



VIDEOMAPPING INTERACTIVO ENTRE DRAGOS Y TABAIBAS

+ TALLER DE VIDEOMAPPING

Memoria Final de evaluación sobre las actividades desarrolladas

Propuesta cultural seleccionada en el Concurso de proyectos culturales convocado por el Servicio de Cultura del Cabildo de Gran Canaria para el Centro Gran Canaria Espacio Digital

ÍNDICE

Introducción _____	3
1. Objetivos previstos _____	4
2. Actuación llevada a cabo: descripción del proyecto _____	5
2.1 Desarrollo y programación _____	5
2.2 Producción _____	6
2.3 Diseño de carteles, material promocional y elaboración nota de prensa _____	9
2.4 Diseño, implementación y gestión Plan de prevención de contagios contingencias Covid-19 ____	10
2.5 Apoyo en comunicación y redes sociales por Producciones en la Arena _____	11
2.6 Diseño y realización del taller de Videomapping impartido en Gran Canaria Espacio Digital ____	14
2.7 Documentación _____	15
2.8 Cronología _____	15
2.9. Datos de participantes totales en proyecciones y talleres _____	15
3. Resultados obtenidos _____	16

INTRODUCCIÓN:

Entre Dragos y Tabaibas es una instalación interactiva que aúna las dinámicas y programación de los videojuegos con las técnicas de videomapping, configurando un proyecto educativo para todos los públicos.

Es una propuesta de nuevas tecnologías audiovisuales aplicadas a la dinamización y el entretenimiento familiar. Aúna la espectacularidad del videomapping, con todos los recursos visuales e ilusiones ópticas que éste posibilita, con su uso como herramienta de participación y ocio familiar en el espacio público, incorporando además contenidos que promuevan y fortalezcan la concienciación y la sensibilización en valores.

Los videojuegos retro conectan varias generaciones, suman la actividad que más interés suscita entre nuestros jóvenes, con los recuerdos, la nostalgia y experiencias llenas de buenas sensaciones para los mayores. La temática dota de contenido educativo la instalación y llena de belleza y de amabilidad la propuesta visual, configurando un proyecto para todos los públicos.

En el proyecto realizado para Gran Canaria Espacio Digital resultaba además imprescindible diseñar una creación a medida del lugar y el público objetivo para asegurarnos el éxito de la iniciativa. La ideación de los escenarios de juego se ha realizado atendiendo a las distancias, características y disposición de las superficies de proyección, teniendo además en cuenta las características de su ubicación para facilitar la participación y la usabilidad. Diseñamos la programación para establecer dinámicas de juego que eviten la frustración, posibiliten la rotación de participantes y garanticen una experiencia satisfactoria.

Se caracteriza por cruzar los conceptos de videojuego y videomapping. Incorpora las cualidades del primero, como son la interacción, la experiencia inmersiva, el relato no lineal ni secuencial y la dimensión proyectiva y protagonista de sus usuarios y al mismo tiempo mantiene la esencia del videomapping: la creación, desarrollo y adaptación de contenidos visuales a superficies arquitectónicas animándolos a través de técnicas especializadas.

Entre Dragos y Tabaibas es una propuesta cultural premiada en el Concurso de proyectos culturales convocado por el Servicio de Cultura del Cabildo de Gran Canaria para el Centro Gran Canaria Espacio Digital, en concreto en el programa de lenguajes audiovisuales innovadores, y consiste en la realización de un videomapping interactivo.

El videomapping interactivo Entre Dragos y Tabaibas está basado en el popular género de videojuegos “plataformas”, y sus contenidos giran en torno al valor ecológico y paisajístico de los recursos naturales de Gran Canaria y al aniversario de la Declaración del patrimonio natural de Gran Canaria por la UNESCO como Reserva Mundial de la Biosfera.

