aproximado de cinco a siete interpretes donde personalmente por un interés corporal y de responsabilidad me acerco algunos bailarines obteniendo la respuesta de quienes

Trabajo de grado Game Over

pasaron a ser mis intérpretes, Cesar Fabián Álvarez, Dayana Sánchez Gonzales, Julián Guillermo Forero, Lorena Díaz Albarracín, Rocío Adames, Valeria Jiménez Gutiérrez y dos intérpretes más quienes fueron un gran apoyo pero no continuaron en el proceso: Nad Sarmiento Pinto y Leonardo Luque. Después de ello iniciamos el proceso de creación con cada escena.

Empezamos por una primera escena donde busque desarrollar en el intérprete esa relación de gamer o jugador y videojuego, partiendo de la corporalidad y gestualidad que recrea el jugador en su ámbito inconsciente al jugar, igualmente una búsqueda en el movimiento a partir de la recreación de objetos conectores al videojuego como lo son el control de una consola de videojuegos, el teclado y mouse de un computador (refiriéndonos a la interacción de videojuegos online), estableciendo comandos como se evidencia el momento que una persona juega creando experiencias tal como lo menciona Valencia y Micolta (2015) “Un videojuego se define como una aplicación interactiva la cual se encuentra enfocada al entretenimiento que a partir de manejo de controles y comandos que le permite a un usuario o jugador la simulación de una experiencia por medio de alguna pantalla electrónica”. (p.2). El movimiento que observamos en la coreografía como anteriormente menciono se recrea del jugador o gamer en su corporalidad y gestualidad, tales como tensión del cuerpo, movimiento en los dedos y muñecas mediante el control, desesperación al perder y acción al irse la luz mediante el juego. Todos estos movimientos llevados a una frase corporal. Y dentro de la escena también se busca un corto de luz, llevado por la música y luces, donde el bailarín interpreta ese desconectar del juego momentáneo.

A partir de la segunda escena interactuamos en la simulación de ingresar a un videojuego creando una personificación de avatares “Representación gráfica que se asocia al jugador para su identificación en una plataforma online, red social, foro, etc. A menudo son simples fotografías o

Trabajo de grado Game Over

dibujos pero ciertas plataformas, como Xbox Live de Microsoft cuentan con su propia representación tridimensional del jugador” (2013, marzo 24), recuperado de <http://www.gamerdic.es/termino/avatar> y villanos del videojuego, estos últimos complementados por un trabajo de vestuario y máscaras buscando la estética de los videojuegos. Esta segunda escena se trabaja partiendo del movimiento que es producido por una parte del cuerpo como motor (principalmente cadera y cuello), el cual produce desplazar por el espacio al interprete, buscando densidad y efecto de ser halado por una gravedad, esto para un trabajo de recreación de un poder del personaje villano (como se pueden ver en muchos videojuegos), el poder apropiado para el movimiento en escena de los demás interpretes es la telekinesis siendo un apoyo en escena y en movimiento corporal como el movimiento de un objeto de un lado a otro o la levitación, temas observados en videojuegos, un texto tomado para esta escena fue de la editora Ibero – Amerikanisches Institut con el documento II Telequinesis y aportes. .

El tercer momento llevado a los años 90 en videojuegos, donde el avatar o muñeco siempre permanecía en su posición y el espacio o tablero era lo que se desplazaba, como se puede observar en los juegos de súper nintendo (juegos como Super mario, Aladdin, mega man, etc.), fue el motivo de creación de esta escena, una escena conectora que busca un desplazamiento de un punto A a un punto B y el escenario es quien afecta al interprete. Como elemento de creación se buscó una ráfaga de viento tomando como referencia el inicio de la obra La Veillée des abysses obra dirigida por el director James Thiérreé(2003), donde como director busco una similitud en mis interpretes en la forma de afectar del viento al cuerpo como en la obra, pero sin ser afectados por viento real, sino por medio de proyección recreamos la densidad del viento, donde intérprete busca la sensación de impulso de viento sin existir este, apoyado por la música. El inicio de esta escena parte con un solo intérprete el cual es el primero en ser

absorbido por este mundo virtual y no se conocía su paradero, donde su solo es buscado a la exploración de aislamiento que crea barreras, apoyado por la escenografía de unas cabinas, para su sensación en el encierro. Luego el desplazamiento de una lado del escenario al otro afectado por la sensación de ráfaga de viento.

