

UNIVERSIDAD DE COSTA RICA
SISTEMA DE ESTUDIOS DE POSGRADO

CORPORIZAR LA NO-PRESENCIA
LA IMPLEMENTACIÓN DE DISEÑO SONORO DENTRO DE UN
RECURSO DIDÁCTICO PARA LA ENSEÑANZA DANCÍSTICA

Trabajo final de investigación aplicada sometido a la
consideración de la Comisión del Programa de Estudios de
Posgrado en Comunicación para optar al grado y título de
Maestría Profesional en Comunicación: Diseño de Lenguaje
Audiovisual y Multimedia

ESTEBAN RICHMOND UMAÑA

Ciudad Universitaria Rodrigo Facio, Costa Rica

2021

DEDICATORIA

A los cuerpos inquietos, aquellos que resisten cotidianamente con su danzar.

AGRADECIMIENTOS

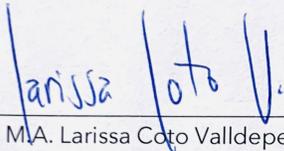
Gracias a la red humana que me acompaña y apoya, a mi familia de sangre y la elegida. Agradezco especialmente a Larissa Coto Valldeperas, por ser mentora, guía y consejera. Agradezco también a Alejandro Cabezas por ser colega y cómplice en procesos creativos, a José Manuel Conejo y a Luis Piedra por su apoyo y consejo brindado. Agradezco a Jorge Zeledón por su guía durante la maestría, y a todo el resto del cuerpo docente y administrativo del Posgrado en Comunicación. Finalmente, agradezco a mis compañeras y compañeros de generación, por su acompañamiento y aportes durante el proceso; y a todas las personas que desinteresadamente han apoyado para hacer proyecto posible.

“Este trabajo final de investigación aplicada fue aceptado por la Comisión del Programa de Estudios de Posgrado en Comunicación de la Universidad de Costa Rica, como requisito parcial para optar al grado y título de Maestría Profesional en Comunicación: Diseño de Lenguaje Audiovisual y Multimedia.”



M.Sc. Aarón Mena Araya

Representante del Decano Sistema de Estudios de Posgrado



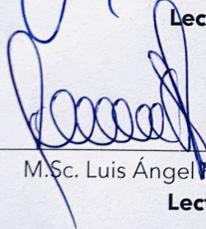
M.A. Larissa Coto Valldeperas

Profesora Guía



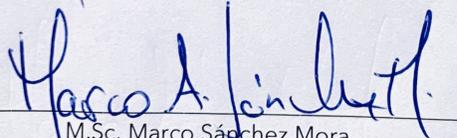
M.F.A. José Manuel Conejo Vargas

Lector



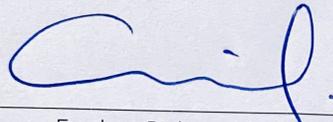
M.Sc. Luis Ángel Piedra Barrientos

Lector



M.Sc. Marco Sánchez Mora

Representante del Director Programa Posgrado en Comunicación



Esteban Richmond Umaña

Sustentante

TABLA DE CONTENIDOS

Dedicatoria	ii
Agradecimientos	iii
Hoja de aprobación	iv
Resumen	viii
Lista de tablas	ix
Lista de ilustraciones	x
1. Ensayo profesional	
<i>Hackear</i> la presencialidad.....	1
Descripción de la propuesta profesional.....	5
Inmersión sensorial y multimodalidad.....	10
Espacialización sonora y escritura de movimiento.....	16
Propuesta coreográfica.....	24
Patrones kinestésico-sonoros.....	25
<i>Drishti</i>	26
Dualidad.....	28
<i>Soma</i>	30
<i>Apasmara</i>	31
<i>Prana</i>	33
Espirales.....	34

Pendular.....	35
Disolución.....	36
Propuesta interactiva.....	37
Experiencia de usuario centrada en el cuerpo.....	43
Un estado inmersivo de la danza.....	45
Código kinestésico-sonoro como ruta metodológica para investigación-creación coreográfica.....	47
2. Portafolio.....	50
Ficha técnica.....	50
Resumen ejecutivo.....	51
Carta de intención.....	54
Perfiles de usuario.....	56
Arquitectura del contenido.....	57
Flujo del usuario.....	61
Escaleta audiovisual.....	66
Propuesta gráfica.....	69
Paleta de colores primarios.....	69
Paleta de colores secundarios.....	70
Paleta complementaria.....	70
Isotipo.....	71
Logotipo e imagotipo.....	72

Atmósferas.....	73
Elementos visuales.....	74
Cronograma.....	75
Presupuesto.....	79
Plan de financiamiento.....	80
Plan de distribución y mercadeo.....	84
Referencias bibliográficas.....	91

RESUMEN

El Trabajo de Investigación Aplicada titulado "Corporizar la no-presencia: La implementación de diseño sonoro dentro de un recurso didáctico para la enseñanza dancística" consiste en el diseño de la experiencia inmersiva denominada "Cuerpo, disolución y éxtasis", un recurso didáctico para estudiantes universitarios de danza, presentado en formato audiovisual y sonoro; y para ser consumido en dispositivo móvil. El proyecto consiste en una experiencia inmersiva e interactiva de estudio coreográfico que se alberga en la plataforma *Instagram*. La experiencia didáctica y el flujo del usuario están organizados en tres fases las cuales el usuario/estudiante recorre; y a su vez se compone de tres subproductos, -uno por cada fase-. Los subproductos que conforman la experiencia son: una pieza audiovisual donde se facilita y enseña la propuesta coreográfica al estudiante, una pieza sonora con la cual la o el estudiante realiza una improvisación de movimiento a partir de los conocimientos adquiridos en la primera fase; y finalmente, una pieza de videodanza generada por el usuario/estudiante, donde ocurre una reapropiación de la información que se le brinda inicialmente y se generan nuevos contenidos y saberes a partir de ella.

LISTA DE TABLAS

Tabla 1: Drishti.....	28
Tabla 2: Dualidad.....	30
Tabla 3: Soma.....	31
Tabla 4: Apasmara.....	33
Tabla 5: Prana.....	34
Tabla 6: Espiral.....	35
Tabla 7: Pendular.....	36
Tabla 8: Disolución.....	37
Tabla 9: Ficha Técnica.....	50
Tabla 10: Escaleta audiovisual.....	66
Tabla 11. Cronograma.....	75
Tabla 12. Presupuesto.....	79
Tabla 13. Impulsores económicos.....	83

LISTA DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1: <i>User persona 1</i>	56
Ilustración 2: <i>User persona 2</i>	57
Ilustración #3. Vista del perfil de <i>Instagram</i>	58
Ilustración #4. Cuadrícula de <i>Instagram</i>	59
Ilustración #5. Álbumes de historias destacadas.....	60
Ilustración #6. Flujo de usuario 1.....	61
Ilustración #7. Flujo de usuario 2.....	62
Ilustración #8. Flujo de usuario 3.....	63
Ilustración #9. Flujo de usuario 4.....	63
Ilustración #10. Flujo de usuario 5.....	64
Ilustración #11. Flujo de usuario 6.....	64
Ilustración #12. Flujo de usuario 7.....	65
Ilustración #13. Flujo de usuario 8.....	65
Ilustración #14. Paleta de colores primarios.	69
Ilustración #15. Paleta de colores secundarios.....	70
Ilustración #16. Paleta de colores complementaria.....	71
Ilustración #17. Isotipo.....	71
Ilustración #18. Logotipo e imagotipo.....	72
Ilustración #19. Referencia de atmósfera principal.....	73
Ilustración #20. Referencia de elementos visuales.....	74



Autorización para digitalización y comunicación pública de Trabajos Finales de Graduación del Sistema de Estudios de Posgrado en el Repositorio Institucional de la Universidad de Costa Rica.

Yo, Esteban Richmond Umaña, con cédula de identidad 1-1517-0976, en mi condición de autor del TFG titulado Corporizar la no presencia. La implementación de Diseño sonoro dentro de un recurso didáctico para la enseñanza danésica

Autorizo a la Universidad de Costa Rica para digitalizar y hacer divulgación pública de forma gratuita de dicho TFG a través del Repositorio Institucional u otro medio electrónico, para ser puesto a disposición del público según lo que establezca el Sistema de Estudios de Posgrado. SI NO *

*En caso de la negativa favor indicar el tiempo de restricción: _____ año (s).

Este Trabajo Final de Graduación será publicado en formato PDF, o en el formato que en el momento se establezca, de tal forma que el acceso al mismo sea libre, con el fin de permitir la consulta e impresión, pero no su modificación.

Manifiesto que mi Trabajo Final de Graduación fue debidamente subido al sistema digital Kerwá y su contenido corresponde al documento original que sirvió para la obtención de mi título, y que su información no infringe ni violenta ningún derecho a terceros. El TFG además cuenta con el visto bueno de mi Director (a) de Tesis o Tutor (a) y cumplió con lo establecido en la revisión del Formato por parte del Sistema de Estudios de Posgrado.

INFORMACIÓN DEL ESTUDIANTE:

Nombre Completo: Esteban Richmond Umaña

Número de Carné: B05198 Número de cédula: 1-1517-0976

Correo Electrónico: esteban.richmondumana@ucr.ac.cr

Fecha: 24-06-21 Número de teléfono: 8874-4257

Nombre del Director (a) de Tesis o Tutor (a): Larissa Coto Valldeperw

FIRMA ESTUDIANTE

Nota: El presente documento constituye una declaración jurada, cuyos alcances aseguran a la Universidad, que su contenido sea tomado como cierto. Su importancia radica en que permite abreviar procedimientos administrativos, y al mismo tiempo genera una responsabilidad legal para que quien declare contrario a la verdad de lo que manifiesta, puede como consecuencia, enfrentar un proceso penal por delito de perjurio, tipificado en el artículo 318 de nuestro Código Penal. Lo anterior implica que el estudiante se vea forzado a realizar su mayor esfuerzo para que no sólo incluya información veraz en la Licencia de Publicación, sino que también realice diligentemente la gestión de subir el documento correcto en la plataforma digital Kerwá.

1. ENSAYO

Corporizar la no-presencia: La implementación de diseño sonoro dentro de un recurso didáctico para la enseñanza dancística

Hackear la presencialidad

Los procesos de enseñanza-aprendizaje, entendidos como un tejido de intersubjetividades que comparten y establecen conexiones en un espacio simbólico (virtual o físico) implican una complejización adicional cuando parten de tecnologías de información y comunicación (TIC's) como su matriz de interacción. La emergencia mundial de la pandemia a causa del virus SARS COV-2 comenzada en el 2020, ha significado una implementación casi forzada de tecnologías de información y comunicación en prácticamente todos los contextos educativos, especialmente en aquellos donde los contenidos digitales no ocupaban un papel tan preponderante, y que se desarrollaban en entornos meramente presenciales, donde, justamente, la presencialidad cumplía un rol fundamental. Muchas poblaciones y entornos académicos tuvieron que afrontar un traslado hacia espacios no-presenciales; muchos sin estar aún listos ni preparados, al menos no de la manera tan vertiginosa, acelerada e inesperada como aconteció.

Si bien la producción en las artes escénicas lleva muchas décadas incursionando en plataformas virtuales como espacio de investigación, pedagogía, creación y

exhibición; la crisis sanitaria y el confinamiento del año 2020 significó un enorme reto para áreas como la danza y demás disciplinas escénicas cuyos elementos inherentes al oficio eran motivo de posible contagio del virus: el contacto humano y la cercanía cuerpo a cuerpo. En ausencia de presencialidad, hubo un crecimiento en el interés y un “mirar hacia” posibles espacios alternativos, nuevos lenguajes y espacios virtuales que permitirían a artistas escénicos continuar su producción artística y pedagógica. Desde agrupaciones e instituciones artísticas traduciendo su repertorio hacia sistemas de *streaming* utilizados para la transmisión de espectáculos, el incremento de producciones en formato audiovisual o multimedia que traducen una experiencia –en principio creada para el escenario– hacia una pantalla (por ejemplo: la videodanza, el *videoperformance*, etc.); hasta los diferentes sistemas de videoconferencia y entornos virtuales para facilitar clases y talleres en contextos educativos.

La danza, en su naturaleza más elemental es un arte de la presencialidad. La experiencia escénica comienza desde que tomamos la decisión de ir a ver un espectáculo de danza. Inicia con el acto de desplazarnos al teatro o al sitio de la función; desde ese modo de relacionarnos espacialmente con el edificio, la arquitectura y con los otros espectadores. Olfatear el lugar, percibir su temperatura y extraer del mismo un despliegue de información sensorial (visual, acústica, háptica, etc.). Todo es parte del proceso artístico-sensorial que la danza, el escenario y los bailarines, nos arrojan como espectadores, haciéndonos también partícipes del rito escénico.

Las experiencias *in-situ* de enseñanza-aprendizaje en danza implican el estudio del cuerpo, la espacialidad, la energía y las cualidades del movimiento, por tanto, también requieren de una conexión sensorial con el propio cuerpo, con el espacio donde se baila, con la persona docente que está facilitando ese espacio de aprendizaje y con los otros cuerpos que se mueven alrededor. ¿Qué pasa entonces con la virtualización de estas experiencias de enseñanza-aprendizaje? ¿Cuánto de esa información sensorial se anula en su traducción virtual?

Es posible identificar una tendencia predominante en los productos audiovisuales de mediación educativa en danza (previo y durante la pandemia) donde el elemento visual tiene el rol protagónico dentro de la narrativa y la estrategia de enseñanza-aprendizaje; y donde la persona usuaria/aprendiz tiene un rol más receptivo y pasivo, sin mucho margen para la reapropiación y generación de nuevos contenidos a partir de la experiencia vivida. No se ha explorado con igual intensidad en las posibilidades y alcances de la dimensión aural y el factor inmersivo del sonido como un eje matriz para una estrategia pedagógica en danza. Asimismo, tampoco existen muchas experiencias virtuales de enseñanza-aprendizaje en danza, que incluyan dentro su propuesta pedagógica una reapropiación y reconstrucción de los saberes generados, que conlleven a la generación de nuevos materiales virtuales.

Claro está que la presencialidad y el contacto cuerpo a cuerpo no son reemplazables, esto no lo pongo en duda. Sin embargo, la vastedad de las posibilidades de

interacción que permiten las narrativas digitales -incluyendo las posibilidades del lenguaje sonoro- forman un lenguaje potencialmente rico, con muchas herramientas y aplicaciones pedagógicas y expresivas. Como artista escénico, bailarín, coreógrafo y facilitador de espacios de enseñanza-aprendizaje de movimiento dancístico, he estado inmerso en este creciente contexto de mediación tecnológica de los espacios de formación dancística. Parto de la necesidad de buscar nuevas estrategias y lenguajes para abordar y estudiar al cuerpo y la sensorialidad desde plataformas artísticas multimediales.

La inmersividad como fenómeno y como recurso narrativo para el lenguaje audiovisual/multimedia implica un involucramiento profundo y sostenido de los receptores sensoriales del usuario en la experiencia de comunicación. Una correspondencia creada entre inmersión sonora y estudio de movimiento coreográfico, como rasgo característico de un producto audiovisual didáctico, podría generar una experiencia de aprendizaje significativo para estudiantes de danza, al implicar más canales de información y estímulos sensoriales dentro de la experiencia pedagógica. Desde este lugar, emergen las siguientes interrogantes: ¿cómo se pueden trasladar hacia entornos virtuales -sin presencialidad-, propuestas pedagógicas en danza que hagan énfasis en la inmersividad sonora y su relación con el proceso de enseñanza-aprendizaje en coreografía? ¿cómo generar experiencias de enseñanza-aprendizaje en danza consumidas en contenidos digitales, en las que los estudiantes se apropien de los saberes y generen nuevos contenidos?

El presente ensayo profesional tiene por objetivo plantear posibles acercamientos teóricos y conceptuales que ayuden a vislumbrar soluciones para estas interrogantes. Principalmente, se hará énfasis en el fenómeno de la inmersión, -específicamente la inmersión sonora-, y su aplicación como un recurso pedagógico para el diseño de un producto comunicacional de estudio coreográfico denominado “Cuerpo, disolución y éxtasis”, dirigido a estudiantes universitarios de danza. Dicha solución, implica una participación activa del usuario/estudiante, incentivando su reapropiación de los saberes y la generación de nuevos contenidos virtuales como parte de la experiencia de usuario. Asimismo, a través de este ensayo, se pretenden exponer las aproximaciones teóricas e insumos conceptuales que dieron pie al diseño del lenguaje sonoro aplicado a la estructura coreográfica de la propuesta; partiendo de la vinculación entre siguiente binomio: espacialización sonora y variables cualitativas del movimiento en danza.