Otro de los propósitos del juego viene derivado del uso del espacio público, ya se que parte de la elección de un sitio ubicado en el entorno urbano y, a través de las técnicas de mapping, propone

una puesta en valor del patrimonio arquitectónico y cultural de la ciudad.

Este proyecto celebra la declaración de la UNESCO educando a través de la participación y el juego en la importancia de la sostenibilidad medioambiental, mientras mejora el conocimiento que los isleños, visitantes y audiencias tienen de la diversidad y singularidad de las especies que integran el ecosistema de Gran Canaria.

L@s jugador@s llevarán a Sofía, el personaje principal, a recorrer una serie de escenarios evitando obstáculos y descubriendo en su camino distintas citas y frases informativas vinculadas a cada una de las temáticas – escenario: el ecosistema marino y costero, los contrastes del monte alto y bajo, o la singularidad de las dunas de Maspalomas y su entorno. Además, en el desarrollo del juego aparecen referencias a elementos concretos de la fauna, flora y paisajes de la isla, así como mensajes relacionados con su patrimonio inmaterial y orientados a la educación para la sostenibilidad.

La propuesta se encuentra incluida en un proyecto global denominado MAPPGAMES, de diseño, y desarrollo de juegos personalizados creados con nuevos mix tecnológicos que hibridan videomapping e interactividad desarrollado por la empresa Ideas Técnicas y Estrategias Multimedia S.L, ésta colaborará en su ejecución con Producciones en la Arena, que estará a cargo de la producción local.

En el proyecto realizado para Gran Canaria Espacio Digital además se ha adaptado el juego a la temática de la Reserva Mundial de la Biosfera y diseñado y programado para su funcionamiento óptimo, desde el punto de vista estético, pero también desde el aspecto de la jugabilidad, al edificio Teatro Pérez Galdós en Las Palmas de Gran Canaria.

1. OBJETIVOS PREVISTOS:

1. Construir una propuesta atractiva y útil para los residentes de Gran Canaria y sus visitantes que aúne entretenimiento, vanguardia artística y concienciación medioambiental.
2. Servir al Servicio de Cultura del Cabildo de Gran Canaria como herramienta de difusión, comunicación y formación, dotándolo de nuevos recursos audiovisuales a través de los materiales de archivo producidos en la intervención, y formativos mediante el taller mapping.
3. Crear una actividad para todos los públicos y con capacidad de generar expectativas, interés y proyección exterior poniendo la innovación en mix tecnológicos y la creatividad al servicio de la sensibilización en valores.

2. ACTUACIÓN LLEVADA A CABO: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

A continuación presentamos un listado de las actuaciones realizadas:

2.1 Desarrollo y programación

- Personalización, adaptación de contenidos, diseño gráfico y programación orientada a la temática de la Reserva de la Biosfera de Gran Canaria

Se han creado y adaptado 3 escenarios del juego:

1. MAR: elementos que representan el ecosistema marino y costero de la Reserva de la Biosfera de la isla, incluyendo referencias como la tortuga marina, delfines y el calderón gris. En planos ubicados más lejanos podemos otear el macizo de Güi-Güi o incluimos detalles sobre las prácticas de buceo y snorkel que se desarrolla en la zona.

2. MONTE: elementos que representan el ecosistema terrestre de la Reserva de la Biosfera de la isla, incluyendo referencias paisajísticas como el Roque Nublo y el Pico de las Nieves; flora autóctona como son los dragos, tabaibas y el pino canario; fauna del lugar como el pinzón azul; o elementos que enuncien la riqueza gastronómica y tradicional como puede ser el cultivo de café y la elaboración de quesos.

3. DUNAS: elementos que ponen en valor el paisaje de las dunas de Maspalomas con recursos y referencias sobre su fauna y flora, añadiendo palmeras, flamencos, garzas o al lagarto gigante de Gran Canaria.

Se ha fortalecido el mensaje introduciendo citas que ponen en valor las temáticas del videojuego, aportando además conocimiento a los usuarios, puesto que cada vez que consiguen un “goal”, aparece una de estas citas. Además se han introducido frases de celebración por cambio de fase que conectan la temática con el juego y la concienciación medioambiental.