Cuarto momento parte de una experiencia personal, el pasar del tiempo que puede experimentarse al estar en un videojuego, donde se pierde la noción de este y pueden pasar horas sintiendo solo minutos, donde muchas veces buscamos volver a recuperar ese tiempo para otras cosas, ya que el sentir de este ha ocurrido muy rápido. Por ello se crea esta escena donde el tiempo es quien afecta al interprete, donde su movimiento puede ser acelerado, pausado, ralentizado, todo los cambios buscados musicalmente. En el movimiento corporal se busca una recreación de tres estatuas, buscando la quietud y en ocasiones el movimiento de brazos tomando la técnica tutting de danza urbana como apoyo en este movimiento.

El Momento cinco llevado más a la creación de bestias o monstruos de gran tamaño, se evidencia dos solos, uno buscado desde el aislamiento y soledad por la muerte de un ser querido y un segundo buscando desde la desubicación y distracción de un objeto por no sentirse en soledad. En donde el segundo se modificara por medio de la relación con dos personas y el objeto mencionado (una máscara). Esta escena busque referencias visuales de obras, las cuales tome fracciones de pequeños movimientos o pulsadas de ellas, modificadas a la búsqueda en la recreación de una bestia. Estas obras son Slip de Phillip Chbeeb y Renee Kester, (In)completo – trio danca contemporánea coreografía de Daneil Malagoli, Unsteady coreografía de Amanda Cathey y Una de Rootlessroot(en bibliografía adjuntare las referencias de estas obras). Donde los elementos de estos videos son llevados a un juego entre pulsadas, contactos y coreografía de tres personas que van recreando esta bestia. Para los avatares o jugadores siendo chicas en este

Trabajo de grado Game Over

tablero, busque en el movimiento una estética sensual y estilizada en las mujeres (tacones, espalda recta y caminata tipo pasarela) teniendo en cuenta que en los videojuegos muchas veces es la corporalidad manejada para las mujeres.

La última escena retoma una vuelta a la realidad, visto por la perdida en el juego, causada por la muerte de un jugador. Se busca la sensación en el movimiento de desorientación por parte de un intérprete, por el regreso a la sala. Por otra parte los otros intérpretes ejecutan una última frase de movimiento creada de todas las anteriores frases mostradas en la obra, buscando una unión en el movimiento orgánica entre cada frase.

Dentro de la metodología en conexión de cada escena, recreo en escenografía unos portales con unas cabinas de madera y acetato, que no solo cumplen con ser conectores de cada escena, sino también usados para recrear un prisión dentro de la obra (véase Anexo A y Anexo b). Otros métodos usados para conexión son el blackout y la división del escenario en dos, por medio de las luces. Por otra parte en el apoyo del movimiento de estas cabinas aparecen dos intérpretes secundarios, ejecutando un roll de los monstruos que no interactúan con los principales, pero están durante toda la obra, para el apoyo de esta conexión de escenas (véase Anexo C). Respecto al trabajo de luces al no tener un espacio que cuente con el equipo apropiado para su ensayo y tener solo el escenario para el día de la función, junto con abduction Project quienes desarrolle todo el trabajo de publicidad, luces y sonido; realizamos a partir de pequeñas maquetas el trabajo que se realizaría en el teatro (véase Anexo D).

En vestuarios se realizó una búsqueda entre diferentes videojuegos como Assassin`s, The Legend of Zelda, Halo, League of Legends, Metroid y otros videojuegos. Estos como fortalecimiento escénico para la sensación de videojuego, escogiendo el traje de Samus Aran del

Trabajo de grado Game Over

juego Metroid, mientras se realizan las escenas inmersas en un videojuego (véase Anexo E). Para las escenas en la “realidad” se busca la forma de vestir de Gamers o jugadores de videojuegos, llevados a una principal pieza de un saco o chaqueta ancha con capota. Finalmente los monstruos busque una neutralidad usada al color negro, apoyada por ideas de intérpretes y grupo de trabajo, llevada a túnicas fortalecida por mascarar trabajadas con ángulos o mascarar geométricas, tomadas principalmente por la empresa Wintercroft (véase Anexo F y Anexo G).

En producción y gestión buscamos espacios óptimos para los ensayos de creación, realizando un acercamiento a todas las universidades en el centro de Bogotá, preguntando si contaban con un espacio adecuado y ofreciendo un convenio desde el montaje de grado realizando talleres de danza para la comunidad o un intercambio de saberes desde el arte de la danza. (Universidades como UTAD, CUN, Universidad del Rosario, UGCA, Universidad Externado de Colombia, entre otras). Igualmente nos acercamos a la Biblioteca Luis Ángel Arango conociendo los salones Octagonales para poder hacer uso de ellos, de la misma manera a la alcaldía de candelaria y finalmente Idartes, llevando propuestas para poder usar algún espacio o pensado principalmente la casona de la danza.