Breve descripción de la propuesta profesional

“Cuerpo, disolución y éxtasis” es un recurso didáctico para estudiantes universitarios de danza, presentado en formato audiovisual y sonoro; y para ser consumido en dispositivo móvil a través de la plataforma de *Instagram*. Consiste en una experiencia inmersiva e interactiva de estudio coreográfico, que está estructurada en tres fases que el usuario/estudiante transita a través 3 subproductos (uno por cada fase). A

continuación, se detalla cada uno de las fases y los subproductos que comprende la experiencia de usuario:

Parte A) Se trata de una pieza audiovisual de 25 minutos de duración en la cual se enseña una coreografía a cargo de un *cuerpo guía*. Este *cuerpo guía*, es el profesor/coreógrafo/facilitador de la experiencia, quien va mostrando y enseñando los diferentes movimientos que componen la coreografía. Enseña cada movimiento de manera separada, progresiva, y desde diferentes ángulos de cámara. El usuario/estudiante sigue la guía de los movimientos que le presentan el *cuerpo guía*, ejecutándolos con el movimiento de su propio cuerpo, mientras observa la pantalla del teléfono que habrá dejado previamente en algún lugar donde tenga visibilidad; sin la necesidad de sostener el dispositivo móvil con sus manos y haciendo uso de audífonos inalámbricos que permitan el movimiento y desplazamiento de su cuerpo en el espacio. Cada movimiento que compone la coreografía que se enseña, está vinculado a un sonido específico, a manera de "sonorizar" cada movimiento que se enseña en el video. A través de esta sonorización de los movimientos se genera un código de carácter lúdico que une cierto(s) sonido(s) específico(s) con cierto(s) movimiento(s) específico(s). Dicha dinámica lúdica se explicará al inicio del audiovisual, a manera de tutorial y demostración por el *cuerpo guía*, y será un recurso recurrente y característico de esta propuesta de aprendizaje coreográfico. Hacia el final de esta la primera fase de la experiencia de usuario

(el producto audiovisual), y vez se enseñaron los diferentes fragmentos/movimientos que componen la frase coreográfica y su equivalente sonoro, se explican las instrucciones para la segunda fase (la parte B) de la experiencia y se le indica al estudiante/usuario que continúe con dicha fase siguiente.

Parte B) Consiste en una pieza sonora de 5 minutos de duración, con la cual el usuario/estudiante realiza una improvisación de movimiento a partir del estímulo sonoro únicamente, y con el uso de audífonos inalámbricos. La improvisación se realiza sin necesidad de mirar la pantalla y manteniendo los ojos cerrados. Como una continuación de la fase anterior, esta pieza sonora con la cual se improvisa incorpora los sonidos utilizados en el código lúdico entre movimiento y sonido aprendidos en la parte A, pero también incorpora otros sonidos novedosos para el usuario/estudiante, de modo que éste responde a los estímulos sonoros con los movimientos previamente aprendidos, y con nuevos movimientos que emerjan de su propia improvisación. Antes de iniciar la improvisación, se le indicará al usuario/estudiante que se grabe a sí mismo mientras realiza el ejercicio de improvisación, ya que este material grabado será necesario para continuar con la fase final de la experiencia pedagógica.

Parte C) Consiste en la realización de micrometrajés (1 minuto de duración) de videodanza, que serán producidos por cada usuario/estudiante como parte de

la reapropiación y reconstrucción de la propuesta coreográfica brindada en las fases anteriores. Cada usuario/estudiante inicia realizando el visionado y el análisis de la grabación que realizó durante la fase anterior. Seguidamente, retomando gestos (movimientos) y momentos de su interés, que hayan surgido durante la improvisación; construirá un remontaje video-coreográfico generando su propia pieza de videodanza. Estos micrometrajés generados por los usuarios/estudiantes se incorporarán como parte de los contenidos que conforman el perfil de Instagram del proyecto.

El proyecto “Cuerpo, disolución y éxtasis”, como proyecto pedagógico y de investigación en artes, pertenecerá y estará suscrito a la plataforma de investigación “Kineaural: telar de corporalidades y sonoridades inmersivas”, un proyecto de investigación inscrito en el Instituto de Investigaciones en Arte (IIARTE), en colaboración con el Centro de Investigación en Comunicación (CICOM), Danza Universitaria de la Universidad de Costa Rica y la Red LIA (Instituto Latinoamericano de Investigación en Artes).

Los diferentes contenidos y subproductos que conforman la experiencia de estudio coreográfico “Cuerpo, disolución y éxtasis”, serán albergados dentro del perfil de Instagram del macroproyecto “Kineaural”, donde el usuario podrá acceder e interactuar con los contenidos. Más adelante en este ensayo, se profundizará en la propuesta interactiva-pedagógica y en el flujo del usuario a través de los contenidos.

El público meta de la solución propuesta, está compuesta por estudiantes universitarios de danza. El segmento primario del público meta son estudiantes del curso "Estilos de la danza", curso de tercer año de la carrera Bachillerato en Danza, en la Universidad Nacional y estudiantes del curso "Cuerpo Expandido", curso de tercer año de la carrera Licenciatura en Danza y Corporeidad, (por abrirse en la Universidad de Costa Rica). Asimismo, se contempla como segmento secundario del público meta, a estudiantes universitarios pertenecientes a grupos de representación artística en el área de danza contemporánea de las universidades estatales y de universidades en el extranjero, así como otras personas afines al aprendizaje de la danza.

En cuanto a la experiencia de usuario, se requiere de las siguientes condiciones técnicas y espaciales por parte del usuario/estudiante:

1. Dispositivo móvil con conexión a internet para su consumo.
2. Cuenta de *Instagram* por parte del usuario/estudiante.
3. Espacio físico de 3 metros cuadrados que permita cierto grado de movilidad y desplazamiento.
4. Audífonos inalámbricos, puesto que la experiencia implica el sonido binaural como eje de la inmersividad sonora.

En siguientes apartados que conforman este ensayo profesional, se profundizará en los conceptos y aproximaciones teóricas/estilísticas que permitieron el diseño de este proyecto. Se comenzará por el fenómeno de la inmersión desde distintas áreas de la comunicación y enfoques de diversos autores. Posteriormente, se abordará la

aplicación de la espacialización del sonido como estrategia para generar inmersión sonora. Por último, se detallará la propuesta coreográfica e interactiva planteada.

Inmersión sensorial y multimodalidad

Este proyecto plantea una narrativa y una experiencia de usuario de carácter inmersivo, es decir, que implica una atención sostenida y un involucramiento profundo por parte de la persona usuaria/estudiante, hacia los canales de información y estímulos (visuales y, sobre todo, sonoros) brindados durante la experiencia de estudio. "Inmersión" es un término amplio, difuso y mutable, podemos encontrar diversas acepciones del concepto y del fenómeno según las distintas prácticas culturales y áreas de aplicación. Las teorías sobre inmersividad han tenido una importante producción en las áreas de realidad virtual y diseño de *software*; sin embargo, cada vez más se dan aplicaciones del concepto en otras áreas del conocimiento, las artes y la pedagogía, son dos claros ejemplos.

Brown y Cairns (2004), -desde el área de los videojuegos-, sintetizan el concepto de inmersión como el grado de involucramiento que tiene la persona usuaria con la narrativa que se le está presentando. Este grado de involucramiento avanza paralelo al tiempo de interacción con el producto: entre mayor tiempo de interacción, mayor involucramiento; y se subdivide en niveles de involucramiento. Cada nivel de involucramiento conlleva barreras (u obstáculos) que necesitan ser trascendidos para alcanzar una verdadera experiencia inmersiva. Los tres niveles de involucramiento

propuestos por los autores son el *engagement*, el *engrossment*, y la *total immersion*.

Para efectos de este ensayo, se hará referencia a la traducción al español realizada por Armenteros & Fernández (2011) con las denominaciones de compromiso, absorción e inmersión total.

Compromiso (*engagement*) se refiere al nivel más bajo de involucramiento y es indispensable para acceder a los siguientes niveles. La primera barrera por trascender en este nivel es la afinidad o no de la persona usuaria con el tipo de videojuego (o producto comunicacional) con el que interactúa. No habría un acceso al producto, si en principio yo como usuario no "conecto" con este tipo de videojuego/mensaje, ya que ni siquiera lo buscaría. La segunda barrera por trascender, comprende la relación de los usuarios con los controles y la mecánica del videojuego. Los comandos y mecánicas deben ser lo suficientemente claros para dar la retroalimentación correcta al usuario, en aras de que éste sea capaz de comprender y experimentar de manera clara y cómoda la lógica del videojuego. La absorción (*engrossment*) se refiere a un segundo grado de involucramiento; su diferencia primordial con respecto al *engagement* radica en la implicación emocional de la persona con la narrativa del videojuego. Justamente, la barrera que presenta este nivel de involucramiento es la construcción de la narrativa propuesta por el videojuego, la cual deberá apelar a la identificación y a la afectación de las emociones de los usuarios. Por último, la inmersión total (*total immersion*) se refiere al grado final de involucramiento como un estado de identificación y fusión total con la experiencia presente. En el caso de los

videojuegos, una identificación plena con la historia, las acciones, las locaciones, los eventos y otros elementos que acontecen, generan un aislamiento de la realidad física de la persona jugadora. Este nivel de involucramiento presenta dos barreras por superar: en primer lugar, la empatía, comprendida como el nivel de identificación con las situaciones que acontecen en el videojuego. Por ejemplo, se ha comprobado que los videojuegos en primera persona promueven mayor empatía por parte de los jugadores, así como los juegos de rol, en donde los jugadores asumen un personaje (Brown y Cairns, 2004, p 3). La segunda barrera es la atmósfera; comprendida como el conjunto de elementos visuales, guion, sonido, entre otros, que conforma el mundo del videojuego. Dichos factores deberán ser relevantes, coherentes para el universo completo del videojuego, y sobretodo, estimulantes para el usuario.

Brown y Cairns (2004) presentan el concepto de "presencia" directamente relacionado al grado final de involucramiento del usuario dentro de una experiencia inmersiva; de la misma manera, podemos encontrar otros autores como Janet Murray (1997), Witmer y Singer (1998) y McMahan (2003), quienes también han conceptualizado una conexión entre estos dos conceptos. "Presencia" es descrita por Witmer y Singer como un "estado psicológico caracterizado por percibirse a sí mismo envuelto, incluido, e interactuando con un entorno que genera un continuo flujo de estímulos y experiencias" (Witmer y Singer, 1998, p 3). En una línea similar, Murray fundamenta su conceptualización de "inmersión" desde su origen metafórico: estar "inmerso", es aquella sensación física de estar completamente sumergido dentro del agua.

Buscamos esa misma sensación en una experiencia inmersiva, ahora, desde un sentido psicológico; la sensación de estar sumergido completamente en otra realidad, que consume toda nuestra atención y todo nuestro aparato sensorial, Murray (1997, p. 233).

El proyecto "Cuerpo, disolución y éxtasis", inspirado en los estudios de Janet Murray (1997), Witmer y Singer (1998) y McMahan (2003), plantea dentro de su propuesta inmersiva el binomio de: presencia como inmersión sensorial. Es decir, donde sean los estímulos sensoriales con los cuales se apela al usuario/estudiante, los que le generen un entorno y una experiencia inmersiva, por tanto, instantes de presencia. Entonces ¿cuál mapa de interacción se puede trazar entre estímulo sensorial-sensación y una narrativa inmersiva? Tomando en cuenta las diferentes aproximaciones a los conceptos de "inmersión" y de "presencia", se extraen tres condiciones importantes para efectos del abordaje del diseño de la narrativa inmersiva planteada para este proyecto, y se citan a continuación: 1) la afinidad de la narrativa con la personalidad y gustos del usuario, 2) la correspondencia entre destrezas del usuario y retos o tipo de interacción demandada, y 3) la atmósfera sensorial a la que invita la narrativa. Debe existir una afinidad sensorial entre el tipo de estímulos de la narrativa, con las afinidades o contexto sensorial del usuario/estudiante. "Cuerpo, disolución y éxtasis" es un proyecto dirigido a estudiantes de danza, para quienes se espera que una narrativa sensorial que aborde el movimiento dancístico y la coreografía; genere afinidad por la presencia de estos

elementos. Con respecto a la segunda condición, debe existir una congruencia y una correspondencia entre las destrezas de la persona y la performatividad a la que se le apela durante la interacción con los subproductos. En el caso de este proyecto, la interacción del usuario requiere destrezas cognitivas y motrices tales como: propiocepción, coordinación, memoria, conciencia del ritmo, movilidad articular, etc. Al ser el público meta estudiantes universitarios de danza, es un público que entrena su cuerpo/mente y que está dotado con destrezas cognitivas y motrices; por tanto, está perfectamente capacitado para responder satisfactoriamente a la interacción que demanda la experiencia. Por último, y refiriéndose a la tercera condición, la totalidad de canales sensoriales que plantea la narrativa del producto deberá ser consistente en sí misma y generar una atmósfera o, más bien, un universo sensorial coherente dentro de las lógicas estéticas y expresivas que plantee. Para el caso de este proyecto, se pretende construir un ambiente sonoro inmersivo, que no solamente sea provocador, si no que establezca una relación clara y estimulante entre movimiento del cuerpo (coreografía) y sonido.

Se parte del estímulo sonoro y de la experiencia aural no como un canal totalizante y excluyente de los demás sentidos; sino en equipo y convergencia con diversos canales sensoriales, principalmente la experiencia háptica (sentido del tacto y kinestesia) y la experiencia visual. Por tanto, el proyecto "Cuerpo, disolución y éxtasis" como solución comunicativa con fines pedagógicos, toma como punto de partida el diseño multimodal; es decir, que parte de las modalidades sensoriales, -o sea los canales de

percepción, a través de los cuales los seres humanos recibimos información (visual, háptico, aural, olfativo, etc.) (Anastopoulou et al., 2001, p.1). La multimodalidad presupone un alejamiento al modelo monomodal, donde el "texto" o contenido comunicacional se limita a una concepción en su registro lingüístico, ya sea verbal o escrito, hacia una amplia gama de manifestaciones (imágenes, sonidos, movimientos, emociones, etc.).

Los tres subproductos didácticos que conforman el proyecto, al estar albergados dentro de un perfil de la plataforma *Instagram*, permiten una gran versatilidad de formatos en sus contenidos, donde se prevalecerán el formato audiovisual y el sonoro; pero donde también se incorporará material adicional del proyecto en formato de imagen fija, texto y demás recursos que la plataforma de *Instagram* proporciona, generando un estímulo multisensorial durante toda la experiencia del usuario/estudiante. Más adelante en este ensayo se profundizará en la arquitectura del contenido dentro de la plataforma de *Instagram*, y el flujo del usuario a través de estos materiales disponibles.

La experiencia del usuario a la que invita este recurso de estudio y aprendizaje coreográfico, requiere de una performatividad del usuario/estudiante expresada a través de mínimo cinco canales perceptivos de respuesta sensorial: 1) comenzando por el tacto, al manipular al dispositivo móvil y a través del *touch screen* de la pantalla mientras el usuario ingresa al perfil de *Instagram* y navega entre los contenidos, 2) la vista, a través de la atención y el enfoque de la mirada en la pantalla en varios

momentos: desde que navega por la plataforma de *Instagram*, al seguir y aprender la coreografía viendo la pantalla durante la parte A, y por último, al realizar la reapropiación de la propuesta y generar su propio material, 3) con el movimiento externo de su cuerpo en el espacio (presente durante todas las fases de la experiencia), 4) a través de la escucha, al sostener la atención y el enfoque en los estímulos sonoros durante toda la experiencia, y 5) a través del movimiento interno del cuerpo; por ejemplo, a través del control de la respiración, los cambios en el pulso cardíaco, etc., mientras el usuario/estudiante aprende la coreografía y durante la fase en la que hace la reapropiación de lo aprendido y genera su propio material. Esta conjunción multisensorial a la que el proyecto "Cuerpo, disolución y éxtasis" apela al usuario/estudiante, la podríamos sintetizar en la convergencia entre: estímulo visual, estímulo háptico (kinestésico) y estímulo sonoro; generando un sistema multimodal de aprendizaje en danza. En cuanto al efecto inmersivo que pretende la propuesta, este proyecto enfatiza y da mayor relevancia al estímulo sonoro, -específicamente a través de la espacialización sonora- como detonante sensorial protagonista de la experiencia inmersiva. A continuación, se profundizará en el fenómeno de la inmersión sonora, y su empleo como eje fundamental de la propuesta pedagógica.