Mensajes de premio:

- Los espacios naturales protegidos de Gran Canaria abarcan el 43% de la isla.
- El lagarto gigante de Gran Canaria es endémico de nuestra isla y puede alcanzar hasta 80 cm.
- Las Reservas de la Biosfera tienen como objetivo promover e impulsar la integración armónica entre humanos y naturaleza.
- El valle de Agaete es el único lugar de Europa donde se cultiva café, se producen aproximadamente 1.500kg de la variedad Typica.

- Casi la mitad de la Isla de Gran Canaria compone una de las 701 reservas de la biosfera que hay en el mundo.
- Hay 12 queserías artesanas de Gran Canaria incluidas en la Reserva de la Biosfera.

Mensajes final de fase:

- Los océanos contienen casi 200,000 especies identificadas, pero las cifras reales pueden ser de millones.
- La energía contribuye al cambio climático y representa alrededor del 60% de todas las emisiones de gases de efecto invernadero.
- De las 8.300 razas de animales conocidas, el 8% está extinto y el 22% está en peligro de extinción.
- La tierra no es una herencia de nuestros padres, sino un préstamo de nuestros hijos. Proverbio nativo americano
- Hay una sola ecosfera para todos los organismos vivos y lo que afecta a uno, afecta a todos. Barry Commoner, biólogo
- Olvidamos que el ciclo del agua y el ciclo de la vida son uno mismo. Jacques Y. Cousteau, oceanógrafo

- **Diseño y programación a media del edificio y disposición de los usuarios.**

Respecto al diseño y programación a medida del edificio, se han configurado los distintos elementos gráficos del juego (marcadores, mensajes de premio, disposición de la arquitectura del juego plataformas...) en función de las características del edificio y distancia de público y jugadores. El edificio contaba con la particularidad de distribuirse en dos grandes paños laterales que ha generado cierta complejidad en el diseño del juego.