En la Búsqueda de teatro igualmente nos acercamos a las universidades y a la producción de Arte Danzario, donde por medio de una propuesta el Aula Máxima de la Universidad Tadeo Lozano fue aceptada como escenario, pero por motivos de fechas debimos cancelar la obra. Luego un acercamiento al Teatro Villa Mayor, donde el proceso necesitaba derechos de autor de la obra, Pulep por parte del director y Suga. Igualmente que una propuesta donde ofrecíamos talleres a la comunidad desde el baile deportivo con el campeón Nacional Julián Forero e intérprete de la obra y talleres de danza contemporánea desde la búsqueda de los videojuegos.

Como anteriormente menciono el trabajo de luces y sonidos fue trabajado conjunto a Abduktion Project, donde empezando por un trabajo de música donde fue creación propia por parte de Vladimir García donde se realizó en cada escena una búsqueda particular: En la primera escena buscando sonidos producidos por videojuegos, igualmente dando un ambiente de el sonido de un televisor por un videojuego y finalmente tomando un referente la canción Moondance del artista Nightwish, visto por un tráiler del videojuego Final Fantasy VII, esta escena dentro de la música también tiene un pequeño corto para buscar la sensación de pérdida de luz en la habitación o lugar donde se desarrolla la escena. La segunda escena buscando un sonido de suspenso y densidad en el ambiente, también llevado a sonidos de monstruos y finalmente como referente una parte de la banda sonora del juego Final Fantasy VII de la pieza One Winged Angel del compositor Nobuo Uematsu. En la tercer escena se toman sonidos de viento y brisas, pero llevados estos sonidos a una melodía. Para la cuarta escena se trabaja a partir de la coreografía dando puntos de cambios musicales como cámara lenta, retroceder o acelerar, dentro de un tiempo estipulado; ya que esta pieza es llevada al tiempo se toma como referente el sonido del reloj y una pista de sonido por la empresa Audemars Piguet llamada 06h03. En la escena quinta buscamos la sensación de terror y suspenso, sonidos bestiales y tomando como referencia un intro a un avatar “Kaisa login theme” del juego League of Legends. Dentro de la quinta escena se trabajó el único solo con su propia canción, el cual es llevado a sonidos de tristeza y dolor, tomando la canción la maldición de la momia triste (amumu) del juego League of legends como referente. Para la última escena solamente le di al compositor la idea de música electrónica llevada a sonidos en videojuegos (como idea del sonido la canción múcura del grupo cero 39).

En la parte de Mapping y luces, a partir de maquetas, buscamos en cada una de las escenas distintas ideas. En la primer escena la proyección buscada desde luz y efectos que producen un televisor. En la segunda escena efectos de ondas y colores blanco, negro y gris. La tercera escena efectos de viento, cielo y nubes desde la proyección. La cuarta escena, una proyección llevada a una galería. La quinta escena, una proyección de una caverna, lugares encerrados con piedras. Y la última escena no hay una proyección fija sino efectos que fortalezcan el movimiento del bailarín.

Finalmente dentro del proceso de financiación durante la creación fueron naciendo algunos intereses como director, entre ellos, trabajo de luces (mapping), vestuarios, accesorios y un trabajo de publicidad, lo cual para sus gastos se realizó un ingreso por medio de una rifa de una pulsera victoria secret y la venta de postres Cheesecake, Mousses de frutas y galleta oreo.

DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS

Se crea una obra de danza con una duración de 35 min, durante 5 meses, con el apoyo de 4 intérpretes principales y dos secundarios, y en el proceso otros dos intérpretes en el apoyo de creación, pero por un trabajo de tiempo se decide no continuar con ellos. La temática es llevada como los videojuegos pueden influir en una obra de danza. Recreando la interacción gamer-videojuego, así mismo una recreación de un control y un teclado por parte de unos sesgos. Igualmente la recreación de personajes y una atmosfera de un videojuego.

Dentro del movimiento se crean frases llevadas desde movimientos de danza contemporánea adaptando corporalidades de Gamers y movimientos para personificar un personaje de un videojuego apoyado con un trabajo de sonidos y luces. Dentro de la temática se bordea el trabajo de videojuegos, llevados a la adicción que nos aísla de la realidad.