Espacialización sonora y escritura de movimiento

El sentido aural, -la escucha-, al igual que la visión y el tacto, puede llevarnos a una experiencia inmersiva en entornos virtuales, en tanto logremos sumergimos

completamente en un espacio/entorno aural (sonoro), que no pertenezca al espacio/entorno aural en el que nos encontramos físicamente. Thomas (2018) plantea una correspondencia entre los elementos espaciales del espacio visual y el espacio sonoro, el arriba-abajo, izquierda-derecha y los límites del espacio, son elementos constitutivos tanto del espacio visual como del sonoro. Al igual que la visión, el sonido posee una facultad inmersiva. El cerebro humano, mediante su facultad de localización a través del análisis temporal de las ondas de sonido que percibe, tiene la capacidad de interpretar la posición, la direccionalidad y los límites del espacio sonoro con el cual está interactuando. El hecho de que el cerebro perciba e identifique las fuentes sonoras de manera tridimensional y las interprete en información espacial, sucede a partir de la diferencia temporal en que un sonido llega a un oído y al otro. La percepción de ubicación espacial es establecida por el sonido que llega al primer oído, denominado "oído ipsilateral" (u oído dominante). El oído que recibe de segundo la información sonora es denominado "oído contralateral" (Roginska & Geluso, 2017, p 11). Esta facultad de localización que realiza el cerebro a partir de la distancia temporal de las ondas que llegan a los oídos, genera una sensación psicológica de ubicación del sonido dentro de un espacio sonoro, y del cuerpo en relación a ese sonido. Sitúo entonces la percepción espacial acústica del usuario/estudiante, como un requisito y recurso fundamental para que éste experimente una inmersión sonora mientras consume los productos que conforman este proyecto.

Por otra parte, al tratarse de un entorno auditivo electrónico donde los contenidos se reproducen vía dispositivo móvil, hay asuntos técnicos por considerar en cuanto a la capacidad de percepción espacial acústica desde la virtualidad. Para que la diferencia temporal en que el estímulo sonoro llega a un oído y al otro sea posible, y para que se genere la percepción espacial del sonido; se utilizará el sonido binaural como formato sonoro, tanto para el diseño sonoro, como para la reproducción de todos los contenidos sonoros que conforman la experiencia didáctica. El sonido binaural se refiere a aquel que es recibido por medio de dos canales que entran en cada uno de los oídos, izquierdo y derecho. Este tipo de canal sonoro está diseñado para acercarse mucho a lo que sería la experiencia acústica humana en condiciones naturales (Roginska & Geluso, 2017). Esta intencionalidad de mimesis de la escucha natural humana hace indispensable el uso de audífonos a la hora de trabajar con el sonido binaural. En primer lugar, los audífonos permiten un ambiente de escucha controlado donde el canal derecho es enviado directamente al oído derecho y el canal izquierdo es directamente enviado al oído izquierdo. Debido al alto control y precisión del sonido, dentro de este esquema no es posible que estas señales “se pierdan en el camino” o que no lleguen a su destino final en cada oído por separado. El formato binaural permite percibir una espacialización más clara y específica del sonido, permite utilizar la lateralización sonora como elemento del diseño sonoro de una propuesta comunicacional; entendiendo la lateralización sonora como el acto de “mover” en la interfaz o *software* de edición sonora, un sonido hacia el lateral izquierdo

(oído izquierdo) y/o hacia el lateral derecho (oído derecho), dentro de un canal estéreo. Además, a través del sonido binaural reproducido con audífonos, es posible suprimir por completo un canal y recibir estímulo solamente del otro canal, así como diferenciar estímulos distintos que provengan desde cada canal por separado; por tanto, esta lateralización sonora se hace más clara y evidente para quien escucha.

Este proyecto, como producto comunicacional con fines didácticos, plantea como eje medular de la propuesta pedagógica e interactiva, la vinculación entre: a) la coreografía que se enseña/aprende, con b) técnicas de espacialización del sonido, que generen un código lúdico y una experiencia sonora inmersiva para el usuario/estudiante.

Durante el primer subproducto que compone la experiencia "Cuerpo, dilución y éxtasis", -la pieza audiovisual de 25 minutos de duración-, se enseña la coreografía a la persona usuaria/estudiante, a cargo de un bailarín/profesor que va mostrando y enseñando los movimientos que componen la totalidad de la coreografía de manera separada y gradual. La coreografía que se enseña está compuesta de movimientos de diversa índole y con cualidades físicas variadas. A partir de este repertorio de movimientos que componen la coreografía por enseñar, se creó un código de carácter lúdico-pedagógico, que vincula cada movimiento de la coreografía con un sonido (textura sonora) particular. Cada movimiento específico está ligado a una textura sonora específica también, la cual el usuario/estudiante escuchará mientras se le enseña dicho movimiento. Estas indicaciones, o "dinámicas de juego" entre

movimiento y sonido, serán explicadas al usuario a manera de tutorial con una breve demostración y con el apoyo de texto explicativo, al inicio de la parte A de la experiencia. En esta primera fase, el usuario/estudiante irá aprendiendo los diferentes movimientos que componen la coreografía y que se le muestran en la pantalla.

El bailarín/profesor, o *cuerpo guía*, que enseña la coreografía irá enseñando cada movimiento de manera secuencial y cada uno por separado en fragmentos claramente diferenciados a manera de capítulos o escenas para cada una de las frases de movimientos que se está estudiando. Dentro de cada escena, el *cuerpo guía* mostrará el movimiento varias veces y desde diferentes ángulos y velocidades, de modo que el usuario/estudiante tenga tiempo suficiente para observar y seguir el movimiento que se le muestra ejecutándolo con su propio cuerpo. Para algunos movimientos, el *cuerpo guía* mostrará diferentes modificaciones en las cualidades físicas que se le pueden aplicar al mismo movimiento que está enseñando. Por ejemplo, hacer el mismo movimiento con mayor intensidad, o hacerlo más suave, hacerlo más voluminoso o hacerlo pequeño, o hacerlo desplazándose a la izquierda, a la derecha, hacia atrás, etc. De esta manera, se propone un estudio más lúdico, dinámico e interactivo de la coreografía; explorando en las diferentes variantes que puede tener un mismo movimiento, y que no sea una simple repetición idéntica de todos los movimientos sin ninguna modificación. Es aquí donde la espacialización sonora cumple un rol fundamental para el proyecto, no solamente para generar la sensación de inmersión sonora que se describió en párrafos anteriores; sino también para

vincular y guiar estas modificaciones cualitativas que se harán durante el estudio de ciertos movimientos específicos de la coreografía, a través de los movimientos en el espacio acústico de los sonidos vinculados a dichos movimientos; recordando que cada movimiento específico de la coreografía está asociado a un sonido (textura sonora) específico. Por tanto, la aplicación de la espacialización del sonido es quizás el rasgo más relevante dentro de la estrategia pedagógica e interactiva de este proyecto. Su aplicación interviene de varias formas: por una parte, cumple la función de ser un contenido didáctico en formato sonoro durante la demostración de los movimientos. Por otra parte, establece el código lúdico entre cada movimiento específico y cada sonido específico. Por último, la espacialización del sonido es lo que detona, estimula y guía el movimiento del usuario/estudiante a lo largo de los subproductos. Guía el movimiento del cuerpo en el espacio y las modificaciones que surjan a los movimientos que se están estudiando de acuerdo a los matices sonoros que se le van presentando. Debido a esta razón, y para garantizar una claridad comunicativa y perceptiva en la direccionalidad y ubicación del sonido en la experiencia sonora de cada usuario/estudiante, se establece como condición fundamental para la interacción con el producto, el uso de audífonos que permitan una experiencia binaural del sonido y una espacialización sonora clara y precisa. Asimismo, se establece que dichos audífonos deben ser inalámbricos, de modo que el usuario/estudiante pueda desplazarse libremente con su cuerpo por el espacio, y

que la danza de su cuerpo no se vea restringida a nivel espacial respecto al dispositivo de reproducción.

Para construir el código lúdico entre sonido y movimiento descrito en los párrafos anteriores, fue necesario el establecimiento de un marco cualitativo para identificar las variables físicas del movimiento en danza; para posteriormente homologar y traducir estas variables, al movimiento del sonido en el espacio auditivo, y construir el diseño de la espacialización sonora. Para esto, se empleó el encuadre de análisis de movimiento planteado por Sheets-Johnstone (2012), quien define cuatro variables cualitativas básicas para analizar y caracterizar su cualidad motriz: tensión, linealidad, área y proyección. Escojo estas variables, y esta segmentación planteada por la autora, debido a la amplitud de registros corporales que logra categorizar, y porque con dichas variables puedo generar una correspondencia aplicando las mismas variables a la dinámica del movimiento sonido en el espacio auditivo.

El aspecto de tensión se refiere a la intensidad de un movimiento. Un mismo movimiento puede tener diferentes cambios en su intensidad, por ejemplo, puede comenzar con determinada fuerza e ir atenuando o acrecentando su intensidad de acuerdo con su dinámica. La linealidad tiene dos dimensiones: por una parte, se refiere a las líneas que dibuja el cuerpo en el espacio al desplazarse dentro de él; por otra, hace alusión a las líneas generadas por el movimiento del propio cuerpo (es decir, las líneas que dibuja el movimiento de los brazos, o de las piernas, torso, etc.). Para el área, la autora plantea las mismas dos dimensiones de la linealidad: el

movimiento del cuerpo en el espacio y el del propio cuerpo. El diseño del área corresponde al desplazamiento del cuerpo en el espacio. El patrón del área evoca el movimiento del cuerpo en sí mismo. El diseño del área se expresa entre dos extremos: la contracción, es decir, un diseño de tamaño reducido y orientado hacia adentro; y, la expansión, un diseño de gran tamaño orientado hacia afuera. De manera homóloga, el patrón del área de movimiento se expresa en las mismas dos polaridades: concéntrica, donde el área se mantiene cerca del lugar de origen del movimiento; y excéntrica, donde el movimiento se aleja de su lugar de origen y abarca un área mayor (Sheets-Johnstone, 2012). Por último, el aspecto de proyección se refiere a la manera en cómo cada movimiento se desenvuelve y la manera en la cual su aspecto de tensión se manifiesta kinestésicamente (Sheets-Johnstone, 2012). La autora describe cuatro cualidades básicas en que este aspecto se puede manifestar: abrupto, sostenido, balístico y colapsante. Un movimiento abrupto es aquel que se manifiesta de manera súbita. Un movimiento sostenido es aquel que mantiene un lapso determinado. Un movimiento balístico se refiere a aquel que comienzan con una fuerza suficiente de modo que la acción de la inercia continua con el movimiento. Por último, un movimiento colapsante es aquel en donde la acción de la gravedad actúa sobre él y el peso del cuerpo en actividad es evidente (Sheets-Johnstone, 2012).

Estas categorías para el análisis cualitativo del movimiento del cuerpo propuestas por Sheets-Johnstone (2012), constituyeron las bases para la construcción de la propuesta interactiva y pedagógica entre coreografía y experiencia sonora. Al relacionar ciertas

variables cualitativas del movimiento propuestas por la autora, con las posibilidades de lateralización y desplazamiento del sonido como parte de la espacialización sonora, se construyó el código kinestésico-sonoro de carácter lúdico, que guiará al usuario/estudiante en su experiencia de aprendizaje. Este código estará presente durante las tres fases y los tres subproductos que comprenden la experiencia del usuario, y es el rasgo diferenciador de esta propuesta didáctica para el aprendizaje coreográfico.

Propuesta coreográfica

“Cuerpo, disolución y éxtasis” se refiere al nombre de la propuesta coreográfica-inmersiva de este proyecto. A nivel conceptual y como inspiración artística, la coreografía se plantea en forma de manifiesto en movimiento, el cual partió de la metáfora y el simbolismo del concepto hinduista *tāṇḍava nṛtya* que, -dentro de sus muy variadas interpretaciones-, simboliza la danza del dios/arquetipo indio *Shiva* en su forma *Naṭarāja*, atravesando las energías de creación, preservación y destrucción del universo.

La danza es un acto de creación. Provoca una situación nueva e infunde en el danzarín una personalidad superior. Tiene una función cosmogónica en el sentido de que despierta las energías dormidas que a continuación pueden modelar el mundo. (...) Las fuerzas acumuladas y proyectadas en su girar frenético y sempiterno son las fuerzas de la evolución, conservación y disolución del mundo. La naturaleza y todas sus criaturas son efecto de su danza eterna (Zimmer, 2008, p 148).

Tomando como inspiración este universo simbólico, se crearon ocho movimientos base que componen la totalidad de la coreografía por enseñar. Cada uno de estos, involucran distintos aspectos cualitativos del movimiento mencionados anteriormente y planteados por Sheets-Johnstone (2012), es decir, cada movimiento puede modificarse y tener variantes en su intensidad, área, proyección, etc. Desde el momento de la concepción y creación estos movimientos base, se tomó en consideración su traducción sonora desde una estrategia de espacialización sonora y su homologación con una textura sonora específica que identifique cada uno de los ocho movimientos base.

Patrones kinestésico-sonoros

La fusión de cada uno de estos ocho movimientos base con su respectiva textura sonora y estrategia de espacialización sonora, dio como resultado la generación de ocho patrones kinestésico-sonoros que vinculan movimiento y sonoridad. Los ocho patrones generados que conforman la totalidad de la coreografía, su descripción, el aspecto cualitativo de movimiento que los conforman, el (los) recurso(s) de espacialización sonora que implican, y la interacción esperada por el usuario/estudiante, se detalla en los párrafos y las tablas que se presentan a continuación. Es importante destacar que el factor visual de la propuesta, o sea, la estrategia de lenguaje fotográfico con el cual se retratan estos ocho patrones kinestésico-sonoros, y otros elementos propios de la visualidad, no están incluidos en

las tablas siguientes, ni en otro apartado de este ensayo profesional. El desarrollo de la propuesta fotográfica y narrativa de la experiencia, se describe en la escaleta audiovisual del producto, que forma del portafolio del proyecto y que se encuentra más adelante en este mismo documento.

a. Drishti

El primer patrón kinestésico-sonoro relaciona la movilidad de los ojos y el enfoque de la mirada junto a la lateralización sonora izquierda-derecha. Este primer patrón recibe el nombre de "Drishti", haciendo referencia al vocablo sánscrito utilizado en la danza clásica de India y el yoga, que se refiere a enfoque de la mirada o enfoque de concentración. La posición de la mirada guarda una estrecha relación con el enfoque de la atención mental al estimularse el nervio óptico a través de los movimientos y angulaciones de los ojos. En primera instancia, se define la textura sonora que haga referencia a la mirada, es decir, la metáfora sonora para el acto de "ver" y el cambiar de dirección de la mirada. La textura escogida para "ver" responde a una nota musical sostenida en textura *drone*, utilizada en el género musical *drone ambient*. Las texturas sonoras para los cambios de direcciones de los ojos son: gotas de agua que caen en una superficie líquida y burbujas de agua que revientan. A nivel kinestésico, los patrones de movimiento de los ojos y la mirada se establecen desde las variables cualitativas de linealidad y área, expuestas por Sheets-Johnstone (2012). Se propone la movilidad ocular desde una linealidad curva, generando recorridos visuales

continuos y fluidos, sin movimientos abruptos y sin detenciones. Se presentan tres tipos de recorridos en esta cualidad *legatto*: 1) paneos de la mirada desde el extremo izquierdo al derecho y viceversa, 2) dibujando una circunferencia con los ojos en dirección de las manecillas del reloj y a la inversa, y 3) realizando recorridos verticales arriba-abajo, abajo-arriba. A nivel sonoro, esta linealidad curva es acompañada por paneos y recorridos de espacialización sonora de la nota musical *drone* que responden al movimiento ocular sugerido. Por otro lado, se proponen recorridos oculares desde una linealidad angular, es decir, una cualidad *stacatto* que implica cambiar súbitamente de punto de enfoque de la mirada y dibujar ángulos rectos y “filosos” en los recorridos visuales al cambiar súbita y continuamente la dirección del recorrido. Esta linealidad angular, es acompañada por recorridos sonoros igualmente entrecortados, cambiando la posición del sonido y utilizando la textura de la gota que cae y de la burbuja que explota desde diferentes zonas del espacio sonoro. Finalmente, este primer patrón del código incluye 3 dinámicas oculares más que acompañarán e interactuarán con los dos tipos de recorridos antes mencionados. Las tres cualidades son: ojos abiertos (sonido *drone* estable), ojos cerrados (sonido *drone* con filtro de oídos tapados) y abro-cierro ojos (*drone* intermitente).

Tabla #1. Drishti.

ESCENA 1: Drishti. Duración 2.5 min.	
Descripción del movimiento	Movimiento ocular en cualidad fluida (<i>legatto</i>) y cualidad entrecortada (<i>stacatto</i>). Ojos cerrados, ojos abiertos y ojos intermitentes.

Aspectos cualitativos del movimiento	Linealidad: líneas curvas (legatto) o angulares (stacatto). Área: concéntrico (ojos cerrados) y excéntrico (ojos abiertos).
Recurso de espacialización sonora	Lateralización focalizada (sólo de un canal, izq. o der.) Paneos izquierda-derecha y arriba-abajo.
Texturas sonoras	<i>Drone.</i> Gota en sustancia líquida. Burbuja que revienta.
Interacción sugerida	Seguir recorridos visuales con el estímulo de sonido que se mueve en el espacio, abrir y cerrar los ojos.

