
stage_on
the road
Danza VR
Financiado por:
Financiado por la Unión Europea NextGenerationEU
inaem
Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia
Colabora:
wayra Telefónica
Participa:
creA SGR

contenidos

01. concepto
02. misión - visión
03. objetivos
04. fundamentos
05. la instalación
06. formato y condiciones
07. quiénes somos

experiencia
única
interactiva
danza
artes
realidad
virtual
tecnología
inmersiva
innovación

concepto

01

Instalación interactiva itinerante que permite a usuarios y espectadores acceder a experiencias inmersivas únicas de DanzaVR mediante gafas Meta Quest, así como a espéctaculos de danza en vivo, difundiendo la danza en entornos reales y virtuales. Este innovador proyecto tiene como objetivo acercar las artes vivas a todos los públicos, en especial a las nuevas generaciones, a través del uso de tecnologías como la realidad virtual (VR), la realidad extendida (XR) y la realidad aumentada (AR).

Stage_ON The Road cuenta con el respaldo de reconocidas entidades, como WAYRA ESPAÑA de Telefónica, y ha sido posible gracias al apoyo de la Comunidad de Madrid, siendo uno de los únicos proyectos de danza seleccionados para participar en el programa de aceleración empresarial de proyectos culturales que se puso en marcha en su primera edición. Además, el proyecto ha recibido el apoyo del INAEM, de la Subdirección General de Industrias Culturales y de los fondos europeos NextGenerationEU.

02

misión visión

Implementar soluciones que permitan generar nuevos formatos para la difusión de las artes en vivo a través de la incidencia en los entornos digitales.

Ofrecer al espectador alternativas para experimentar y vivir la danza desde otra óptica, más allá del directo de los escenarios, y hacer de la danza un arte a gran escala.

Stage_ON no pretende sustituir las artes escénicas en vivo, sino adaptarlas a los hábitos que la sociedad está experimentando, generar la curiosidad de aquellos usuarios ya acostumbrados al teatro y captar la atención de nuevos públicos, en especial las nuevas generaciones.



03

objetivos

Ir al encuentro de las nuevas generaciones y conseguir captar, gracias al acercamiento de las artes en vivo a los entornos digitales, nuevos públicos.

Con la inmersión en el universo de la Realidad Virtual, pretendemos **crear nuevas experiencias desde el imaginario virtual**, proporcionando un nivel de accesibilidad de los usuarios mucho mayor y más cercano a las sensibilidades y hábitos de la población en general.



04

fundamentos

¿Por qué la Realidad Virtual?

La realidad virtual crea **inmersión, interactividad** y nos permite transportarnos a un entorno ficticio con la apariencia de un lugar totalmente real, generando sensaciones y **“emociones” virtuales.**





¿Por qué la Danza?

La danza es un recogedor tanto de procesos artísticos como intelectuales, en el que también está implícito el pensamiento y, como cualquier expresión artística, debe **evolucionar para adaptarse y ocupar otros espacios y entornos** en los que tiene cabida.

Los escenarios teatrales son, en verdad, los espacios originales de la realidad virtual. Al acceder a ella, el espectador visita mundos imaginarios interactivos y envolventes. **Las artes escénicas son también una forma de crear mundos virtuales**, y en el caso de la danza, además, se elimina la barrera del lenguaje y sobresale el virtuosismo de los cuerpos en movimiento.

Imagen y tecnología son ya habituales en muchas artes escénicas, pero esta es una hibridación en la que **la Danza es pionera y lleva experimentando desde hace décadas a través de la videodanza**.

¿Por qué fusionar Danza + Realidad Virtual?

El mundo de las artes escénicas ya ha abrazado **experiencias inmersivas y participativas**, pero el poder único de la Realidad Virtual para simular la inmersión y ofrecer acción hace que la fusión tenga sentido y se produzca la magia de la interacción con las artes vivas.

La VR convierte la danza en un arte mixto, entre el vivo y el plástico, acorde con las tendencias actuales. La experiencia inmersiva le otorga **un nuevo significado a las "artes vivas"**. El arte y la tecnología nos permiten expandir los lenguajes comunicativos y plantear nuevos alcances para el universo creativo.

¿Por qué ponerlo en marcha ahora?

La creciente **ubicuidad de la tecnología VR** y el éxito de ventas de dispositivos como las gafas VR a un precio asequible, unido a la necesidad de que los espacios convencionales para las artes escénicas se integren en el mundo virtual y **alcancen nuevos públicos**, hacen de este proyecto una solución factible para una necesidad urgente.