Cada escena se crea con su idea principal, igualmente que el apoyo de sonido y luces, con la ayuda de los bailarines y el equipo de trabajo. La primera escena bordea al gamer en su roll siendo preciso el apoyo del sesgo como medio conector de un control o un teclado. La segunda escena maneja un clímax denso y un apoyo en el vestuario ideal en la sencillez del rostro en la máscara, obteniendo una búsqueda en un cuerpo afectado por una telekinesis. El tercer momento se divide como escena en dos, por un apoyo propuesto por los interpretes para que el observador tenga una idea más clara de lo que sucede en la escena del tiempo y esta conectora (sobre lo anterior me refiero a un devolver en el tiempo que sucede en la obra en estas dos escenas), igualmente se da una idea de un cuerpo afectado por el viento donde su movimiento fue encontrado, pero este siendo muy ambiguo, por lo que se propone de nuevo una cuerda para que afecte la escena al ser alado, con ayuda del efecto de viento, por ello se realizó por el director un cinturón con una tela blanca el cual desprende un caucho siendo esta cuerda que es alada. La cuarta escena se encontró la máscara especial de tres caras para dar un efecto misterioso, igual un trabajo muy detallado de la música con cambios exactos y efectos de rebobinar, cámara lenta y cámara lenta y un el apoyo de un accesorio, propuesto por los intérpretes, para dar un tema a esta escena siendo el deseo del tesoro de las estatuas de la galería. La quinta escena se recreó la bestia, teniendo en un principio una idea en su diseño (véase Anexo H), pero escuchando en la incomodidad de los intérpretes fue cambiada por la vista en escena. Sobre la escena final se realizó una conexión armónica en la frase del movimiento, tomando todas las anteriores frases.

En conclusión de una de las escena se les dio un nombre siendo la primera El gamer y su roll en el videojuego, la segunda Telekinesis, tercera Viento (también nombrada escena conectora), cuarta Tiempo, quinta Bestia y la escena final Vuelta a la realidad. Se llevó toda la temática a una introducción sobre 4 personajes obsesionados por los videojuegos donde uno de

ellos es absorbido por el juego y en adicción o curiosidad los otros fueron ingresando, se usa los portales (cabinas de madera y acetato) como un medio conector de escenas y recreando una prisión en la tercer y última escena. En la segunda escena se ven ingresar a los 3 personajes que entraron en búsqueda de su compañero siendo atacados por un villano con poderes telekineticos, al vencerlo, aparece en otro nivel aquel primer personaje que ingreso buscando su forma de salir de una prisión la cual está situada en un espacio que lo afecta el viento donde dos personajes que luchaban con el villano de telekinesis aparece, en este nivel un personaje se suelta de aquel apoyo que los llevaba al siguiente nivel por lo que queda sumergida en este nivel, los siguientes dos personajes llegan al tercer nivel siendo una galería de tres estatuas las cuales se mueven al no ser observadas y las cuales tienen un tesoro el cual es una atracción para los personajes y estos deciden robarlo lo cual tienen consecuencias y al final son separados dividiéndolos enviándolos un personaje al pasado y otro al futuro. Al regresar al pasado nuevamente se encuentra este personaje en el nivel de viento, por lo que se reencuentra con su compañera y en ese momento ingresa aquel personaje que no había ingresado del primer nivel, lo cual continúan los tres su camino. Mientras tanto en el quinto nivel la persona llevada al futuro es atraída por una máscara la cual la convierte y luego dos más se fusionan con ella, en ese momento llegan dos de los avatares los cuales luchan y destruyen esta bestia, confiadas por ello le dan la espalda y la bestia mata a uno de estos avatares, confundida por la situación el otro avatar muestra su dolor y tristeza. Al morir este personaje sale del juego, pero nuevamente es atraído a jugar con el si darse cuenta que sus compañeros siguen en él y buscan forma de salir, pero la adicción es tanta que olvida la realidad el jugador fuera del juego.

Sobre la gestión y producción se consiguió el espacio de los octagonales de la biblioteca Luis Ángel Arango en la zona de música, eequipados con un sonido adecuado, video beam, piso

en tabla cubierto por un tapete y buena iluminación pero por necesidad de movimientos con deslizamientos y un poco más amplio se buscó otros espacios. De igual modo, se realizó un convenio con Leonor Arismendi directora de bienestar universitario de la CUN con cual se pudo hacer uso del salón de danza ubicado en la sede G, décimo piso, contando con espejos, un espacio amplio y un amplificador de sonido, en el cual ofrecimos talleres a la comunidad. De la misma manera con la alcaldía de Candelaria se nos ofreció espacios abiertos, los cuales no fueron aceptados por el suelo y la necesidad de un espacio cerrado. En la casona de la danza la Idartes y Silva Trivino encargada del lugar me respondieron positivamente para utilizar este espacio, pero por motivos de horarios en los cuales no podíamos hacer uso del lugar tuvimos de descartar el convenio. Finalmente se realizó un proceso en la facultad de artes ASAB para hacer uso de algunos espacios, principalmente en el mes de junio y julio, contactando a la decanatura y siendo aceptada nuestra petición para utilizar el salón 307.