Fuente: elaboración propia.

b. Dualidad

El segundo patrón kinestésico-sonoro denominado "Dualidad" explora el contraste entre energías opuestas y sus múltiples manifestaciones (adentro-afuera, cerca-lejos, contracción-expansión). La coreografía en este segundo patrón parte de un movimiento de expansión de torso y de brazos hacia una espiral excéntrica de las articulaciones y de la intención del movimiento. Involucra también su movimiento contrario, una contracción de torso y brazos hacia espiral concéntrica de las articulaciones y de la intencionalidad motriz. El movimiento de expansión se representa desde dos texturas sonoras: madera crujiendo y efervescencia en movimiento ascendente y excéntrico. El movimiento de contracción se representa con el sonido de papel y plástico consumiéndose en el fuego y sonidos de fluidos dentro del cuerpo en movimiento descendente y concéntrico. A nivel kinestésico, estos dos

movimientos son representados desde 3 variables cualitativas de Sheets-Johnstone (2012): tensión, área y proyección. La tensión o fuerza del movimiento es expresada en las intensidades sutil, moderada y fuerte, y a nivel sonoro esta variable se representa a través de la intensidad del volumen de la textura sonora. En cuanto al área del movimiento, el movimiento de área concéntrica será acompañado del sonido espacializado desde el plano lejano hasta una proxemia sonora exagerada. El movimiento de área excéntrica corresponde al movimiento inverso, desde una proxemia sonora exagerada a una lejanía de sonido. En esta misma variable también se incorpora la lateralización sonora focalizada en oído izquierdo o derecho, en donde se suprime el sonido de un audífono para proponer movimiento excéntrico o concéntrico sólo desde el hemisferio del cuerpo donde hay sonido. Por último, la variable de proyección de movimiento se presenta desde la modalidad abrupta o sostenida, es decir realizar expansiones y contracciones del cuerpo de manera sostenida y fluida, o abrupta y súbita. A nivel sonoro, estas dinámicas se expresan desde la cualidad *legatto* de la textura sonora o de su cualidad *stacatto*.

Tabla #2. Dualidad.

ESCENA 2: Dualidad. Duración 2.5 min.	
Descripción del movimiento	Expansión de torso y brazos desde una espiral excéntrica y contracción de torso y brazos desde una espiral concéntrica.
Aspectos cualitativos del movimiento	Tensión: sutil, moderada y fuerte. Área: concéntrico (expansión) y excéntrico (contracción). Proyección: abrupto y sostenido.

Recurso de espacialización sonora	Proxemia exagerada y lejanía. Lateralización focalizada (sólo de un canal, izq. o der.).
Textura sonora	Expansión: Madera crujiendo, efervescencia. Contracción: Madera consumiéndose en el fuego, fluidos internos.
Interacción sugerida	Acompañar el comando sonoro con las dos cualidades de movimiento y seguir la lateralización sonora sugerida con el movimiento (hacerlo hacia la derecha, o hacia la izquierda, responder a los matices de intensidad propuestos a nivel sonoro, etc.).

Fuente: elaboración propia.

c. Soma

Soma es un vocablo sánscrito que se puede traducir como intoxicación y embriaguez. A nivel simbólico se refiere a un estado de *flow* y fluidez de la conciencia, y es el nombre del tercer patrón kinestésico-sonoro. Este patrón propone la ejecución de movimiento libre e improvisado por parte del usuario a partir del estímulo de una textura sonora acuosa que determina la cualidad, el volumen y la dirección de su movimiento. La textura sonora para este patrón corresponde a sonidos de diferentes manifestaciones de agua y líquidos (lluvia, ríos, gotas, mar, etc.). Al igual que en los dos patrones anteriores, se emplea la lateralización sonora en oído izquierdo y derecho para proponer la ejecución de la improvisación de movimiento sólo desde un hemisferio del cuerpo. Por ejemplo, el estímulo sonoro focalizado en el oído izquierdo hace referencia a que el ejecutante improvise y guíe el movimiento desde el motor de su brazo izquierdo, pierna izquierda, costillas izquierdas, oreja izquierda, y demás partes del cuerpo del hemisferio izquierdo. La tensión del movimiento sutil y

moderada será guiada desde la intensidad del volumen de la textura sonora. El área concéntrica y excéntrica que pueda tener el movimiento durante la improvisación será guiada por el recorrido lejos-cerca que haga el sonido. Al movimiento excéntrico corresponde el sonido que viaja de cerca a lejos, y al movimiento concéntrico el sonido que viaja de lejos a cerca. Por último, la variable de proyección de movimiento siempre será sostenida, ya que se propone una cualidad de movimiento fluida e ininterrumpida para este patrón, similar a la cualidad de movimiento del agua.

Tabla #3. *Soma*.

ESCENA 3: Soma. Duración 2.5 min.	
Descripción del movimiento	Movimiento libre e improvisado a partir de una textura acuosa que determina la cualidad y dinámica.
Aspectos cualitativos del movimiento	Tensión: sutil y moderada. Área: concéntrico (expansión) y excéntrico (contracción). Proyección: sostenida.
Recurso de espacialización sonora	Proxemia exagerada y lejanía. Lateralización focalizada (sólo de un canal, izq. o der.)
Textura sonora	Cuerpos de agua diversos.
Interacción sugerida	Responder a la direccionalidad y al volumen del movimiento que proponen los estímulos sonoros. Desplazarse en el espacio, adecuar la intensidad y el volumen del movimiento.

Fuente: elaboración propia.

d. Apasmara

Apasmara, dentro del simbolismo alrededor del concepto hinduista *tāṇḍava nṛtya*, representa el olvido y la ignorancia del Ser, y es el nombre del cuarto patrón

kinestésico-sonoro del código kineaural. Este patrón propone un contraste de cualidad de movimiento con el patrón anterior, ya responde a una improvisación de movimiento por parte del usuario desde movimientos libres en cualidad abrupta y angular. La textura sonora que corresponde al movimiento coreográfico de este patrón, se refiere a sonidos industriales, sonidos de metales y materiales, y sonidos de maquinaria pesada. La tensión de movimiento sutil se expresa a nivel sonoro desde una baja intensidad de volumen y desde una proxemia sonora, la tensión moderada y tensión fuerte se expresan desde mayor intensidad de volumen y mayor lejanía sonora. Al igual que en los patrones anteriores, la lateralización focalizada entre oído izquierdo y derecho, indica al usuario la direccionalidad y el hemisferio de su cuerpo desde el cual improvisar. La proyección de movimiento para este patrón es de manera abrupta y sostenida en todo el momento de la improvisación.

Tabla #4. *Apasmara*.

ESCENA 4: Apasmara. Duración 2.5 min	
Descripción del movimiento	Movimientos articulares libres e improvisados en cualidad abrupta y angular.
Aspectos cualitativos del movimiento	Tensión: sutil, moderada y fuerte. Proyección: abrupta. Área: excéntrico.
Recurso de espacialización sonora	Proxemia exagerada y lejanía. Lateralización focalizada (sólo de un canal, izq. o der.).
Textura sonora	Sonidos industriales, metales, maquinaria.

Interacción sugerida	Responder a la direccionalidad y al volumen del movimiento que proponen los estímulos sonoros. Desplazarse en el espacio, adecuar la intensidad y el volumen del movimiento.
-----------------------------	--

Fuente: elaboración propia.

d. Prana

El quinto patrón kinestésico-sonoro se denomina "*Prana*", que significa energía vital y que propone al usuario una guía para controlar su respiración. La dinámica propone un movimiento de los pulmones y de todo el aparato respiratorio desde cuatro acciones: 1) inhalar y llenar pulmones, 2) permanecer con pulmones llenos, 3) exhalar y vaciar pulmones y 4) permanecer con pulmones vacíos. Las texturas sonoras que corresponden para inhalar y exhalar son el sonido de una respiración humana inhalando y exhalando en una proxemia exagerada. La textura sonora para las retenciones de pulmones llenos y pulmones vacíos corresponde a una nota grave estable, un *bass* profundo que sigue un ritmo sostenido.

Tabla #5. *Prana*

ESCENA 5: Prana. Duración 2.5 min	
Descripción del movimiento	Inhalar y llenar pulmones. Permanecer con pulmones llenos. Exhalar y vaciar pulmones. Permanecer con pulmones vacíos.
Aspectos cualitativos del movimiento	Área: concéntrico (inhalación) y excéntrico (exhalación).
Recurso de espacialización sonora	Proxemia exagerada.

Textura sonora	Respiración humana. Bass rítmico.
Interacción sugerida	Sincronizar la respiración con el patrón sonoro brindado.

Fuente: elaboración propia.

e. Espiral

El sexto patrón se denomina "Espiral", y propone la realización de giros con todo el cuerpo en el espacio. De acuerdo con la tipología de proyección de movimiento propuesta por Sheets-Johnstone (2012), el movimiento corresponde a una proyección de tipo balística, es decir que el movimiento continúa en acción a través de una fuerza de inercia generada por el mismo movimiento. En este caso, el movimiento giratorio continúa a través de la misma inercia que genera el cuerpo al girar en el espacio. La textura sonora que acompaña este patrón es una nota sostenida tipo drone ambient, que realizará movimientos en el espacio en 360°, asimismo será lateralizada en el oído izquierdo y derecho para indicar al usuario la direccionalidad de los giros.

Tabla #6. Espiral.

ESCENA 6: Espiral. Duración: 2.5 min.	
Descripción del movimiento	Giros con todo el cuerpo en el espacio.
Aspectos cualitativos del movimiento	Proyección: balística.
Recurso de espacialización sonora	Espacialización en 360° Lateralización izq. y der.
Textura sonora	<i>Drone.</i>

Interacción sugerida	Girar a la velocidad, direccionalidad y proyección que indica el estímulo sonoro.
-----------------------------	---

Fuente: elaboración propia.

f. Pendular

“Pendular” es el nombre del séptimo patrón kinestésico-sonoro, que corresponde a realizar péndulos con determinadas partes del cuerpo donde se abandone el peso hacia la tierra, generando un sutil rebote debido a la inercia del peso en movimiento. Se proponen péndulos frontales hacia una flexión delantera con toda la columna vertebral y péndulos laterales hacia latero-flexiones hacia el costado izquierdo y derecho de la columna vertebral. La textura sonora que representa a este movimiento es el sonido de brasas de fuego en movimiento, por ejemplo, el sonido que hace una antorcha de fuego en movimiento. La proyección del movimiento es de tipo colapsante, es decir responde a dejar caer el peso hacia abajo ante la fuerza de gravedad. La lateralización del sonido izquierda-derecha en cada oído indica al ejecutante hacia qué lado corresponde hacer el péndulo. Asimismo, el movimiento arriba-abajo del sonido y la velocidad con la que cambia de un lugar a otro, determina el movimiento de péndulo frontal, la velocidad y el volumen de dichos péndulos.

Tabla #7. Pendular.

ESCENA 7: Pendular. Duración: 2.5 min.	
Descripción del movimiento	Péndulos con determinadas partes del cuerpo donde se abandone el peso hacia la tierra, generando un rebote debido a la inercia del movimiento.

Aspectos cualitativos del movimiento	Proyección: colapsante.
Recurso de espacialización sonora	Paneo: arriba -abajo. Lateralización.
Textura sonora	Fuego.
Interacción sugerida	Responder al rango de movimiento y la direccionalidad propuesta por el estímulo sonoro.

Fuente: elaboración propia.

8. Disolución

El último patrón kinestésico-sonoro se denomina "Disolución", y es la parte final de la experiencia de movimiento. Para esta fase, se invita al usuario a seguir una ruta de movimiento interna no perceptible visualmente, es decir sin emplear las extremidades de su cuerpo ni desplazarse en el espacio. Por lo contrario, se invita al usuario a acostarse en el suelo y continuar con el ejercicio con ojos cerrados. Este patrón corresponde a un ejercicio de meditación a través de la escucha y la visualización interna al seguir la ubicación del sonido internamente, (no con los ojos abiertos como con el primer patrón kinestésico-sonoro). La textura sonora correspondiente para este patrón también es una nota musical sostenida tipo *drone* (que claramente se diferencie con las notas *drone* anteriores). El movimiento que realiza el sonido corresponde a paneos de izquierda derecha y viceversa, y arriba-abajo y viceversa. La interacción sugerida para este patrón es seguir visualmente (con los ojos cerrados) el recorrido que va realizando el sonido, e imaginar que ese sonido, en forma de luz o

energía realiza “escaneos” o “baños de energía” por todo el cuerpo, desde el plano izquierda-derecha y arriba-abajo. Este recorrido que va haciendo el sonido por el cuerpo, a su vez va disolviendo el cuerpo a su paso hasta que el cuerpo desaparece.

Tabla #8. Disolución

ESCENA 8: Disolución. Duración: 5 min.	
Descripción del movimiento	Movimiento interno de desdibujamiento /disolución del cuerpo físico. (no perceptible visualmente).
Aspectos cualitativos del movimiento	Área: constreñido (de la piel hacia adentro).
Recurso de espacialización sonora utilizado	Paneos izquierda-derecha, arriba-abajo.
Textura sonora	<i>Drone.</i>
Interacción sugerida	Visualización activa en un estado de no movilidad física.

Fuente: elaboración propia.

Propuesta interactiva

Para efectos de explicar y ejemplificar con mayor detalle la experiencia interactiva y pedagógica del usuario, se hará una descripción cronológica de la ruta que sigue el usuario/estudiante en su interacción con el recurso didáctico. Vamos a partir de la ruta que seguiría un usuario correspondiente al segmento primario del público meta estudiantes de tercer nivel del Bachillerato en Danza de la Universidad Nacional, ó estudiantes de tercer nivel de la Licenciatura en Danza y Corporeidad (carrera por abrirse) en la Universidad de Costa Rica. El estudiante (usuario) recibe la información

del proyecto y la indicación a realizarlo como parte de la malla curricular y los contenidos del curso. El docente facilitador de dicho curso, proporcionará la indicación a realizar el ejercicio, a través de los canales de comunicación interna que tenga con su grupo (usualmente grupos privados de *Whatsapp* o *Facebook*. Se comparte entonces, el enlace al perfil de *Instagram* denominado "Kineaural", el cual alberga los contenidos y subproductos de "Cuerpo, disolución y éxtasis", y que corresponde al proyecto sombrilla donde se enmarca y al cual pertenece el presente proyecto "Cuerpo, disolución y éxtasis". Partiendo de este perfil en *Instagram*, la ruta interactiva y la propuesta pedagógica que atraviesa al usuario/estudiante se describe a través de las siguientes fases.

- El usuario/estudiante accede al perfil de Instagram llamado "Kineaural".
- Una vez adentro, verá la cuadrícula del perfil, tres álbumes de historias destacadas y podrá navegar a través de estos contenidos.
- El primer álbum de historias destacadas se llama "Manual" y corresponde a un video con las indicaciones en formato textual, de las premisas para el consumo de las experiencias dentro del perfil. Estas premisas son: el uso de audífonos inalámbricos y la invitación al usuario/estudiante a generar un post-producto en la parte final de la experiencia y a compartirlo dentro de la misma plataforma de *Instagram*.

- El segundo álbum de historias destacadas se llama “Cartelera”, y contiene los afiches de los distintos proyectos inmersivos que alberga la plataforma Kineaural. Los afiches incluyen el nombre de cada proyecto y el nombre de sus realizadores. En este apartado se encontrará el afiche del proyecto “Cuerpo, disolución y éxtasis”, así como de otros proyectos que son parte de Kineaural.
- El tercer y último álbum de historias destacadas se denomina “Experiencias”; acá se despliegan extractos de los materiales que son generados por los usuarios/estudiantes y que habrán subido a *Instagram*.
- Por otra parte, en la cuadrícula del perfil se coloca una indicación que dice “Entrar”, al hacer *tap* acá y abrirlo, se reproduce un video que indica al usuario/estudiante que el consumo de las experiencias se realiza en la pestaña de IGTV de dicho perfil de *Instagram* y que las indicaciones y las premisas de consumo para cada experiencia, se encuentran en la descripción de cada video en la misma interfaz de IGTV.
- Una vez que el usuario/estudiante está en la pestaña de *IGTV* del perfil Kineaural, verá los distintos proyectos de la plataforma. Buscará el que se llama “Cuerpo, disolución y éxtasis”, y verá que dice “Cuerpo, disolución y éxtasis: Parte A” y “Cuerpo, disolución y éxtasis: Parte B”.
- El usuario/estudiante hace *tap* donde dice “Cuerpo, disolución y éxtasis: Parte A”. El video comienza con un mensaje de alerta que indica: “Es necesario el uso de audífonos inalámbricos para poder consumir la experiencia”, y otro mensaje

que dice: "Antes de comenzar, andá a las indicaciones del ejercicio en la descripción de este video", acompañado de una navegación de pantalla que indica en qué lugar de la interfaz de IGTV se accede a la descripción de los videos.