2.2 Producción

- **Tramitación de permisos**

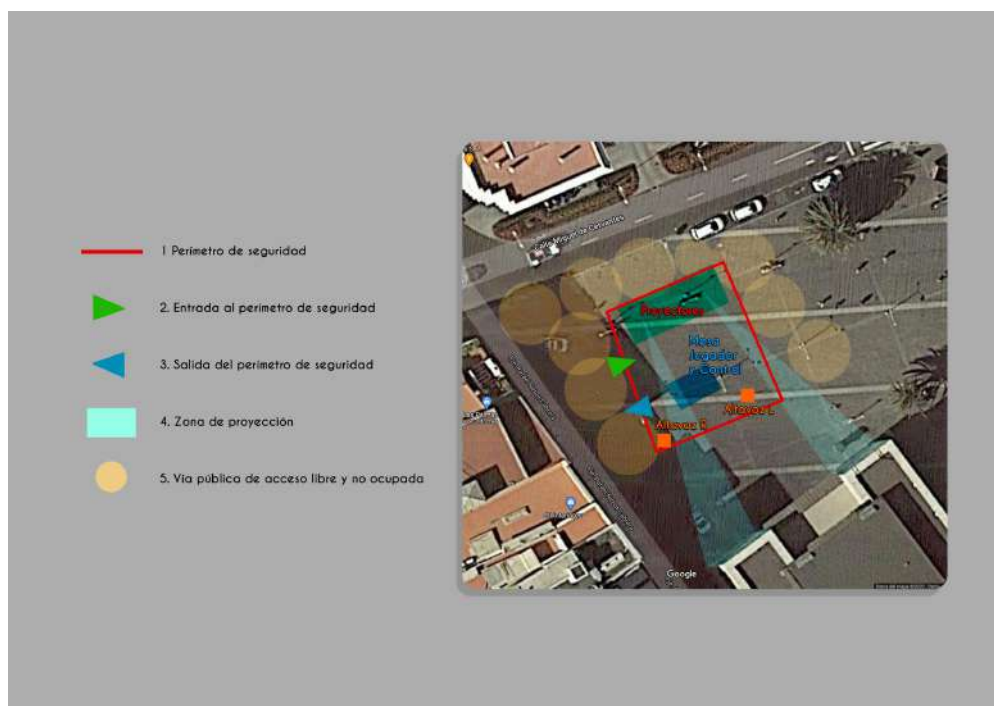
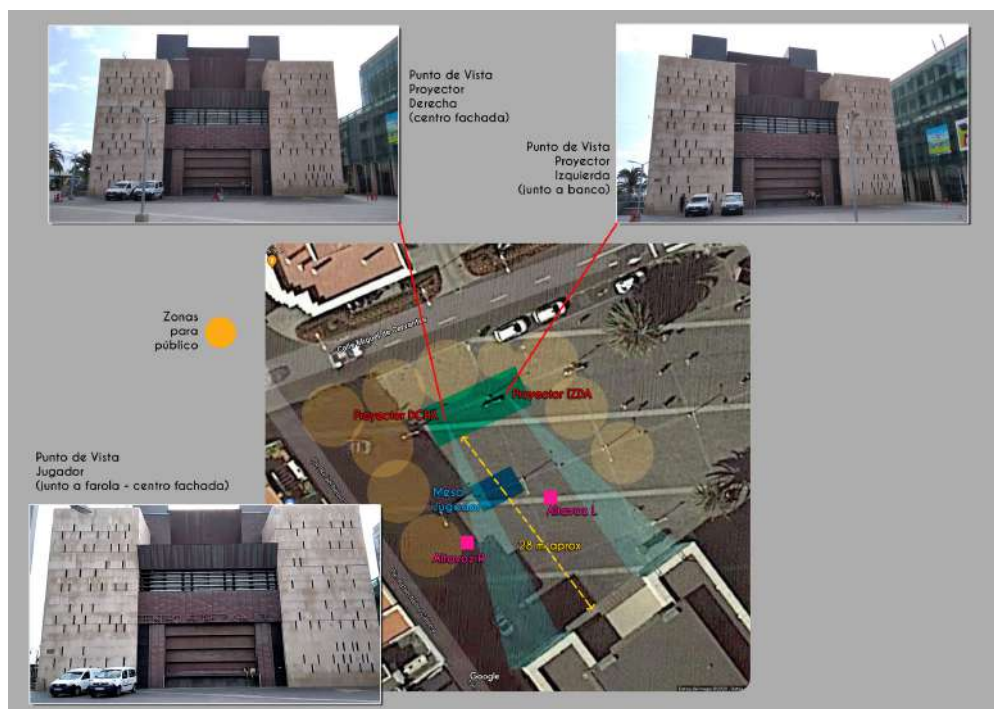
Con la colaboración del GCED se ha preparado la documentación y tramitado los permisos de ejecución del mapping.

Se ha contratado la ejecución de la memoria de seguridad al ingeniero técnico industrial José Reyes García Montesdeoca.

Se ha coordinado con el Ayuntamiento de Las Palmas los apagados, el acceso a punto de luz y permisos de ocupación de vía pública.

Esta tramitación se ha realizado tanto para la prueba técnica del 16-12-2020 de 17:00 a 22:00h, como el evento del día 18-12-2020 de 19:30 a 23.00 h

- Producción técnica



También se ha coordinado y realizado la producción técnica con traslado, montaje y desmontaje de equipos para el día del evento y de la prueba técnica.

Con el siguiente material necesario para producción:

- 2 proyectores láser de 10.000 lúmenes
- Equipo sonido
- Torretas de sujeción de proyectores y sonido
- Ordenador de control
- Dispositivo de juego
- Cableado
- Material de desinfección de dispositivos y zona de juego

Alquiler de vallado y contratación de traslado de mobiliario a "Montando Movidas S.L.U".