Dentro de los teatros, como mencione anteriormente un convenio con la universidad Tadeo Lozano que fue cancelado y la gestión con el teatro villa mayor obteniendo el espacio para el día 6 de Julio del 2018, donde genere el certificado como productor ocasional, con el ministerio de cultura (véase Anexo I), igualmente conocer el proceso de realización de derechos de autor y certificado SUGA (véase Anexo J).

Dentro de la iluminación y publicidad se realizó una toma de fotografías y videos, las cuales por medio de un evento en Facebook, mensajes en whatsapp y hotmail se realizó la difusión del evento teniendo un buen resultado en el cuórum de las dos primeras funciones. Igualmente la realización de un programa de mano (véase Anexo K).

Sobre la financiación se obtuvo el dinero estimado, para así comprar la tela Lamed licrado(siendo también una cotización por parte del director) en tonos azul claro y oscuro para la realización de los vestuarios y contactar la diseñadora Piedad Hoyos quien con los diseños mostrados realizo el vestuario, igualmente una cotización y compra de pulseras para la escena del tiempo, caucho para el cinturón de la tercer escena, los sesgos para la primer y última escena, los trabajos de mano y el trabajo de luces y sonido. Sobre las cabinas fueron realizadas por el estudiante Samuel García Osma para una primera creación por parte mía como director, las cuales se ejecutó cotización del acetato, la madera y parte del trabajo lo realizamos en el taller de maderas, buscando unas cabinas de dos metros, donde una persona pueda moverse y sea desarmable para su fácil movilización.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

Los resultados dentro del proceso de creación y dirección fueron los esperados, obteniendo convenios desde un ámbito ya profesional con el teatro Villa Mayor y con la Cun, poder encontrar espacios para el desarrollo del montaje y realizarlo en un corto tiempo, ejerciendo papeles legales como el pulep, suga y derechos de autor. Contar con la responsabilidad y apoyo total de mis intérpretes durante todo el proceso, lo cual siento que es algo complicado como director en la academia.

Un gran logro también fue financiero, donde se logró conseguir lo necesario como vestuario, máscaras, accesorio, publicidad, luces (trabajo con proyección) y sonido, teniendo unas pistas inéditas.

Se cumplió con la propuesta de llevar los videojuegos a una obra de danza, dejando un pequeño mensaje de como la adicción nos puede alejar de la realidad y todo este proceso solo

Trabajo de grado Game Over

con el apoyo del grupo de trabajo, donde como director ejercí roles de director, creador, logístico, gestor, productor, encargado de publicidad y luces, entre otros.

EVALUACIÓN Y CUMPLIMIENTO DE LOS OBJETIVOS

Desde mi punto de vista se cumple con todos los objetivos planteados, donde los videojuegos fueron la base de creación de la obra, desde la escenografía, vestuario, interpretación, luces y sonido. Donde el movimiento complementado con el trabajo escénico (luces, sonido y vestuario) se crea mi propio movimiento, donde todo es llevado a lo aprendido en danza contemporánea. Igualmente en la interpretación de los solos de los interpretes Julián Forero, Lorena Díaz y Dayana Sanchez se ve los inicios que crearon esta propuesta llevados a al aislamiento y soledad.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Concluimos que Game Over la adicción nos aísla de la realidad, es una obra donde la temática es creada a partir de los videojuegos y llevada al movimiento de la danza contemporánea, donde todo lo que esperas se puede realizar. Para los directores en la academia, como experiencia si doy mi punto de vista del poco apoyo del programa curricular, no contar con espacios, ni cosas económicas y en mi caso ni siquiera apoyo desde la producción (teniendo en cuenta con los resultados, ya que se realizó un apoyo, que tuvo que ser cancelado y por tal razón durante el semestre no se recibió más este apoyo). Si estoy realizando mi profundización en dirección coreográfica y sabemos cómo es en el ámbito, pero en tampoco tiempo y no tener el mínimo apoyo de proyecto es un gran obstáculo, que en verdad hay muchas soluciones y como las menciono fue la forma de sacar esta propuesta coreográfica.