- El usuario/estudiante sigue la indicación y abre la descripción del video "Cuerpo, disolución y éxtasis: Parte A". Aquí, se le despliega un texto que presenta una breve descripción del proyecto, como una experiencia inmersiva para el estudio coreográfico. Seguidamente, se le indican las premisas para el consumo de la experiencia: la duración total de esta primera parte y de la continuación en la segunda parte, el uso de audífonos inalámbricos, el uso de ropa cómoda, contar con un espacio lo suficientemente espacioso como para moverse y desplazarse, dejar el teléfono celular donde le permita visualizar adecuadamente la pantalla sin la necesidad de sujetarlo con sus manos. Se indica al usuario que la coreografía se estructurará en 8 partes y que cada parte tendrá indicaciones particulares. Por último, se le indica que cada movimiento de la coreografía tendrá un sonido que lo identifique y que deberá responder a dicho sonido con el movimiento de su cuerpo, de acuerdo a la posición donde escuche el sonido, a la intensidad y al movimiento con que escuche el sonido.
- Al terminar de leer las indicaciones, el usuario vuelve a reproducir el video en IGTV "Cuerpo, disolución y éxtasis: Parte A". Verá nuevamente los mensajes

de alerta que vio anteriormente, y de seguido verá el cuerpo del bailarín/profesor en la pantalla, quien comenzará haciendo una demostración de la relación entre movimiento y estímulo sonoro. Se reforzará la indicación previamente leída en la descripción del video, donde, a través de texto animado junto a la imagen, se le indica al usuario/estudiante que cada movimiento tendrá un sonido que lo identifique, y ese sonido puede cambiar cualidad, de posición y de intensidad. Mientras el cuerpo del bailarín/profesor hace la demostración de este código lúdico entre movimiento y sonido que plantea la experiencia, el usuario/estudiante efectivamente escucha los sonidos cambiando de cualidad y de posición en su espacio auditivo, mientras el bailarín/profesor responde a estos cambios. Una vez transcurre esta introducción explicativa, comienza el estudio de los ocho movimientos base que componen la coreografía. Cada movimiento consiste en una escena en sí misma, donde el bailarín/profesor en la pantalla irá mostrando los movimientos de manera gradual. Para algunos movimientos, hará transformaciones del mismo, jugando con las variables volumen, velocidad y dirección de ese mismo movimiento, de modo que el usuario/estudiante deberá seguir las modificaciones que vayan surgiendo y que también escuchará en la espacialización de los sonidos asociados a dichos movimientos. De esta manera transcurren las primeras siete escenas, donde se aprenden los primeros siete movimientos. Al iniciar la última escena, aparece un texto donde

se le indica al usuario que deberá acostarse inmóvil en el suelo durante 5 minutos, donde deberá seguir internamente el movimiento de los sonidos que percibe desde la quietud absoluta del cuerpo. También, se le indica que al transcurrir los cinco minutos escuchará el sonido de una campana que será la señal para que se incorpore y regrese la vista a la pantalla para recibir las indicaciones de la siguiente fase de la experiencia. Una vez transcurridos los cinco minutos y sonó la señal, un texto le indica al usuario que la experiencia continúa al reproducir la Parte B y que las indicaciones para el resto de la experiencia inmersiva se encuentran en la descripción del video siguiente llamado "Cuerpo, disolución y éxtasis: Parte B".

- El usuario abre la descripción de video llamado "Cuerpo, disolución y éxtasis: Parte B". Aquí se le despliega un texto que le indica que la siguiente fase consiste en hacer una improvisación de movimiento con sus ojos cerrados mientras escucha la Parte B. También se le indica que el mismo sonido de la campana será la señal que recibirá para saber que la improvisación ha terminado. Por último, se le indica que deberá grabar esta improvisación con otro dispositivo, mientras sigue escuchando con audífonos inalámbricos la pieza sonora de la parte B; y que posterior a la improvisación, deberá construir una videodanza de un minuto de duración a partir del material coreográfico generado en la experiencia de la improvisación que quedó. Se explica que esta

nueva videodanza puede ser una nueva grabación que realice o bien, puede ser un extracto de la grabación ya realizada.

- Por último, se le solicita al usuario/estudiante subir dicha videodanza en las historias o en el *grid* de su cuenta personal de *Instagram*, etiquetando al perfil Kineaural. También, se le indica que dichos materiales subidos por los usuarios serán utilizados para alimentar el perfil de Kineaural, y que estarán disponibles en el álbum de historias destacadas llamado "Experiencias".

Este es el flujo del usuario que sigue la experiencia inmersiva "Cuerpo, disolución y éxtasis". En su fase final, la experiencia de usuario culmina con la reinterpretación y reapropiación de la propuesta original. Este proceso de reinterpretación de la información recibida y de apropiación-generación de un nuevo saber coreográfico se cristaliza con la construcción y el registro de una videodanza generando un proceso de construcción colectiva de la experiencia coreográfica.

Experiencia de usuario centrada en el cuerpo

Desde el lenguaje narrativo planteado hasta su metodología, la naturaleza híbrida, multimodal y transdisciplinar del proyecto "Cuerpo, disolución y éxtasis" revela un semillero de búsquedas y preguntas por posicionar en la creación y pedagogía en las artes escénicas. Este marco de indagación multimedia y artística se puede aplicar en áreas tan diversas como: la mediación educativa, la pedagogía en la danza, la producción artística, el diseño de experiencia de usuario y la realidad virtual.

La mediación tecnológica de los procesos formativos que se ha venido incrementando en las últimas décadas -aunado al hito que marcó el año 2020 sobre este ámbito-, reafirma la necesidad y la importancia de generar narrativas que, a pesar de ser virtuales, involucren el cuerpo y sus otras dimensiones de cognición, más allá de la mental-racional. Podríamos hablar de una urgencia de situar experiencias de usuario centradas en el cuerpo y que aborden una noción holística y multimodal, donde necesariamente el aprendizaje y el conocimiento sean resultado de un aparato perceptivo de sentidos interconectados.

Una experiencia de usuario centrada en el cuerpo es aquella que apela al mismo en su totalidad. Invita a transitar la sinestesia como forma de interacción y de habitar el cuerpo y como mecanismo para relacionarse con el momento presente. Este enfoque minimiza u omite el código verbal y la interpretación de valoraciones racionales para estimular un estado de autoconocimiento de los mecanismos de percepción sensorial. Apela al regreso hacia lo orgánico, lo visceral y lo sensible. Como canal sensorial, el sonido y sus características fenomenológicas y físicas tienen la posibilidad de detonar en el cerebro y en todo el cuerpo señales perceptivas de gran estímulo. Estos recursos y rasgos propios de la onda sonora pueden generar la sensación perceptiva y psicológica de habitar no-presencialmente un entorno sonoro, inclusive, un entorno físico a nivel de la imaginación del usuario. La sensación de "des-localización", "des-contextualización" hacia entornos o fuentes de origen imaginadas y sonidos extradiegéticos que emergen del propio cuerpo son parte de las posibilidades interactivas

y expresivas que se pueden realizar en una experiencia inmersiva de estudio coreográfico. En éste, las líneas entre lo real y lo percibido se difuminan, y se genera un aprendizaje significativo y multisensorial.

Un estado inmersivo de la danza

La presencia como estado de inmersión total no es un estado permanente. Es un estado fugaz y volátil que requiere de una atención sostenida y profunda hacia los estímulos sensoriales que propone la narrativa de la interacción. La danza, al ser un arte completamente anclado al momento presente por su propia naturaleza, requiere una atención constante al cuerpo, al espacio que circunscribe y a otros objetos o cuerpos que puedan estar alrededor. Por tanto, es importante aclarar que no todo movimiento en danza es un movimiento consciente desde un estado de presencia por parte de su ejecutante. La danza, y el movimiento como canal para un estado de presencia, requiere de una atención a las sensaciones, pensamientos y emociones que detona el movimiento del cuerpo. La técnica de improvisación de movimiento en danza, como uno de los posibles caminos para la creación e investigación coreográfica, presupone de un inherente estado de presencia. La improvisación requiere de una atención filosa y alerta ante los estímulos sonoros, espaciales y/o humanos con los que se interactúa durante el ejercicio de improvisación. Este estado de consciencia y de alerta es un retorno a la energía instintiva de la naturaleza, muy evidente, por ejemplo, en los animales. También requiere de una receptividad y una

perspectiva lúdica, de sorpresa, que permita al cuerpo danzante expresar, ser diálogo y ser canal de la dramaturgia escénica que surge en ese momento de improvisación. Permite al cuerpo y a su movimiento sorprenderse de sus posibilidades expresivas. Reduce el volumen de los canales lógico-mentales en cuanto interactúan con la realidad hacia canales más sensibles e intuitivos. Incorporar una experiencia de usuario centrada en el cuerpo desde el sonido inmersivo hacia un ejercicio de improvisación de movimiento representa una oportunidad. Es una alacena repleta de estímulos sensoriales con los cuales dialogar con el cuerpo y explorar posibilidades de movimiento.

El estado de inmersión requiere que exista un diálogo y una reciprocidad entre las destrezas y capacidades del usuario con respecto al reto o actividad planteada para la interacción. El aprendizaje de cualquier danza, de cualquier estilo, tradición, procedencia o propuesta coreográfica de cualquier bailarín requiere un proceso de familiarización corporal-sensible con dicho lenguaje. El aprendizaje de nuevos movimientos y cualidades en la danza y su entrenamiento y refinamiento requieren la creación de una huella propioceptiva que involucra sistema nervioso, memoria muscular, dinámica espacial, emocionalidad y muchísimos factores más. "Cuerpo, disolución y éxtasis", en este sentido, no plantea el virtuosismo o la perfección en el aprendizaje de determinada danza; por el contrario, busca apelar sensorialmente al estudiante y a su reapropiación del lenguaje facilitado. Se busca detonar a partir de estímulos extradiegéticos -desde las posibilidades del lenguaje audiovisual y sonoro,

que potencien la experiencia sensorial de la danza *per se*. La interacción y la performatividad del usuario a la que apela la experiencia requiere de un entrenamiento y una sensibilidad hacia la danza. Si tal disposición y destrezas básicas de movilidad no están presentes en el usuario, no sólo no sería una experiencia inmersiva por la falta de identificación, si no que no sería posible llevar a cabo la interacción propuesta en su diseño.

Código kinestésico-sonoro como ruta metodológica para investigación-creación coreográfica

En el proceso de creación coreográfica de este proyecto, la primera fase de la ruta metodológica consistió en la conceptualización del universo simbólico y la delimitación de los detonantes inspiracionales y sensoriales para la coreografía que conforma la experiencia didáctica "Cuerpo, disolución y éxtasis". Como segunda fase, se conceptualizaron y definieron los ocho patrones kinestésico-sonoros que conforman el código lúdico y pedagógico de esta experiencia, esbozando los aspectos cualitativos por explorar a nivel coreográfico en la tercera fase del proceso; y estableciendo su homología y cruce con texturas y/o recursos de espacialización sonora. Durante esta fase se definieron las texturas sonoras que acompañan cada movimiento; también se conceptualizó la espacialización y el recorrido que realiza cada textura sonora. En la tercera fase del proceso de montaje coreográfico, se

estructuró una coreografía a partir de los ocho patrones kinestésico-sonoros diseñados en la segunda fase.

Cabe destacar que esta ruta metodológica y la secuencialidad de sus fases no es la única posible y tampoco es excluyente de otras alternativas. Por ejemplo, es posible comenzar desde un montaje meramente coreográfico y luego trasladarlo a su traducción audiovisual y sonora. En mi caso personal, como bailarín y coreógrafo, he estado usualmente acostumbrado a metodologías de creación de movimiento que parten predominantemente de detonantes conceptuales, emocionales o musicales. Para efectos de este proyecto, quise plantearme el reto de crear coreografía desde un proceso tipo "sinestesia invertida" donde tomé como punto de inicio el canal sonoro desde fenómeno de la espacialización sonora para arribar a una posterior traducción coreográfica de dicho estímulo, de acuerdo a la experiencia sensible personal que me genera como bailarín y coreógrafo.

Este código kinestésico-sonoro es un marco de lenguaje y una ruta metodológica para abordar procesos de mediación no sólo en danza, si no en arte escénico en general y en otros ámbitos pedagógicos. "Cuerpo, disolución y éxtasis" es la primera experiencia inmersiva generada a través de esta ruta metodológica, donde además se propone una construcción de sentido descentralizada e interactiva. El usuario/estudiante, a través de la experiencia sensorial de autoingagación de movimiento personal y "movimiento facilitado" a la cual se le somete, culmina con la

reapropiación de la información que se le brinda inicialmente y con la generación de nuevos contenidos y saberes a partir de ella.

Se plantea la aplicación de dicha metodología a través de colaboraciones con distintos bailarines, en distintos contextos y latitudes. Se mantiene una ventana abierta y una receptividad hacia la posibilidad de alterar la secuencialidad de las fases del proceso creativo, y a que se mantenga como una metodología viva, mutable y flexible, partiendo siempre del lenguaje del cuerpo en movimiento y la espacialización sonora como elementos clave para una experiencia inmersiva. Asimismo, se busca que sus posibles aplicaciones generen un resguardo de patrimonio cultural intangible -la danza- en Costa Rica y en otras latitudes, que a su vez detonen búsquedas sobre nuevas posibilidades de mediación tecnológica de la enseñanza y de las artes. Todo lo anterior habitando un enfoque que emerge desde y para el cuerpo en toda su diversidad y multidimensionalidad.

1. PORTAFOLIO

Ficha técnica

Tabla #9. Ficha técnica

Título del proyecto:	Cuerpo, disolución y éxtasis
Objetivos del proyecto:	<p>Objetivo general Diseñar una experiencia de estudio coreográfico para estudiantes de danza a partir de un producto multimodal para dispositivo móvil, que involucre la inmersión sonora y la generación de contenidos por parte del usuario.</p> <p>Objetivos específicos Diseñar un recurso didáctico para el aprendizaje coreográfico, que implemente elementos de sonoro inmersivo como parte de su estrategia pedagógica e interactiva.</p> <p>Generar un aprendizaje coreográfico de carácter inmersivo y sensorial, que estimule el bagaje expresivo y la corporalidad de los estudiantes.</p> <p>Proporcionar e incentivar a los estudiantes a posibles aplicaciones y lenguajes de la mediación audiovisual y multimedia aplicada a la pedagogía en danza.</p>
Formatos:	Video digital, sonido binaural.
Géneros:	Video educativo, videodanza y audioarte.
Medio/plataforma:	Instagram (Dispositivo móvil)
Duración	<p>Duración total: 40 minutos</p> <p>Segmento audiovisual</p>

	25 minutos Segmento sonoro 5 minutos Generación de contenidos por parte del usuario 10 minutos
Requisitos técnicos y espaciales para el usuario:	<ul style="list-style-type: none"> • Dispositivo móvil con conexión a internet. • Cuenta de <i>Instagram</i>. • Espacio físico de 3 metros cuadrados que permita cierto grado de movilidad y desplazamiento. • Audífonos inalámbricos.

Fuente: elaboración propia.

Resumen ejecutivo

“Cuerpo, disolución y éxtasis” es un recurso didáctico para estudiantes universitarios de danza, presentado en formato audiovisual y sonoro; y para ser consumido en dispositivo móvil. Consiste en una experiencia inmersiva e interactiva de estudio coreográfico, que está estructurada en tres fases que el usuario/estudiante recorre; y a su vez se compone de 3 subproductos, -uno por cada fase-, que son albergados y consumidos dentro de un perfil en la plataforma *Instagram*. A continuación, se detalla cada uno de los subproductos y las fases que comprende la experiencia de usuario:

Parte A) Pieza audiovisual de 25 minutos de duración en la cual se enseña una coreografía a cargo de un bailarín/profesor, quien va mostrando y enseñando los diferentes movimientos que componen a coreografía, cada uno por separado, de manera progresiva, y desde diferentes ángulos de cámara. El

usuario/estudiante sigue la guía de los movimientos que se le presentan, ejecutándolos con el movimiento de su propio cuerpo. Se establece un código entre sonido y movimiento que el estudiante aprende para la siguiente fase.

Parte B) Pieza sonora de 5 minutos de duración, con la cual el usuario/estudiante realiza una improvisación de movimiento, solamente a partir del estímulo sonoro (con el uso de audífonos inalámbricos) con los ojos cerrados y sin necesidad de mirar la pantalla. Como una continuación de la fase anterior, esta pieza sonora de la parte B, incorpora los sonidos utilizados en el código lúdico entre movimiento y sonido aprendidos en la parte A, pero también incorpora otros sonidos novedosos para el usuario/estudiante, de modo que éste responde a los estímulos sonoros con los movimientos previamente aprendidos, y con nuevos movimientos que emerjan de su propia improvisación. El usuario/estudiante se deberá grabar a sí mismo mientras realiza esta improvisación de movimiento, ya que este material grabado será necesario para continuar con la fase final de la experiencia pedagógica.