05 la instalación

VIDEO PROMO

RIDER TÉCNICO

EXPERIENCIA

stage_ON The Road

La instalación consiste en un espacio físico itinerante que dispone de paneles y pantallas con un diseño flexible que permite su adaptabilidad a infinidad de espacios. A través de las últimas gafas Meta Quest VR, los usuarios podrán acceder a nuestra plataforma y disfrutar de gran variedad de experiencias inmersivas de Danza VR.
Con dos zonas separadas para acceder a los diferentes contenidos.



stage_on
the road



Ver videocreaciones inmersivas

zona A

Experiencia destinada a usuarios mediante gafas VR Meta Quest, en la que podrán acceder a todos los contenidos audiovisuales VR/XR/AR de la plataforma Stage_ON. Entre los contenidos que ofrecemos se incluyen videodanzas cortas en 3D 180° y 360° de entre 3 y 8 minutos cada una. La instalación pone a disposición de los usuarios gafas VR que irán rotando durante el horario de apertura.



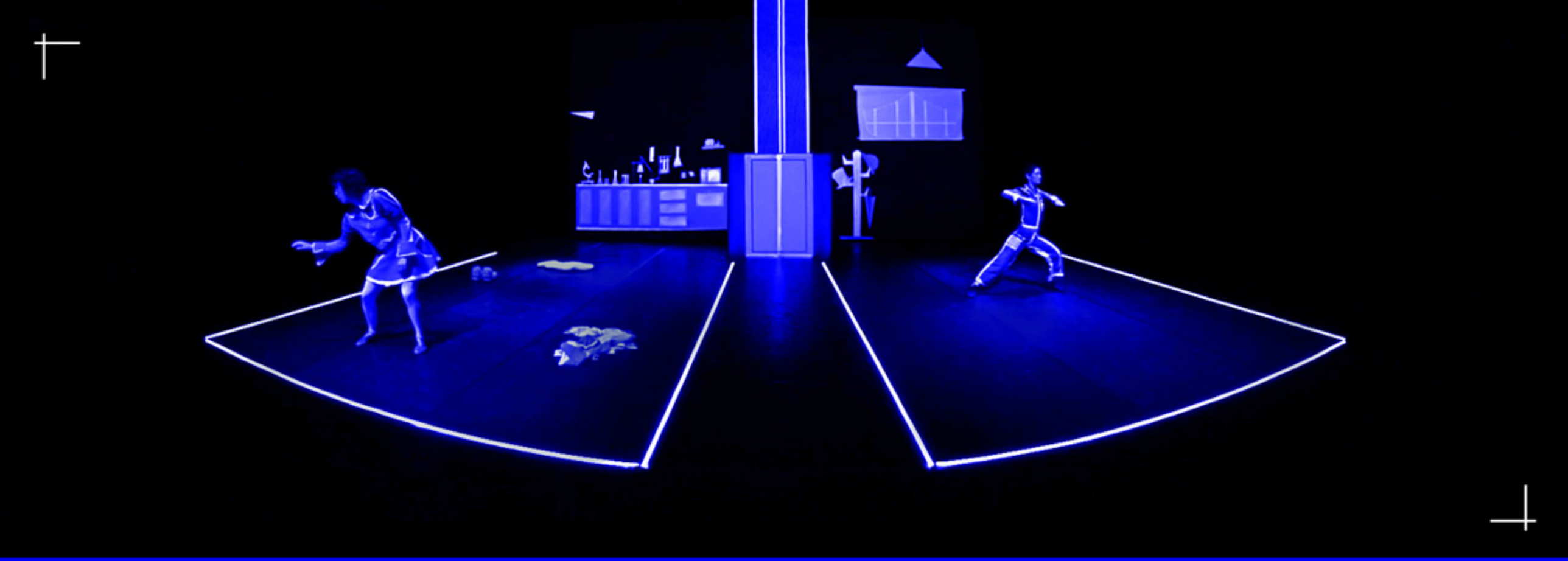


Videocreación 360° estereoscópica

Formato de video que permite a los espectadores ver y explorar una escena real en 360 grados. El contenido no se limita a una vista bidimensional fija, el espectador puede mover la cámara alrededor de la escena para ver lo que está sucediendo en diferentes ángulos y direcciones.

Este video no permite al espectador moverse a escala por la escena, solo movimiento rotacional.