BIBLIOGRAFÍA

- Valencia, C. y Micolta, J. (2015). Interacciones emocionales entre un videojuego y su videojugador. Cali, Colombia: Universidad Icesi.
- Yova, Turnes. 2013-2018. GamerDic. España. Recuperado de <http://www.gamerdic.es/termino/avatar>
- II Telequinesis y aportes. Ibero – Amerikanisches Institut. Berlin, Alemania. Recuperado de [http://digital.iai.spk-berlin.de/viewer/content/?jsessionid=DD4C20289A888080C9F47EEB1CF756D9?action=pdf&metsFile=PPN776926888.xml&targetFileName=II Telequinesis y aportes.pdf&divID=LOG_0006](http://digital.iai.spk-berlin.de/viewer/content/?jsessionid=DD4C20289A888080C9F47EEB1CF756D9?action=pdf&metsFile=PPN776926888.xml&targetFileName=II_Telequinesis_y_aportes.pdf&divID=LOG_0006)
- Thiérree, J. 2033. La Veillée des abysses. Suecia. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=IDETIx7w7N8>
- Chbeeb, P. y Kester, R. 2015. Slip. Jmocak. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=qk00gbDwGqM>
- Daneil Malagoli. 2012. (In)completo – trio danca contemporánea. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Y5jdD6HQ8hU>
- Cathey, A. 2017. Unsteady. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=zSgkuqaZJfo>
<https://www.youtube.com/watch?v=x3-iUI6pK5c>
- Frucek, J. Kapetanea, L. 2009. Una. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=rnLP-8wB8eI>

ANEXOS

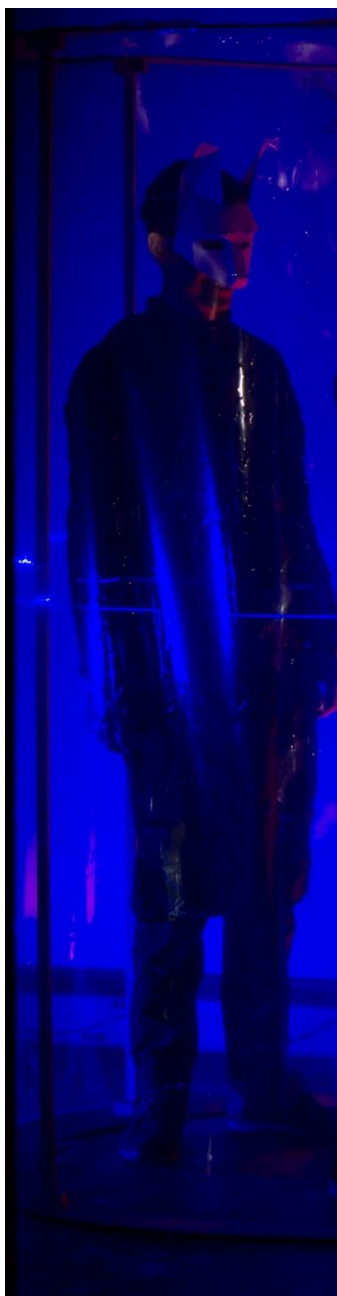
Anexo A. Cabinas o portales.



Obra Draibol. Teatro Villa Mayor. 2017. Fotografía tomada por Martha Consuelo Gutiérrez.

Anexo B. Prisión con cabinas

Game Over. Portal 934. 2018. Interprete Julián Forero. Fotografía tomada por Juan David Poveda (Abduktion Project)

Anexo C. Personaje secundario.

Game Over. Portal 934. 2018. Interprete José Luis Pinilla. Fotografía tomada por Juan David Poveda (Abduktion Project)

Anexo D. Plano de luces.

Anexo E. Vestuario

Samus Aran del juego Metroid. Tomado de

https://www.google.com.co/search?q=samus+aran+metroid&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiBi67Ky9PcAhUlrVkKHRSLCVcQ_AUICigB#imgsrc=RfCAxW_29bNecM:

Anexo F. Mascara quinta escena.

Game Over. Portal 934. 2018. Interprete José Luis Pinilla. Fotografía tomada por Juan David Poveda (Abduktion Project)

Anexo G. Avatares.

Game Over. Portal 934. 2018. Interpretes José Luis Pinilla, Julian Forero, Lorena Diaz y Valeria Jiménez. Fotografía tomada por Juan David Poveda (Abduktion Project).

Anexo H. Bestia

Ensayo Game Over. Centro Cultural Nueva Santa fe. 2018. Interpretes Julián Forero, Leonardo Luque y Lorena Díaz. Fotografía tomada por José Luis Pinilla.

Anexo I. Certificado productor ocasional.