Parte C) Consiste en micrometrajés audiovisuales en formato de videodanza de 1 minuto de duración, que serán realizados por cada usuario/estudiante como parte de la reapropiación de la propuesta coreográfica brindada. En esta fase, cada usuario/estudiante realiza el visionado y el análisis de la

grabación que realizó durante en la fase anterior. Con el material generado en dicha grabación, el usuario/estudiante construirá un montaje video-coreográfico de 1 minuto de duración, donde genera su propia videodanza, como un ejercicio de reapropiación y reconstrucción de la propuesta coreográfica original. Estos micrometrajés generados por los usuarios/estudiantes se incorporarán dentro de la arquitectura de contenido de toda la propuesta.

El proyecto “Cuerpo, disolución y éxtasis”, como proyecto pedagógico y de investigación en artes, pertenecerá y estará suscrito a la plataforma de investigación “Kineaural: telar de corporalidades y sonoridades inmersivas”, un proyecto de investigación que albergará el Instituto de Investigaciones en Arte (IIARTE), en colaboración con el Centro de Investigación en Comunicación (CICOM) y Danza Universitaria de la Universidad de Costa Rica.

En cuanto a la experiencia de usuario, se requiere de las siguientes condiciones técnicas y espaciales:

1. Dispositivo móvil con conexión a internet para su consumo.
2. Cuenta de *Instagram* por parte del usuario/estudiante.
3. Espacio físico de 3 metros cuadrados que permita cierto grado de movilidad y desplazamiento.
4. Audífonos inalámbricos

Carta de intención

Como profesional de la danza y facilitador de espacios de enseñanza-aprendizaje de movimiento en población joven y adulta mayor, he estado inmerso en este creciente contexto de mediación tecnológica de los espacios de formación dancística, propulsado además en el año 2020 por la pandemia mundial y la virtualización forzosa de la mayoría de entornos pedagógicos.

Parto de la necesidad de buscar nuevas estrategias y lenguajes para abordar y estudiar al cuerpo y la sensorialidad desde plataformas artísticas multimediales. Y me posiciono la pregunta-motor: ¿Cómo se pueden generar experiencias pedagógicas que inciten a una conexión con el cuerpo y a una auto-indagación en plataformas mediáticas como Instagram, si existe una demanda real y excesiva de lo inmediato, de lo efímero, de lo asombroso, de lo especial, llamativo y diferente? ¿Cómo mantener una postura crítica y generar recursos pedagógicos dentro de estas plataformas sin la necesidad de doblegarse sus lógicas de rating y consumo masivo? ¿Cómo generar experiencias de usuario significativas desde un sentido sensorial-pedagógico, y no meramente de entretenimiento superficial?

Apelo a generar un impacto de carácter más subjetivo, *intradirigido*, que toma lugar en el mundo interior de las personas que son parte del encuentro pedagógico desde la experiencia de usuario. Un impacto corporal, sutil, interno, y tal vez invisible. Mi propuesta de investigación apuesta a concebir la comunicación en primera instancia,

como una comunión conmigo mismo, para, desde ese autoreconocimiento, relacionarme con el mundo exterior. La academia no ha prestado igual énfasis a esta perspectiva *intradirigida* de la comunicación, concentrándose en el análisis de medios, audiencias, mensajes. Otras disciplinas como la psicología, ciertas ramas artísticas y algunas terapias, se han encargado de explorar esa dimensión interna, el diálogo consigo mismo y la indagación en el propio yo. Considero que es un espacio que también le pertenece a la comunicación con fenómeno y como área de conocimiento. Que los profesionales de comunicación y en artes deben estudiar, problematizar, compartir estrategias, importancia, espacios, etc., para que las personas aprendan a comunicarse (conocerse/relacionarse) consigo mismas. Probablemente, si viviéramos en una sociedad donde se eduque hacia el autoconocimiento, y la autovaloración, no estaríamos viviendo estos fenómenos de necesidad de exposición y visibilidad que conlleva a *espectacularizar* la vida privada de las personas para conseguir aprobación y notoriedad.

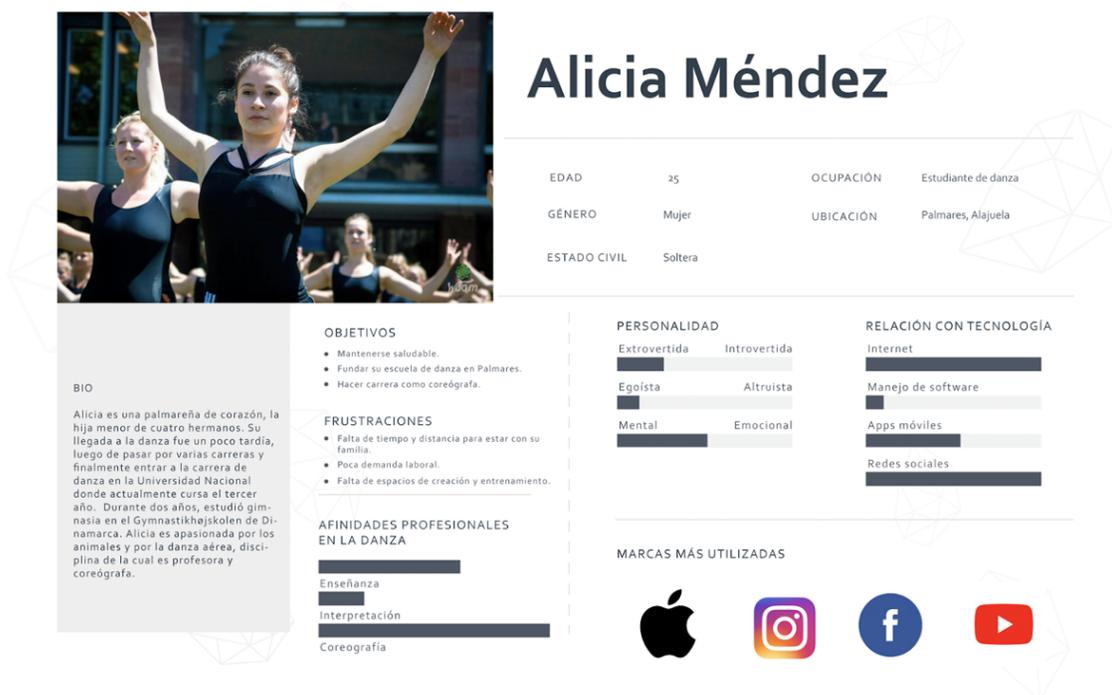
Aunado a lo anterior y al empujón del año 2020 como momento de aceleración en los procesos de mediación tecnológica en la educación artística, planteo el proyecto "Cuerpo, disolución y éxtasis", como una experiencia de mediación educativa en el área de la danza que promueve estados de conexión con el cuerpo en movimiento y una experiencia de inmersividad sonora para el usuario/danzante.

Esteban Richmond Umaña
Director

Perfiles de usuario

El público meta de la solución interactiva propuesta está compuesto por estudiantes universitarios de danza. El segmento primario del público meta son estudiantes del curso “Estilos de la danza”, curso de tercer año de la carrera Bachillerato en Danza, en la Universidad Nacional y estudiantes del curso “Cuerpo Expandido”, curso de tercer año de la carrera Licenciatura en Danza y Corporeidad, (por abrirse en la Universidad de Costa Rica). Asimismo, se contempla como segmento secundario del público meta, a estudiantes universitarios pertenecientes a grupos de representación artística en el área de danza contemporánea de las universidades estatales y de universidades en el extranjero, así como otras personas afines al aprendizaje de la danza.

Ilustración #1. User persona 1.



Fuente: elaboración propia.

Ilustración #2. User persona 2.



Fuente: elaboración propia.

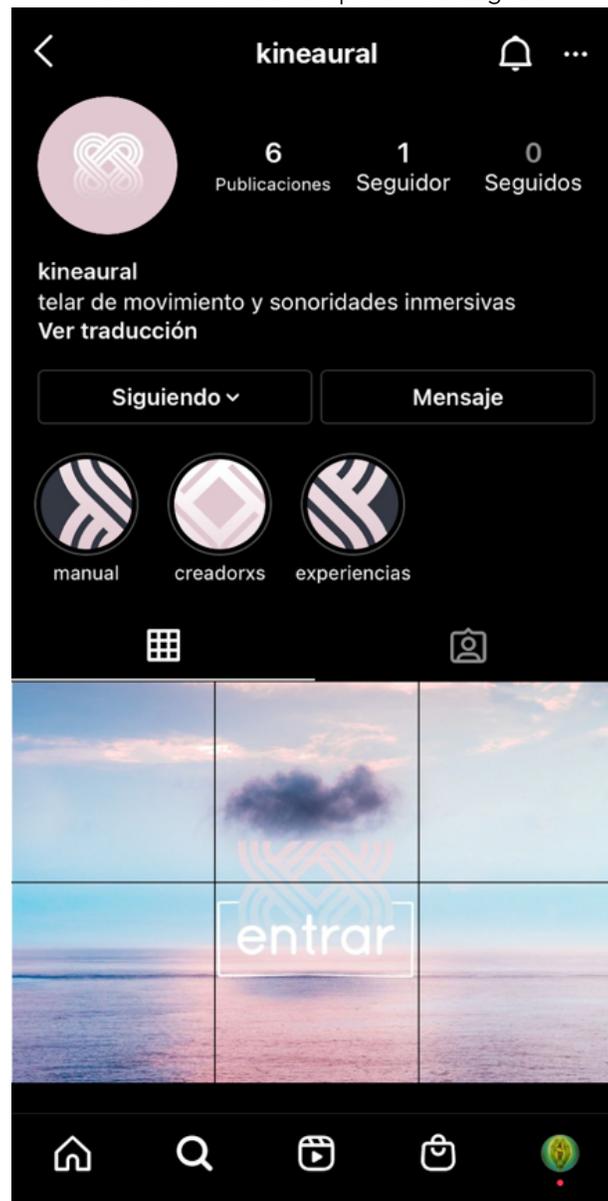
Arquitectura del contenido

La experiencia coreográfica “Cuerpo, disolución y éxtasis” como recurso didáctico, se albergará dentro del perfil de *Instagram* de su proyecto sombrilla: “Kineaural: telar de movimiento y sonoridades inmersivas”, una plataforma de investigación en artes que reúne diferentes proyectos transdisciplinarios sobre los ejes de: auralidad inmersiva, imagen en movimiento, corporalidades e investigación artística. De esta manera, los diferentes contenidos y subproductos que conforman la experiencia de estudio coreográfico “Cuerpo, disolución y éxtasis”, serán albergados dentro del perfil de *Instagram* del macroproyecto “Kineaural”, donde el usuario podrá acceder e

interactuar con los contenidos. A continuación se detalla la disposición en que serán organizados los contenidos dentro del perfil de Instagram "Kineaural".

- **Nombre del perfil:** kineaural
- **Subtítulo:** telar de movimiento y sonoridad inmersiva

Ilustración #3. Vista del perfil de Instagram.



Fuente: elaboración propia.

Elementos del perfil:

- **Grid:** Cuadrícula compuesta por seis cuadrados que conforman una fotografía que resume la atmósfera planteada para el proyecto: una fotografía del cielo a la hora del amanecer con tonalidades pasteles, con una nube violeta en el centro y con el mar en la parte inferior de la fotografía. En la fotografía, en el margen inferior, se colocará un texto de "entrar" como indicación al usuario para hacer *tap* y abrir dicho recuadro de la cuadrícula. Al abrir este cuadro, se abre un video que consiste en un pequeño instructivo con las indicaciones de consumo, que muestra la ruta que el usuario debe realizar para consumir los contenidos en la pestaña de *IGTV*. Esta explicación se muestra como una navegación de pantalla en el celular, para que sea más sencilla su comprensión.

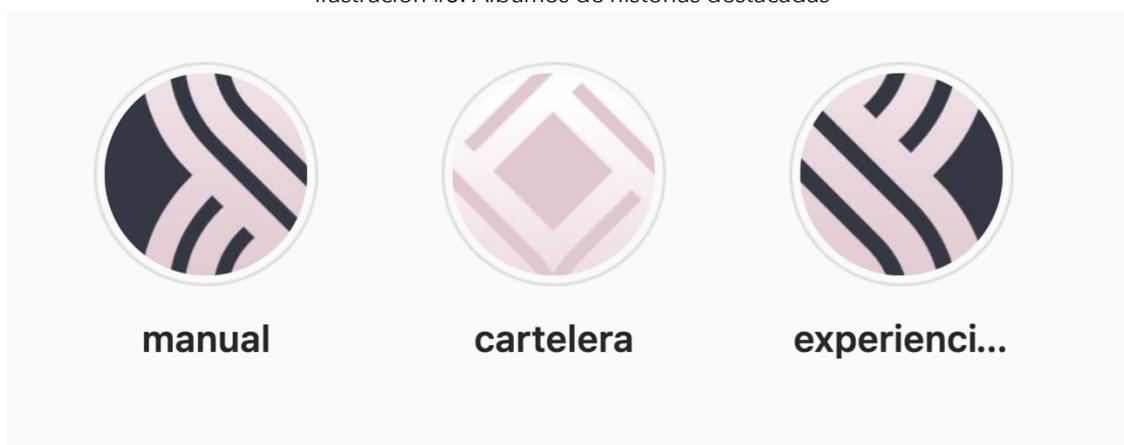
Ilustración #4. Cuadrícula de *Instagram*.

Fuente: elaboración propia.

- **Álbumes de historias destacadas:**

1. **Manual:** Video con las indicaciones en formato textual de las premisas para el consumo de las experiencias dentro del perfil. Estas premisas son: el uso de audífonos inalámbricos y la invitación al usuario a generar un post-producto en la parte final de la experiencia y a compartirlo dentro de la misma plataforma de *Instagram*.
2. **Cartelera:** Contiene los afiches de los distintos proyectos inmersivos que alberga la plataforma Kineaural. Los afiches incluyen el nombre de cada proyecto y el nombre de sus realizadores. En este apartado se encontrará el afiche del proyecto "Cuerpo, disolución y éxtasis", así como de otros proyectos que son parte de Kineaural.
3. **Experiencias:** Historias donde se despliegan extractos de los materiales que son generados por los usuarios/estudiantes y que habrán subido a *Instagram*.

Ilustración #5. Álbumes de historias destacadas



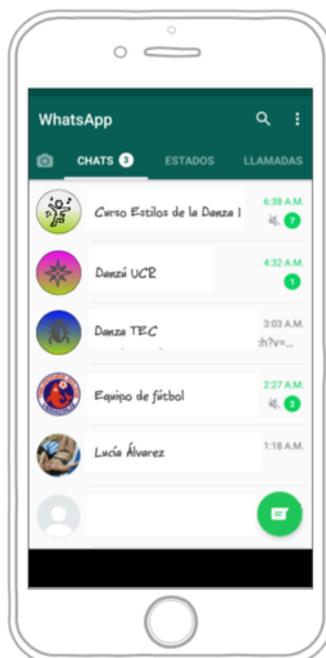
Fuente: elaboración propia.

1. **Canal de IGTV:** En la pestaña de IGTV se albergarán las experiencias para el consumo de los usuarios. La primera experiencia en publicarse corresponde al producto "Cuerpo, disolución y éxtasis". Las dos partes del producto: la pieza audiovisual y la pieza sonora ambas se pondrán en esta pestaña, donde se generará un diseño para poner de foto de portada en ambas partes, indicando el nombre de la experiencia y su rotulación correspondiente.

Flujo del usuario

Se recibe el enlace del perfil de *Instagram* del proyecto a través del grupo de *Whatsapp* del curso o agrupación donde la persona usuaria está matriculada.

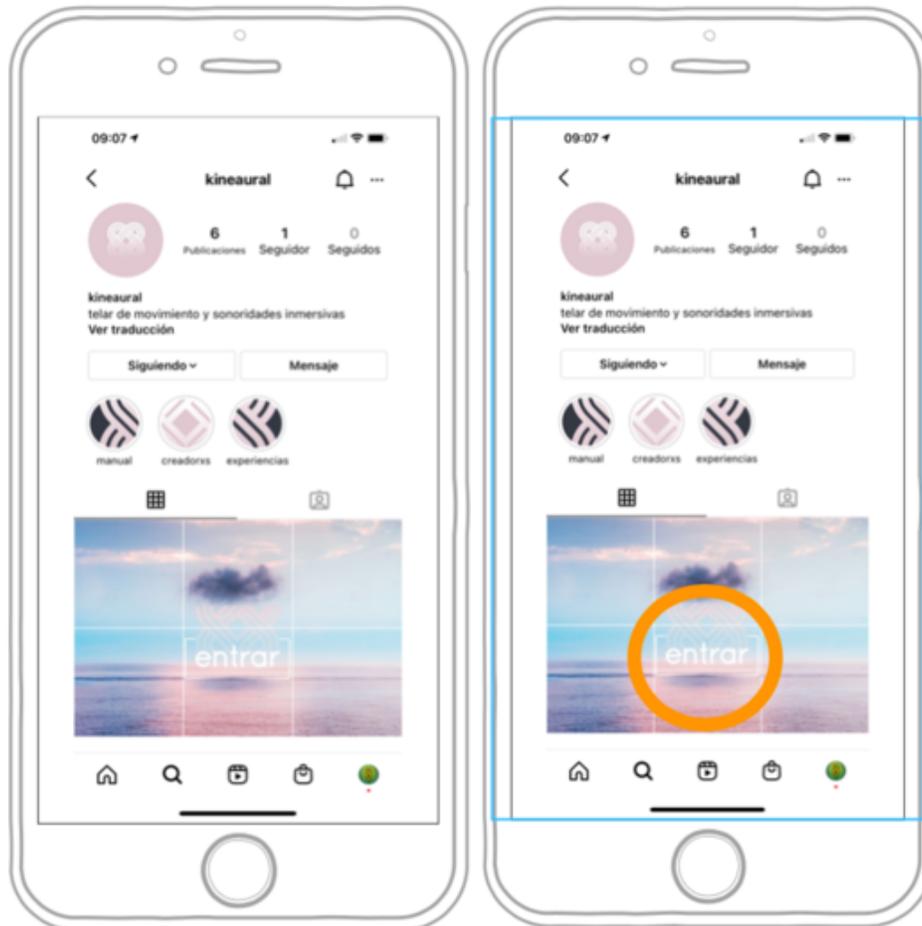
Ilustración #6. Flujo de usuario 1



Fuente: elaboración propia.