- Dinámica del evento:

Se convocó a los participantes por inscripción previa a través de un formulario online. Las citas se dieron en franjas de 5 minutos puesto que cada participante tendría un tiempo de juego de 3 minutos a los que hay que sumar la entrada y salida al recinto. Hubo un máximo de 48 participantes aproximadamente. Esta organización y la cita por horas evitó excesivas agrupaciones de personas, distribuyendo a lo largo de 4 horas la participación mediante cita previa.

Se señaló y valló tanto el perímetro de seguridad como su entrada y salida. Las vallas de acceso y salida crearon un pasillo que dispuso de vinilos en el suelo indicando la distancia de 2 metros entre los participantes en espera. La salida se produjo por la derecha y la entrada por la izquierda. Los pasillos de entrada y salida se ubicaron en el mismo lateral para hacer más fluido el tránsito y despejar la zona de vía pública de libre acceso más frontal a la proyección.

Mientras el participante accedía a la zona se realizó la desinfección de dispositivo de juego y mesa y silla de juego por parte del equipo de producción, a continuación recibió una pequeña explicación de la dinámica del juego, se desinfectaron las manos, jugaron y finalmente se producía la salida por la zona asignada y se indicó al siguiente participante que accediera al perímetro.

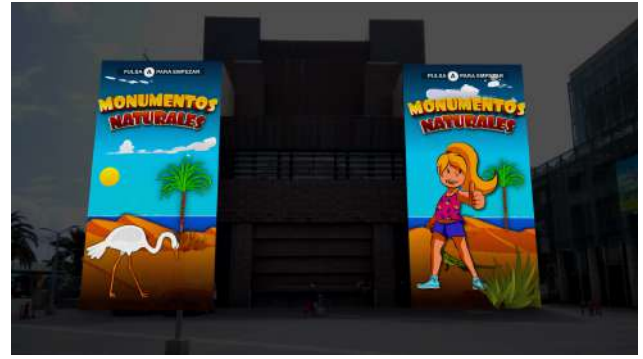
Se mantuvieron en todo momento las vías de evacuación expeditas, evitando con ello el colapso de las mismas.

2.3 Diseño de carteles, material promocional y elaboración nota de prensa

Previamente a la realización del videomapping interactivo se crearon materiales de difusión incluyendo diseños de cartelería digital con distintas adaptaciones que, con posterioridad, pasarán a formar parte del archivo del GCED.

Se produjo material de prensa de manera interna y externa al equipo de ejecución del proyecto puesta a disposición del GCED.





2.4 Diseño, implementación y gestión Plan de prevención de contagios / Plan de contingencias Covid-19

Se convocó a los participantes mediante inscripción previa online, través del formulario obtuvimos los datos de los participantes y la forma de localizarlos en caso de necesidad por brote o contagio (DNI, dirección y teléfono). Esta medida además evitó la aglomeración en la espera para participar puesto que quedan distribuidos en el tiempo

Se valló y señaló un pasillo de entrada con una distancia de seguridad de dos metros indicada a través de vinilos. Se valló y señaló además un pasillo de salida independiente y en otra zona del perímetro.

Se desinfectó a cada uso el dispositivo de juego así como las zonas de contacto de los participantes

Los participantes se desinfectaron las manos con gel hidroalcohólico al acceder al perímetro y en todo caso mantuvieron distancia de seguridad y mascarilla.

El personal técnico y de producción aplicó los protocolos de prevención expuestos en el documento “Medidas de actuaciones preventivas frente al Covid-19 empresa: Producciones Audiovisuales Granada SL”.