Escena 3D virtual en 180°

Experiencia tridimensional envolvente en realidad virtual. El espectador puede ver de forma interactiva la escena, con un campo de visión de 180° de arriba a abajo y de izquierda a derecha mediante un visor de realidad virtual con calidad 8K, que permite nitidez extraordinaria.

zona B

Contenido
Audiovisual

Videoproyecciones y videodanzas en 2D en la pantalla del espacio expositivo durante las horas de apertura. Habrá un horario del programa de contenidos durante el día. Este contenido será accesible a todo el público que asista a la instalación.





Espectáculo
danza en directo

Exhibición de danza en directo en la que un intérprete interactúa con las proyecciones de vídeo mostradas en la pantalla del espacio de exhibición (10-15 min de duración). El objetivo es que el espectador pueda apreciar las dos caras de las artes en movimiento, tanto en directo con los intérpretes sobre el escenario, como en el mundo virtual a través de las videocreaciones de Danza VR. El espectáculo se representará varias veces al día durante el periodo de la instalación.

VIDEO PROMO



Experiencia lúdica interactiva

Contenido de realidad mixta con gafas VR que incorpora técnicas inmersivas propias de videojuegos con efectos holográficos. El juego induce a interactuar y realizar los movimientos sugeridos, dando lugar a que el usuario “baile” durante la experiencia.

formato y condiciones

06

*La instalación es **autónoma, modulable y adaptable** a las condiciones del espacio. Stage_ON The Road podrá exponerse durante el tiempo que la organización anfitriona requiera. Las condiciones económicas serán determinadas de acuerdo a la duración, el formato y los contenidos elegidos.*

Personas en gira:

- 2 técnicos
- 1 artista en directo
- 1 asistente de producción / tour manager

El caché incluye:

- Instalación interactiva Stage_ON The Road, de acuerdo al número de días convenidos, incluyendo las Gafas Meta Quest.
- Exhibición de danza hipermedia en directo.
- Contenido audiovisual durante la exhibición.

La organización local debe cubrir:

- Caché actividad.
- Condiciones técnicas adecuadas del espacio para la instalación y el espectáculo (ver ***Rider Técnico***).

El equipo de Stage_ON ofrece aesoramiento a miembros de la organización local para el uso y manejo del equipo y de las Gafas VR.



Quiénes 07somos

Larumbe Danza cuenta con una trayectoria profesional en el sector de las artes escénicas de más de 30 años. Su objetivo era y sigue siendo **difundir y apoyar la danza para su integración en la sociedad**, como realidad cultural pujante y como herramienta participativa y educativa.

Nuestra filosofía como empresa cultural es de concepto integral frente a la sociedad, pensando no sólo como creadores y difusores de contenidos artísticos, sino también como entidad potenciadora de las industrias culturales hacia su constante renovación y transformación.

Experiencia Danza y nuevas tecnologías

Hemos dedicado gran parte de nuestra historia a la investigación y producción en el ámbito multimedia. Llevamos creando espectáculos de **danza hipermedia 3D y mapping desde hace más de diez años**, apostando también por la creación y producción de proyectos de realidad virtual.

Nuestro objetivo es promover la **innovación e incorporación de recursos tecnológicos a las artes escénicas**, fortaleciendo el impacto de la danza en la sociedad haciendo uso de estrategias sostenibles. Ante el rápido avance tecnológico y con este enfoque de adaptación continua, identificamos la necesidad de generar contenidos que respondan a las demandas del mercado actual.

dirección general

juan de torres



Comienza sus estudios en l´Ecole de Formation Professionnelle du Ballet Contemporain de Bruxelles dirigido por Karmen Larumbe. Gana la Medalla de Oro del Prix Français de la Danse y participa como becario en la Compañía Nikolais - Louis Foundation, en el New York City Ballet y en la Juilliard School.

Creador de más de 40 obras de danza y colaborador como coreógrafo en óperas nacionales e internacionales junto a sus directores, además de coreografiar piezas para campañas publicitarias y videoclips musicales.

Trabajó como profesor de danza contemporánea e improvisación para el Conservatorio de Luxemburgo y para la Escuela Profesional del Ballet Contemporain de Bruxelles. Imparte masterclasses y ponencias en Universidades nacionales e internacionales, así como en los Talleres Larumbe y está al frente de LD2 Compañía Joven de Coslada.