Se abre el perfil de "Kineaural" en *Instagram*, donde se tienen varias opciones para navegar en el contenido del perfil. Una opción es hacer *tap* en el recuadro del *grid* que dice "Entrar".

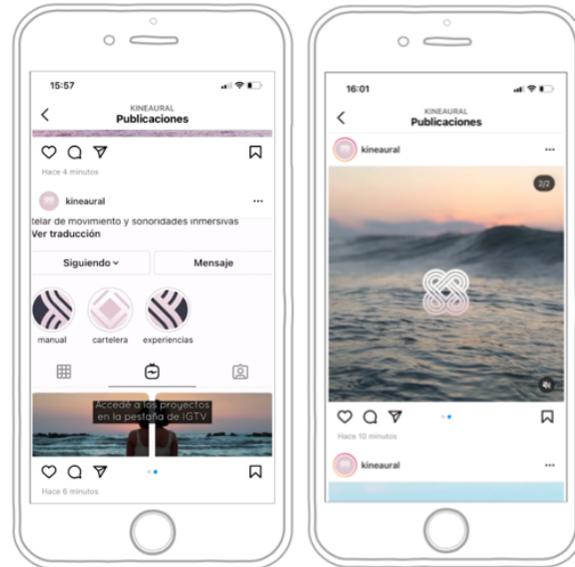
Ilustración #7. Flujo de usuario 2



Fuente: elaboración propia.

Al hacer *tap* en este recuadro, se reproduce un video que presenta el logotipo de la plataforma y un texto que da la bienvenida al usuario e indica que los proyectos se consumen en la pestaña de *IGTV*.

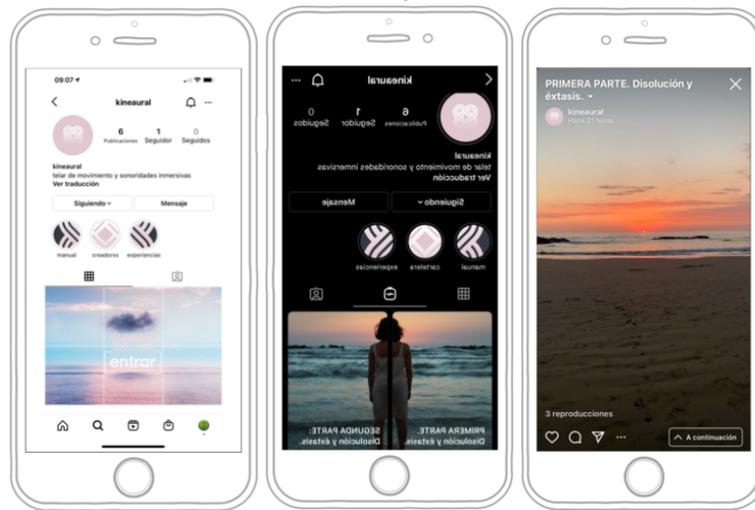
Ilustración #8. Flujo de usuario 3



Fuente: elaboración propia.

De regreso al *main page* del perfil, se hace *swipe* para abrir la pestaña de *IGTV* donde se encuentran los proyectos. El primer proyecto es "Disolución y éxtasis", donde la persona usuaria puede reproducir y realizar la parte A y parte B desde *IGTV* haciendo *tap* en cada opción.

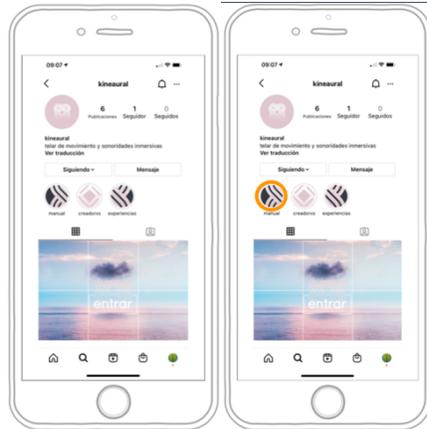
Ilustración #9. Flujo de usuario 4



Fuente: elaboración propia.

Otra opción desde el *main page* del perfil es ir a la historias destacadas:

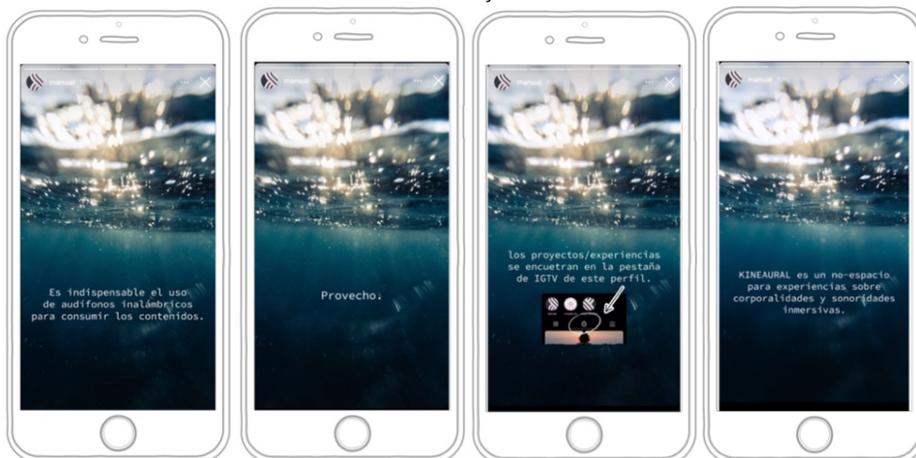
Ilustración #10. Flujo de usuario 5



Fuente: elaboración propia.

Al hacer *tap* en "Manual" se reproducen historias en video de un fondo acuoso con el texto animado: "Kineaural es un no-espacio para experiencias sobre corporalidad y sonoridades inmersivas. Los proyectos/experiencias se encuentran en la pestaña de IGTV de este perfil. Es indispensable el uso de audífonos inalámbricos para consumir los contenidos."

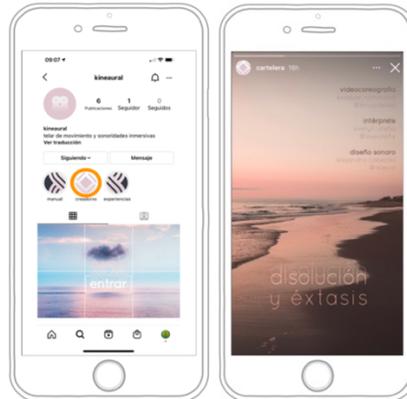
Ilustración #11. Flujo de usuario 6



Fuente: elaboración propia.

Otra opción desde el *main page* del perfil es hacer *tap* en “Cartelera” en las historias destacadas. Al hacer *tap* en “Cartelera” se despliegan historias con los afiches de los proyectos que alberga la plataforma “Kineaural” y los créditos de sus realizadores. El afiche del proyecto “Cuerpo, disolución y éxtasis” estaría en esta sección.

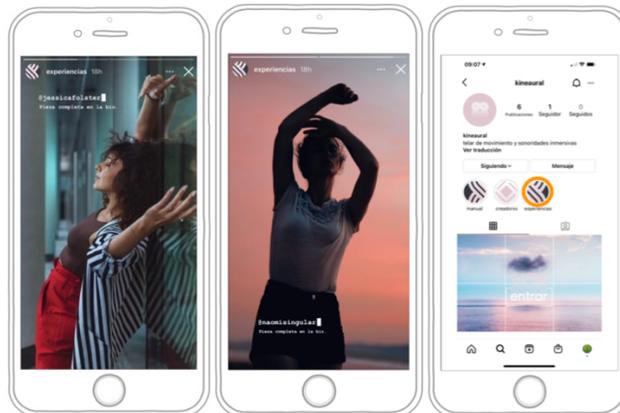
Ilustración #12. Flujo de usuario 7



Fuente: elaboración propia.

La tercera opción es hacer *tap* en “Experiencias” en las historias destacadas. Al hacer *tap* en “Experiencias” se despliegan historias con extractos en video de las aplicaciones de los ejercicios por parte de las personas usuarias.

Ilustración #13. Flujo de usuario 8



Fuente: elaboración propia.

Escaleta audiovisual

Tabla #10. Escaleta audiovisual.

Sec.	Pl.	Locación / Setting	Valor del plano	Descripción	Sonido
1	1.1	Amanecer / Exterior / Playa / Luz natural	Cenital	Desde arriba la cámara se acerca al bailarín, que está de pie inmóvil.	Sonido <i>drone</i> con ambiente de playa en tercer plano.
	1.2	Amanecer / Exterior / Playa / Luz natural	PG	La cámara rodea 360° al bailarín que sigue inmóvil.	Sonido <i>drone</i> con ambiente de playa en tercer plano.
	1.3			Pantalla negra con texto: " <i>I. Drishti</i> "	<i>Bass</i> profundo, latido.
	1.4	Amanecer / Exterior / Playa / Luz natural	PG-PP	La cámara se acerca hacia el bailarín quien abre los ojos y comienza el movimiento de los patrones oculares.	Burbujas que revientan y gotas que caen en sustancia líquida.
	1.5	Amanecer / Exterior / Playa / Luz natural	PPP	El bailarín continúa con los patrones oculares.	
	1.6	Bosque húmedo y oscuro.	PPP	Textura de bosque húmedo y oscuro, con texto: "Continúo siguiendo el sonido con sus ojos". Cuenta regresiva "15, 14, 13,...".	
2	2.1			Pantalla negra con texto: " <i>II. Dualidad</i> "	<i>Bass</i> profundo, latido.
	2.2	Amanecer / Exterior / Playa / Luz natural	PGG-PM	La cámara se acerca hacia el bailarín quien realiza expansiones de torso y brazos desde una espiral excéntrica.	Para movimientos expansivos: madera crujiendo y efervescencia. Para movimientos concéntricos: madera consumiéndose en el fuego, fluidos internos.
	2.3	Amanecer / Exterior / Playa / Luz natural	PM	La cámara rodea 360° al bailarín que con los movimientos excéntricos.	
	2.4	Amanecer / Exterior / Playa / Luz natural	PP	El bailarín queda inmóvil.	
	2.5	Amanecer / Exterior / Playa / Luz natural	PM-PGG	La cámara se aleja del bailarín quien realiza contracciones de torso y brazos desde una espiral concéntrica.	
	2.6	Amanecer / Exterior / Playa / Luz natural	PM	La cámara rodea 360° al bailarín que realiza movimientos concéntricos.	

	2.7	Bosque húmedo y oscuro.	PPP	Textura de bosque húmedo y oscuro, con texto: "Continúo siguiendo los sonidos". Cuenta regresiva "15, 14, 13,...".	
3	3.1			Pantalla negra con texto: "III.Soma"	Bass profundo, latido.
	3.2	Amanecer / Exterior / Playa / Luz natural	PP	<i>Tilt up</i> desde los pies del bailarín hasta la cabeza mientras realiza movimientos libres e improvisados a partir de una textura acuosa.	Cuerpos de agua diversos.
	3.3	Amanecer / Exterior / Playa / Luz natural	PG	Cámara sigue en 360° el movimiento del bailarín.	
	3.4	Bosque húmedo y oscuro,	PPP	Textura de bosque húmedo y oscuro, con texto: "Continúo siguiendo los sonidos". Cuenta regresiva "15, 14, 13,...".	
4	4.1			Pantalla negra con texto: "IV.Apasmara"	Bass profundo, latido.
	4.2	Amanecer / Exterior / Playa / Luz natural		<i>Tilt down</i> desde la cabeza del bailarín hasta sus pies mientras realiza movimientos en cualidad abrupta y angular.	Sonidos industriales, metales, maquinaria.
	4.3	Amanecer / Exterior / Playa / Luz natural	PG	Cámara sigue en 360° el movimiento del bailarín.	
	4.4	Bosque húmedo y oscuro.	PPP	Textura de bosque húmedo y oscuro, con texto: "Continúo siguiendo los sonidos". Cuenta regresiva "15, 14, 13,...".	
5	5.1			Pantalla negra con texto: "V.Prana"	Bass profundo, latido.
	5.2	Bosque húmedo y oscuro.	PP	Diversas texturas de bosque húmedo. Texto: Sigo la respiración.	Respiración que va guiando: Inhala y llena pulmones. Permanece con pulmones llenos. Exhala y vaciaa pulmones. Permanece con pulmones vacíos. Respiración ritmica y enérgica.
6	6.1			Pantalla negra con texto: "VI.Espiral"	Bass profundo, latido.

	6.2	Amanecer / Exterior / Playa / Luz natural	Cenital	Desde arriba la cámara se acerca al bailarín quien realiza giros con todo el cuerpo en el espacio.	Nota drone espacializada en 360°
	6.3	Amanecer / Exterior / Playa / Luz natural	PG	La cámara rodea 360° al bailarín quien realiza giros con todo el cuerpo en el espacio.	
	6.4	Bosque húmedo y oscuro.	PPP	Textura de bosque húmedo y oscuro, con texto: "Continúo siguiendo los sonidos". Cuenta regresiva "15, 14, 13,...".	
7	7.1			Pantalla negra con texto: "VII.Pendular"	Bass profundo, latido.
	7.2	Amanecer / Exterior / Playa / Luz natural	PM	Cámara sigue al bailarín quien realiza péndulos con determinadas partes del cuerpo donde se abandone el peso hacia la tierra, generando un rebote debido a la inercia del movimiento.	
	7.3	Amanecer / Exterior / Playa / Luz natural	PG	La cámara rodea 360° al bailarín quien sigue realizando péndulos.	Sonido de brasas de fuego espacializadas.
	7.4	Bosque húmedo y oscuro.	PPP	Textura de bosque húmedo y oscuro, con texto: "Continúo siguiendo los sonidos". Cuenta regresiva "15, 14, 13,...".	
8	8.1			Pantalla negra con texto: "VIII.Disolución"	
	8.2	Amanecer / Exterior / Playa / Luz natural		Texto "Me acuesto en el suelo, cierro los ojos y escucho. Cuando escuche la campana, será la seña que el ejercicio habrá terminado.	Sonido <i>drone</i> espacializado de izquierda a derecha continuamente, hasta quedar en silencio.
	8.3	Cielo al amanecer		Colores pastel del cielo al amanecer.	Silencio.
	8.4	Negro		Negro	

Fuente: elaboración propia.

Propuesta gráfica

Debido a que el proyecto “Cuerpo, disolución y éxtasis” pertenece al proyecto “Kineaural” y será el que inaugura la plataforma de *Instagram*, la propuesta gráfica presentada a continuación se refiere tanto para el proyecto “Cuerpo, disolución y éxtasis”, como para el proyecto y el perfil de Instagram “Kineaural”.

Paleta de colores primarios: Hace referencia a los *cirrus* vespertinos al amanecer.

Rosa pálido: Refiere a los tonos rosa del cielo a la hora del amanecer y atardecer.

Código #E1C8D0. RGB: 88.2% rojo, 78.4% verde y 81.6% azul. CMYK: 0% cyan, 11.1% magenta, 7.6% amarillo y 11.8% negro.

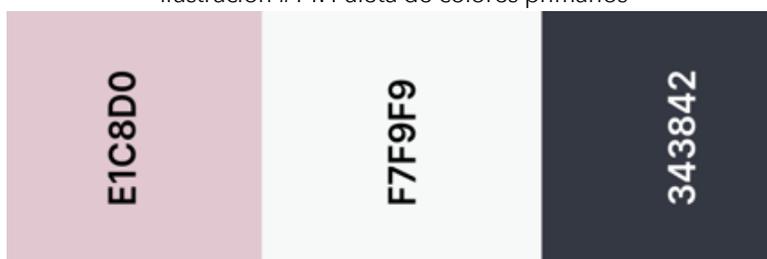
Cian pálido grisáceo: Hace referencia al color de las nubes del cielo antes de amanecer.