 MINCULTURA	REGISTRO NACIONAL DE PRODUCTORES DE ESPECTÁCULOS PÚBLICOS DE LAS ARTES ESCÉNICAS	 TODOS POR UN NUEVO PAÍS PAZ EQUIDAD EDUCACIÓN
---	---	--

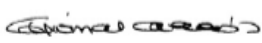
La Dirección de Artes del Ministerio de Cultura, en cumplimiento con los requisitos reglamentados por el artículo 2.9.1.2.1. y 2.9.1.2.2. del Decreto 1080 de 2015, Decreto Único Reglamentario del Sector Cultura y el Decreto 537 de 2017

CERTIFICA:

Que JOSE LUIS PINILLA SALAZAR, identificado(a) con Cédula de Ciudadanía N° [REDACTED], se encuentra inscrito(a) como Productor(a) Ocasional, de Pequeño formato, en el Registro Nacional de Productores de Espectáculos Públicos de las Artes Escénicas, bajo el código de registro: LEC110019173

La presente certificación es válida hasta el 31 de marzo de 2020, en el territorio nacional, siempre que el código de registro del productor de la presente certificación, coincida con la información registrada en el Portal Único de Espectáculos Públicos de las Artes Escénicas -PULEP*.

Esta certificación se expide en Bogotá D.C. a los 21 días del mes de julio de 2018


GUIOMAR ACEVEDO GÓMEZ
Directora de Artes

*Nota: Con el código de registro se puede constatar la autenticidad del certificado en la página web del Portal Único de Espectáculos Públicos de las Artes Escénicas: <http://pulep.mincultura.gov.co>
Ministerio de Cultura, Dirección: Carrera 8 N° 8-55, Bogotá - Colombia
Correo electrónico: atencionalciudadano@mincultura.gov.co Teléfono: 3424100, Ext. 1632

Copia modificada del certificado de productor ocasional.

Anexo J. Suga

SUGA Sistema Único de Gestión de Aglomeraciones			
		ID del evento:	13606
CONSTANCIA DE CLASIFICACIÓN DE LA COMPLEJIDAD			
1. Información del Evento			
Nombre del Evento	Gamer Over. La adicción nos aleja de la realidad		
Fecha Inicio del Evento	06/07/2018 16.00.00		
Fecha Finalización del Evento	06/07/2018 20.00.00		
Dirección del Evento	CR 34 B # 36 - 4 SUR		
Descripción del Evento	Obra de danza		
2. Información del Organizador del Evento			
Nombre del Organizador	José Luis Pinilla Salazar		
Dirección de Domicilio		Teléfono	
Número de Identificación			
Correo Electrónico			
3. Información del Representante Legal			
Nombre del Representante Legal	José Luis Pinilla Salazar		
Dirección de Domicilio		Teléfono	
Número de Identificación			
Correo Electrónico			
4. Características del Evento			
Aforo	101 - 500	Edad	Todo Público
Dinámica Colectiva	Tranquilo	Concentración de Personas	Síntesis fija o temporal
Características del Lugar	cercamiento y techo	Zonas de Acomodación de	1 Zona
Montaje Estructural	No Aplica	Afectación sobre malia vital	No Afectación
Impacto sobre Transporte	No Afecta rutas de	Duración del Preingreso	De 0 - 1 hora
Duración del Evento	De 0 - 1 hora	Entorno del Lugar	Dotacionales (zonas
Jornada	Diurna (entre las 07:01 y las	Limitación de Ingreso	Sin valor comercial y sin
Movilidad	Estacionario	Ocasional	Menor a 1 día
Número de presentaciones	Única función	Protección y/o combustibles	No Aplica
Tarima	Menor a 6x5 metros	Escenarios	Ninguno de los Anteriores
Tipo de Evento Carrera	NO	Recursos Policía	NO
Eventos en Bares	NO		

LA AGLOMERACIÓN DE PÚBLICO DEL EVENTO SE CLASIFICA DE:

BAJA COMPLEJIDAD

SUGA Sistema Único de Gestión de Aglomeraciones



Nota Aclaratoria

El contenido de la Información aportada por el ciudadano – solicitante, es de su absoluta responsabilidad y la entidad la acepta en virtud del Principio de la Buena Fe consagrado en el artículo 83 de la Constitución Política Nacional. Este documento por sí solo, **NO CONSTITUYE AUTORIZACIÓN** para realización del evento, debiendo el organizador en los términos del artículo 15 del Decreto 599 de 2013 contar con los recursos físicos y humanos mínimos que establece el Plan de Emergencias y Contingencias tipo para baja complejidad.

Recomendaciones Generales

I. Es necesario contar con un sistema de control de Ingreso capaz de garantizar que el aforo del lugar no supere la cantidad de asistentes reportados durante el momento de mayor ocupación del evento de acuerdo a lo reportado en el ítem 4. "Características del evento".