2.5 Apoyo en comunicación y redes sociales por Producciones en la Arena

Estas funciones han sido desarrolladas por Producciones en la Arena. A continuación les ofrecemos los links, clicks e impresiones en Whatsapp, Facebook e Instagram:

Página Web

<https://www.produccionesenlaarena.com/producciones/audiovisuales>

33 clicks en la página

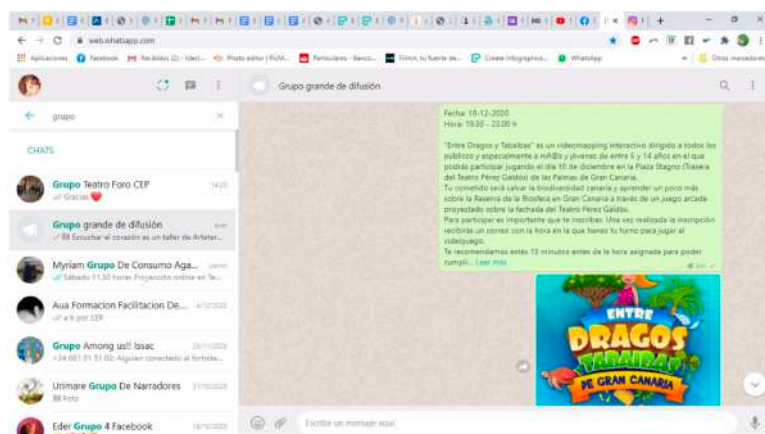
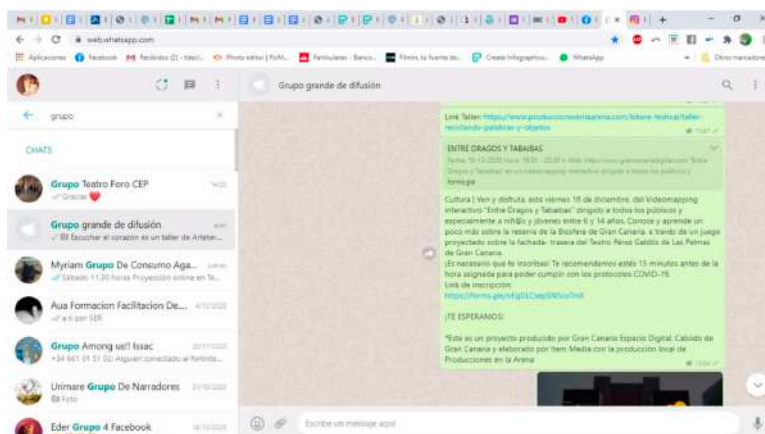
<https://www.produccionesenlaarena.com/producciones/audiovisuales/entre-dragos-y-tabaibas-video-mapping-interactivo>

179 clicks en el link

Whatsapp

19 diciembre 2020

202 personas enviadas 13 grupos de difusión



Post de Facebook

- https://m.facebook.com/story.php?story_fbid=2910967842482673&id=175509909473_6226

138 personas alcanzadas 8 me gustas

1 compartido

- https://m.facebook.com/story.php?story_fbid=2910531239193000&id=175509909473_6226

79 personas alcanzadas 3 me gustas

- https://m.facebook.com/story.php?story_fbid=2909364025976388&id=175509909473_6226

163 personas alcanzadas 3 me gustas

- https://m.facebook.com/story.php?story_fbid=2905155653063892&id=175509909473_6226

214 personas alcanzadas 3 me gustas

1 vez compartido

- https://m.facebook.com/story.php?story_fbid=2903443536568437&id=175509909473_6226

1320 personas alcanzadas

10 me gustas

15 veces compartido

- https://m.facebook.com/story.php?story_fbid=2891597554419702&id=175509909473_6226

299 personas alcanzadas 12 me gustas

2 veces compartido

Post de Instagram

- https://www.instagram.com/p/Cllk6qSKlxm/?utm_source=ig_web_copy_link 220 personas alcanzadas