Ha sido el fundador y Presidente de Emprendo Danza y la Federación Estatal de Asociaciones de Compañías y Empresas Profesionales de Danza (FECED). Miembro del Consejo Estatal de las Artes Escénicas y la Música y Miembro del Consejo Internacional de la Danza de la UNESCO. Fue director del Festival itinerante “Madrid dances in...” y “Spain dances in...” desde 2006 hasta 2015. Además, es el creador y director artístico del Festival GESTO de Torrelodones y curador de danza del Festival Coslada Radial.

dirección artística

daniela merlo



Formada en técnica clásica y contemporánea en la Scala di Milano, el MUDRA y el Ballet Contemporain de Bruxelles, así como en técnicas complementarias de interpretación, voz y canto. Inicia su carrera con la coreógrafa Karmen Larumbe, y en 1996 funda, junto a Juan de Torres, Larumbe Danza. Creadora de más de 20 obras de danza, algunas de ellas en colaboración y coproducción con artistas nacionales e internacionales.

Creadora y coordinadora de campañas escolares y de inclusión social en colaboración con la Obra Social de Caja Madrid. Dirige el programa ¿Bailas? Coslada en Movimiento, y abre la sección profesional de Danza de los Talleres Larumbe de Coslada. Presidenta de la Asociación Objetivo D para el impulso y desarrollo de la danza, y actual profesora de ballet y danza contemporánea en la Escuela Municipal de Torrelodones.

Profesora de danza contemporánea aplicada, improvisación y performance en la Fundación Mecenarte. Profesora Especialista de Técnica Corporal y Fundamentos de la Técnica de Movimiento en la Real Escuela Superior de Canto y en el Real Conservatorio Superior de Música de Madrid. Profesora invitada en la Asociación de Profesionales de la Danza de Madrid, el Conservatorio de Puertollano, la Universidad Carlos III, la Universidad DAMS (Roma) y la Academia de las Artes Escénicas HAMU (Praga), así como en Bélgica, Luxemburgo, Polonia, Italia, México, Argentina o Paraguay.

gestión ejecutiva

Licenciada en Danza y con formación posgrado en gestión cultural, habiendo cursado el Máster de Gestión Cultural: Música, Teatro y Danza de la Universidad Complutense de Madrid. Ha realizado diversos proyectos culturales especializados en el sector de la danza.

Actualmente es la encargada del departamento de Promoción y Distribución de la Compañía residente LARUMBE DANZA, y ha sido responsable del área de Producción del Festival itinerante "Madrid dances in...", dirigido por Juan de Torres, durante varias ediciones: 2008 (Varsovia), 2009 (Buenos Aires), 2010 (Lisboa), 2011 (Budapest), 2012 (Recife) y 2013 (México). Directora de Producción del Festival "Spain dances in..." en las ediciones de 2014 (Tokio), 2015 (Montevideo) y 2016 (Seúl).

Además de colaborar con Larumbe Danza, es la Gerente de la Asociación de Compañías y Empresas de Danza EMPRENDO DANZA, donde ha desarrollado diferentes proyectos, como: La Danza Cuenta, Danzamanía y Emprendo en Red. Ha sido Secretaria de la Federación Estatal de Asociaciones de Compañías y Empresas de Danza (FECED). Paralelamente a esto, ha trabajado en la producción ejecutiva de GESTO Festival de Danza en Torrelodones y colabora en proyectos de mediación y asesoría cultural.

lizbeth pérez



comunicación promoción

karla martínez



Licenciada en Artes Escénicas con especialidad en Danza Contemporánea por la Universidad de Sonora (México) y profesora certificada en Danza Inclusiva por Danceability International (Universidad de Oregón, EE. UU.). Su labor destaca por la intersección entre el arte, la gestión cultural y la inclusión social.

Fue galardonada con el Premio Estatal de la Juventud en la categoría de Ingenio Emprendedor tras fundar CDAE Innovaarte, el primer Centro de Artes Escénicas Incluyente en México. Este espacio nació con la misión de democratizar el acceso a las artes para personas con y sin discapacidad, rompiendo barreras en el sector creativo.

Cuenta con un Máster en Gestión Cultural: Música, Teatro y Danza por la Universidad Complutense de Madrid. Como fruto de su investigación y experiencia, desarrolló y registró ante la Propiedad Intelectual en España el Método Creavidanza, una formación especializada en AAEE y Teatro Musical para artistas con discapacidad. Además, ha colaborado con la Fundación Casa de México en España como intérprete en el Departamento de Mediación Cultural. Compagina su labor docente en danza contemporánea y africana con la implementación de su método inclusivo. Actualmente, es miembro del Consejo Internacional de la Danza de la UNESCO y colabora en el Departamento de Comunicación y Promoción de Stage_ON.

stage_on
the road



www.stage-on.es
info@stage-on.es

© Todos los derechos reservados