II. Las rutas de SALIDA y corredores del lugar deben garantizar seguridad, funcionalidad, señalización e iluminación. De la misma manera, se debe garantizar que las rutas de evacuación y de salida a la calle estén despejadas de manera permanente; cuando se trate de salidas escalonadas es necesario contar con el apoyo de Informadores y logística.

III. De acuerdo con la carga de ocupación de cada zona, se debe disponer un mínimo número de salidas de la siguiente forma:

Número Mínimo de Salidas por Carga de Ocupación

Carga de Ocupación	Número mínimo de salidas
0 - 100	1
101 - 500	2
501 - 1000	3
1001 o más	4

IV. El personal que opere como logístico debe contar con elementos que permitan actuar de manera inmediata. Así mismo debe estar dotado de equipos (linternas, herramientas etc.) que resulten indispensables para el desarrollo de su tarea, garantizando su buen estado y funcionalidad.

V. El organizador y el operador logístico del evento, deben garantizar que los corredores de circulación y medios de evacuación, permanezcan libres y despejados durante todas las fases de desarrollo del evento.

VI. Las empresas de Logística legalmente constituidas, deben cumplir con lo establecido en el anexo técnico Requisitos para las Empresas de Logística desarrollado por el FOPAE.

VII. En caso que el evento contemple la asistencia de menores de edad, se debe garantizar un adecuado control de salida de los menores con el acompañamiento de Policía de Infancia y Adolescencia.

VIII. En caso que el evento contemple plantas eléctricas y demás sistemas de alimentación eléctrica, se debe garantizar un adecuado aislamiento e identificación.

IX. En cada una de las zonas habilitadas para el evento, se debe garantizar la instalación de señalización informativa y preventiva de acuerdo a las condiciones descritas por el organizador.



SUGA, Sistema Único de Gestión de Aglomeraciones



- X Es responsabilidad de la organización desarrollar procesos informativos de manera permanente, durante el evento, indicando la ubicación de medios de evacuación, medios de protección y recursos dispuestos para la atención de los asistentes.
- XI. Las restricciones y recomendaciones correspondientes al desarrollo del evento deben ser transmitidas al público, antes, durante y después del mismo.
- XII. Se recomienda dar cumplimiento a los horarios definidos por el organizador.
- XIII. Sobre los sectores donde está ubicado el público, se debe mantener una vigilancia constante.
- XIV El organizador debe garantizar el espacio para el parqueo y movilización de los vehículos de emergencia.
- XV Los andenes ubicados en las rutas de ingreso y salida de vehículos de emergencia deben permanecer totalmente despejados de vendedores ambulantes y elementos que puedan obstaculizar su uso.
- XVI Se deben generar los procesos logísticos necesarios para evitar que se presenten mezclas de flujo peatonal y vehicular en las zonas de ingreso y salida del evento.
- XVII. La fase de ingreso de público se debe dar con suficiente tiempo de antelación a la fase de inicio del evento.
- XVIII. Para la ubicación de personas con limitaciones de movilidad o discapacidad, el organizador debe garantizar corredores y zonas especiales, con claras delimitaciones, señalización y rutas específicas para esta población. De igual manera, para el manejo de personas en condición de discapacidad, se debe contemplar acciones que garanticen su integridad, de acuerdo con lo establecido en el plan de manejo de personas en condición de discapacidad y lo estipulado en la Ley 1316 de 2009. La cantidad de espacios destinados a esta población debe ser descontada del aforo dispuesto para el evento.
- XIX Es necesario implementar de manera permanente las consideraciones de Información Pública desarrolladas en el Plan de Emergencias y Contingencias del lugar teniendo en cuenta las características del evento, y generando comunicados permanentes acerca de las medidas de prevención y mitigación dispuestas en el lugar. Así mismo, se requiere disponer personal de información y seguridad a lo largo de la periferia para garantizar un estricto control del evento con el fin de evitar el ingreso de público y vendedores ambulantes por lugares donde no se encuentren autorizados.
- XX En caso de presentar sobre-aforo, se deben tener previstas las acciones a tomar según el manejo establecido para el evento.
- XXI En caso que el evento contemple instalación de carpas o estructuras, se debe garantizar el anclaje de la totalidad de estas por la susceptibilidad a incidentes generados por fuertes vientos.
- XXII De acuerdo con las condiciones atmosféricas u otras posibles situaciones adversas, el responsable del evento determinará en qué momento se haría necesaria la suspensión o cancelación del evento en caso de presentarse afectación por fuertes lluvias, inundaciones, encharcamientos, granizo, vendavales o algún otro factor que genere riesgos en el público asistente al lugar.



Anexo K. Programa de Mano