10 me gustas

Impresiones 236

del inicio 214 del perfil 18

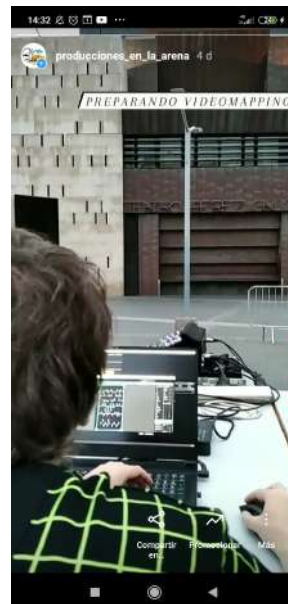
de los hastags 3

de otro origen 1

- https://www.instagram.com/p/Ci6WG0Zjp3u/?utm_source=ig_web_copy_link 213 personas

alcanzadas
 11 me gustas
 Impresiones 257
 del inicio 247
 del perfil 8

de otro origen 2



2.6 Diseño y realización del taller de Videomapping impartido en Gran Canaria Espacio Digital

Del lunes día 14 al jueves día 18 de diciembre, ambos incluidos. Horario: de 16 a 20 h de la tarde

Contenidos:

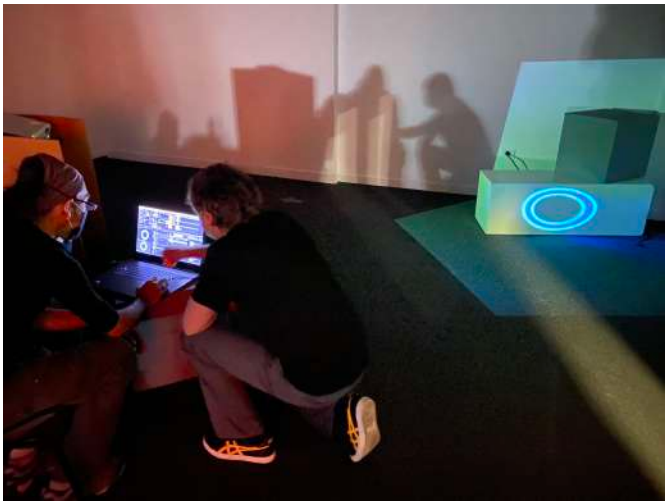
- Presentación del taller e introducción al mapping. Estilos y variaciones. Relación con otras disciplinas.
- Narrativa audiovisual del video mapping: ejemplos de aplicación. Entorno urbano, esculturas audiovisuales, escenografía y micromapping.
- Diseño de proyectos de video mapping.
- Producción de contenidos. Formatos y codecs (optimización). Creación de contenidos 2D y 3D. Elaboración de plantillas.
- Análisis de sistemas (hardware): ordenadores, control y proyección. Salidas múltiples.
- Software de manipulación de vídeo: Resolume Arena. Organización de contenidos, mapeo de proyección y transformación de salida.

Software: Resolume Arena y After Effects (opcional)

Hardware: entorno Mac o Pc.

Lugar de Realización: Aula para 12-15 alumn@s (sala polivalente o sala de formación) y salón de actos y proyecciones del Gran Canaria Espacio Digital.





2.7 Documentación

Además, durante la ejecución se realizó un reportaje fotográfico para documentar la intervención y algunos clips de vídeo tanto del taller como del evento. Con posterioridad a la realización, se entregó un videoresumen de un aproximadamente un minuto de duración al GCED además del reportaje.

2.8 Cronología

MAY	JUN	-	-	SEP	OCT	NOV	DIC	ENE
Administ. proyecto	Preparación y firma contrato			Contratación productora local	Preparación protocolo covid	Producción	Entrega material prensa	Elaboración de Memoria
				Coordinación con CGED	Coordinación con Ayto Las Palmas	Coordinación con Ayto Las Palmas	Coordinación con Ayto Las Palmas	Recopilación y entrega materiales archivo
				Pre-producción	Preparación Plan Seguridad	Alquiler material técnico	Test Técnico	
					Elaboración Guión	Desarrollo Videojuego	Gestión inscripciones	
				Coordinación Diseño y dirección de arte	Desarrollo Videojuego	Elaboración Diseño y dirección de arte	Comunicación	
				Diseño final del proyecto	Elaboración Diseño y dirección de arte	Cartelería y material prensa	Realización Evento	
							Realización taller	

2.9. Datos de participantes totales en proyecciones y talleres

Un total de 8 personas forman el equipo de profesionales que desarrollaron el videomapping y el taller, compuesto por: Director, director técnico y profesor taller, productora, productora local, director de arte, programador, productor técnico, asistente producción técnica.

Añadiendo la asistencia externa en transporte de mobiliario de Montando Movidas S.L.U.

30-34 personas participaron como jugador@s en el videomapping a los que hay que añadir l@s espectador@s que transitaron la plaza de manera fluida durante el evento de 19 a 23h.

Al taller asistieron 12 alumn@s respetando las reducciones de aforo impuestas por la prevención de contagios Covid-19.

3. RESULTADOS OBTENIDOS

En cuanto a la creación, diseño y desarrollo de contenidos se ha conseguido la sensibilización y concienciación mediambiental a través de los mensajes y el diseño tematizados en la Reserva de la Biosfera. Los mensajes difundidos a través de su lectura en el juego, principales y secundarios, tienen un carácter positivo y constructivo con reflexiones en torno a nuestra relación con el medio ambiente, el patrimonio natural, la riqueza de recursos de la Isla, los vínculos entre medio ambiente y nuestro bienestar y, por último, la importancia de todos estos elementos para la consecución de un futuro más sostenible.

Se ha conseguido una adaptación de diseño de juego que proporciona incentivos suficientes a los jugadores renunciando por completo a la tradicional violencia presente en estos géneros clásicos. La creación de estilo visual del juego proporciona a un entorno amable para el público destinatario final, niños y niñas de entre 6 y 14 años. Tanto el personaje como los escenarios son reconocibles y claros, así como coloridos.

En cuanto a la producción, se completó la ejecución del proyecto a pesar de las dificultades por el contexto de la pandemia Covid-19 para la realización de espectáculos en el espacio público, puesto que el videomapping es una técnica que permite proyecciones con observación a distancia y se implementó un estricto protocolo de desinfección de dispositivo de juego y control accesos a la zona de seguridad perimetrada. Las opiniones y balance de los comentarios de usuari@s presentes fue muy positivo.

El desarrollo del Taller de Vídeo Mapping ha sido plenamente satisfactorio desde el punto de vista organizativo y docente. Durante las jornadas de realización la asistencia de todos los participantes (11 personas, 7 mujeres y 4 hombres) ha sido constante, cumpliendo íntegramente el calendario y horarios establecidos.

Como anteriores experiencias formativas, el grupo de personas interesado en la materia del taller ha sido muy heterogéneo, contando con profesionales en la docencia artística audiovisual, otros perfiles que profesionalmente se basan en la imagen o el vídeo, y otro grupo menor que se interesa por la ampliación de información de una actividad artística / comunicativa muy llamativa y novedosa.

Partiendo del estudio de estos perfiles, los contenidos previstos a desarrollar del taller han sido totalmente cubiertos, adaptando o incorporando puntualizaciones y ejemplos según la base establecida de conocimiento del grupo total de personas, tanto en el plano teórico como en el plano práctico. El alumnado del taller ha sido receptivo y se ha interesado por todas y cada una de las áreas que se han desgranado durante los días de docencia, con valoraciones positivas y observaciones del material que se ha dispuesto y compartido para todo el grupo, con un formato variado de recursos digitales (listas de vídeos de artistas y propuestas profesionales, documentación técnica, investigación histórica,...).

Las condiciones del espacio facilitado por Gran Canaria Espacio Digital han sido excelentes, así como la asistencia de sus profesionales a nivel logístico y organizativo.