Código #F7F9F9. RGB: 96.9% rojo, 97.6% verde y 97.6% azul. CMYK: 0.8% cyan, 0% magenta, 0% amarillo y 2.4% negro.

Azul grisáceo oscuro: Refiere al color profundo del mar justo antes de amanecer.

Código: #343842. RGB: 20.4% rojo, 22% verde y 25.9% azul. CMYK: 21.2% cyan, 15.2% magenta, 0% amarillo y 74.1% negro.

Ilustración #14. Paleta de colores primarios



Fuente: elaboración propia.

Paleta de colores secundarios

Lavanda grisáceo: Refiere a las tonalidades violetas del cielo a la hora del amanecer y atardecer. Código: #8C92AC. RGB: 54.9% rojo, 57.3% verde y 67.5% azul. CMYK: 18.6% cyan, 15.1% magenta, 0% amarillo y 32.5% negro.

Beige arena: Hace referencia al color de la arena en playa Arco, en la península de Osa. Código: #E6CEB2. RGB: 90.2% rojo, 80.8% verde y 69.8% azul. CMYK: 0% cyan, 10.4% magenta, 22.6% amarillo y 9.8% negro.

Gris azulado: Refiere al color del mar al atardecer. Código: #8C9DAB. RGB: 54.9% rojo, 61.6% verde y 67.1% azul. CMYK: 18.1% cyan, 8.2% magenta, 0% amarillo and 32.9% negro.

Ilustración #15. Paleta de colores secundarios



Fuente: elaboración propia.

Paleta de colores complementaria: Tonos tierra, marrones, verde oscuro y negro, correspondientes a los colores del bosque tropical húmedo en un ambiente oscuro.

Ilustración #16. Paleta de colores complementaria

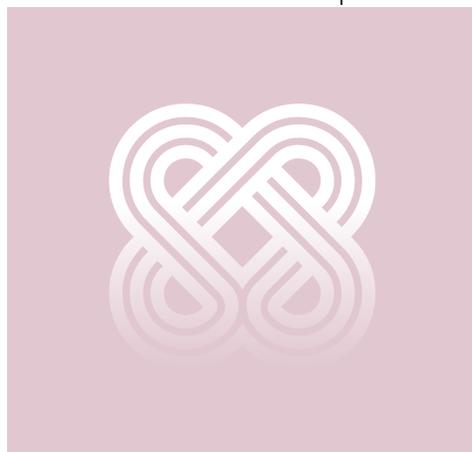


Fuente: elaboración propia.

Isotipo

Dado a que el proyecto gira entorno a los ejes de: movimiento (danza) y la experiencia inmersiva del sonido, se recurrió a un diseño que exprese movimiento y fluidez, por lo tanto se optó por un abstracción de dos símbolos de infinito entrelazados en una figura que parece no tener un inicio ni un final, que tampoco tiene bordes angulares o quiebres, y que parece estar en movimiento. La propuesta guarda una relación con el "nudo infinito", un símbolo del budismo tibetano. El color escogido fue el rosa pálido, haciendo referencia a la paleta de colores establecida. Se realizó un degradado en el margen inferior del logo, que remite a cierta "permeabilidad" del logo con el entorno, como metáfora del carácter inmersivo del proyecto.

Ilustración #17. Isotipo



Fuente: elaboración propia.

Logotipo e imagotipo

La tipografía responde a un diseño minimalista y curvilíneo que exprese fluidez, armonía, balance y suavidad. Se escogió la tipografía denominada *Quicksand*. También, se realizó el mismo degradado del logotipo en el texto "aural", para remitir a esa permeabilidad sensorial y para dar cotinuidad a ese recurso.

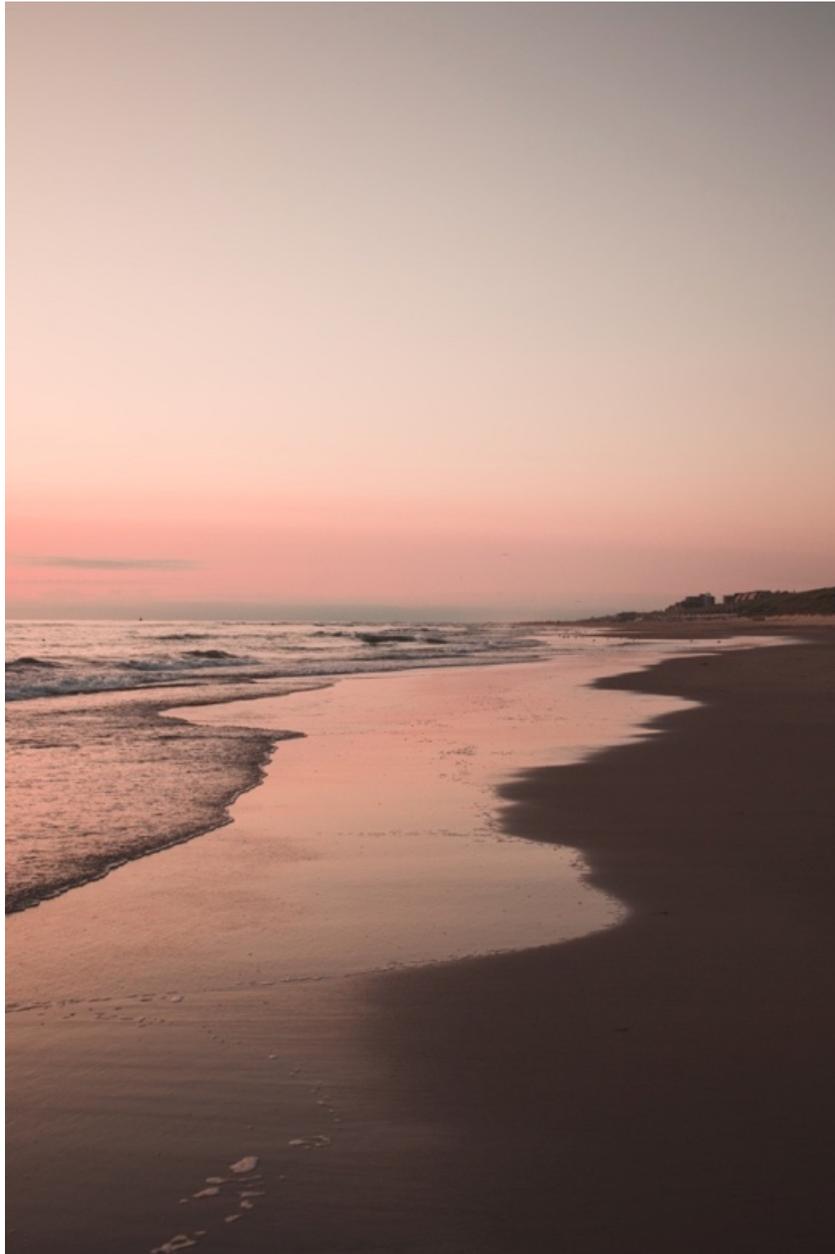
Ilustración #18. Logotipo e imagotipo.



Fuente: elaboración propia.

Atmósfera principal: Se utilizará como atmósfera predominante, un ambiente de playa a la hora del amanecer y atardecer donde un cuerpo en la pantalla interactúa con el diseño sonoro de la pieza, y enseña la partitura coreográfica. Se pretende generar un ambiente onírico, que aluda a cierta atemporalidad y ensoñación, con tonos pasteles y violetas en el cielo y su reflejo en el mar.

Ilustración #19. Referencia de atmósfera principal.



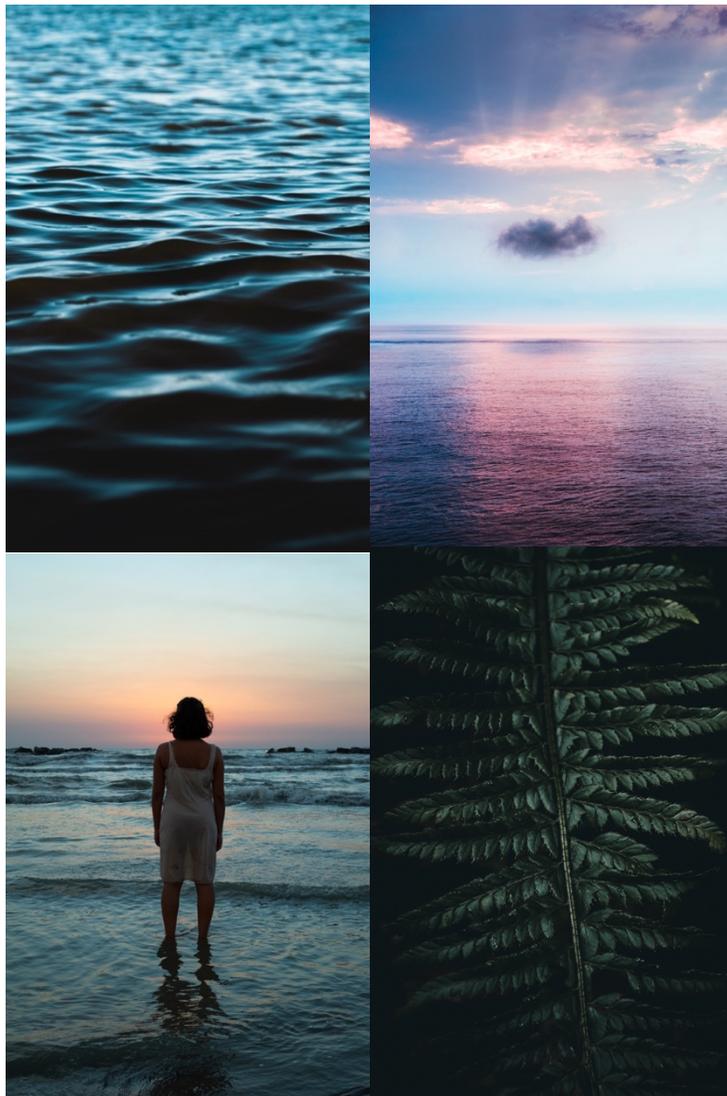
Fuente: Unsplash.com

Atmósfera complementaria: para ciertos momentos de la pieza se grabará en un ambiente de bosque tropical húmedo a la hora cerca del anochecer. Generando planos detalles de las texturas de las hojas, cortezas, animales, aludiendo a una atmósfera más introspectiva, oscura y latente, pero llena de vida.

Elementos visuales

Los elementos y símbolos recurrentes son: el cuerpo danzante, el agua del mar, el cielo (tonos pasteles), vegetación y texturas del bosque.

Ilustración #20. Referencia de elementos visuales.



Fuente: Unsplash.com

Cronograma

Tabla #11. Cronograma

FASE	ACTIVIDAD	TAREAS	INICIO	FINAL	
	Entrevistas semi-estructuradas	Seleccionar la muestra de personas entrevistadas.	1/6/2020	1/6/2020	
		Determinar la estrategia para reclutar entrevistados	2/6/2020	2/6/2020	
		Diseño de batería de preguntas para entrevista con profesores	3/6/2020	3/6/2020	
		Diseño de batería de preguntas para entrevista con usuarios	4/6/2020	4/6/2020	
		Diseño de batería de preguntas para entrevista con coreógrafos	5/6/2020	5/6/2020	
		Diseño de batería de preguntas para entrevista con artistas sonoros	8/6/2020	8/6/2020	
		Calendarización de entrevistas vía Zoom	8/6/2020	8/6/2020	
		Ejecutar entrevista a estudiantes	15/6/2020	16/6/2020	
	Benchmark	Determinar el método de recopilación de datos.	19/6/2020	19/6/2020	
		Definir categorías de análisis.	19/6/2020	19/6/2020	
		Identificar proyectos o iniciativas comparables	19/6/2020	19/6/2020	
		Recopilación de información	19/6/2020	19/6/2020	
		Análisis de datos y comparación	19/6/2020	19/6/2020	
	DEFINIR	User personas	Re-análisis de datos de las actividades anteriores.	25/6/2020	25/6/2020
			Establecimiento de parámetros para identificar user personas.	25/6/2020	25/6/2020
Creación de user personas.			25/6/2020	25/6/2020	
IDEAR	Moodboard	Recopilación de fotografías.	30/6/2020	30/6/2020	
		Recopilación de texturas.	30/6/2020	30/6/2020	
		Recopilación de paletas de colores.	30/6/2020	30/6/2020	
		Establecimiento de títulos y palabras clave.	30/6/2020	30/6/2020	
	Portafolio	Investigación de referencias sonoras.	30/6/2020	10/02/2021	
		Investigación de referencias de fotografía.	10/02/2021	13/02/2021	
		Ficha técnica	10/02/2021	13/02/2021	
		Definición de identidad visual.	10/02/2021	13/02/2021	

		Escaleta	10/02/2021	13/02/2021
		Cronograma	14/02/21	21/02/21
		Presupuesto	14/02/21	21/02/21
		Plan de financiación	14/02/21	21/02/21
		Plan de distribución	14/02/21	21/02/21
		Mapa de navegación IG	22/02/21	28/02/21
		Carta de intención	22/02/21	28/02/21
		Diseño Logotipo - isotipo	01/03/2021	15/03/21
		Diseño tipografía	01/03/2021	15/03/21
		Diseño gráfico y compilado de todo el portafolio	15/03/2021	15/04/2021
		Coreografía	Sesiones de montaje coreográfico.	15/03/2021
PROTOTIPAR	Prototipo de alta fidelidad	Elaboración de guión definitivo.	03/08/2021	10/08/2021
		Scouting de locaciones.	24/08/2021	31/08/2021
		Reunión de musicalización y diseño sonoro.	04/09/2021	04/09/2021
		Reunión con director de fotografía.	09/09/2021	09/09/2021
		Calendarización de grabaciones.	10/09/2021	11/09/2021
		Grabaciones de video (2 jornadas)	14/09/2021	28/09/2021
		Grabación de folleys de audio (1 jornada)	29/09/2021	29/09/2021
		Elaboración de un primer corte de edición de imagen.	30/09/2021	05/10/2021
		Sesión de visionado de primer corte y correcciones.	06/10/2021	06/10/2021
		Elaboración de segundo corte de edición.	12/10/2021	23/10/2021
		Revisión de segundo corte de edición.	26/10/2021	26/10/2021
		Investigación de referencias de colorización.	26/10/2021	26/10/2021
		Elaboración de una primera mezcla de sonido.	26/10/2021	09/11/20220
		Revisión de primera mezcla de sonido.	10/11/2021	10/11/2021
		Elaboración de mezcla final de sonido.	11/11/2021	18/11/2021
		Colorización.	11/11/2021	18/11/2021
		Revisión final.	19/11/2021	19/11/2021
		Montaje final y exporte.	20/11/2021	20/11/2021

		Diseño de artes para Instagram	20/11/2021	25/11/2021
		Montaje del perfil de Instagram	25/11/2021	30/11/2021
TESTEAR	Usability test	Definición de usuarios para testear.	06/12/2021	06/12/2021
		Calendarización de fechas de testeo.	06/12/2021	06/12/2021
		Realización de pruebas vía grabación en video.	10/12/2021	10/12/2021
		Análisis de grabaciones con equipo.	13/12/2021	13/12/2021
	Focus group	Definición participantes.	13/12/2021	13/12/2021
		Calendarización del focus group.	13/12/2021	13/12/2021
		Diseño de preguntas y ejes del focus group.	13/12/2021	13/12/2021
		Realización del focus group.	20/12/2021	20/12/2021
		Análisis con equipo.	21/12/2021	21/12/2021
	Correcciones y ajustes	Realización de ajustes de navegación y redacción en IG.	22/12/2021	22/12/2021
PRE-LANZAMIENTO	Campaña de expectativa en redes sociales	Generación de contenido de expectativa para redes sociales (Facebook e Instagram)	10/01/2022	31/01/2022
		Posteo y reposteo de este material de expectativa en Facebook e Instagram, desde cuentas personales y desde cuentas de entidades colaboradoras	01/02/2022	28/01/2022
	Preparación de evento de lanzamiento:	Seguimiento a la comunicación y coordinación Danza Universitaria para el planeamiento y la gestión del estreno del taller "Escritura Kinaural", como parte de la inauguración del Festival Paréntesis 2022.	01/02/2022	28/01/2022
		Preparación de la conferencia sobre el proyecto "Kinaural", delimitación del contenido de la exposición y de los resultados obtenidos, en la inauguración del Festival Paréntesis 2022.	01/02/2022	28/01/2022
		Planeamiento de un taller presencial sobre la metodología "Escritura Kinaural", llevado a cabo en el marco de la inauguración del Festival Paréntesis 2022.	01/02/2022	28/01/2022
LANZAMIENTO	Lanzamiento del mensaje	Apertura pública del perfil de Instagram "Kineaural".	07/03/2022	07/03/2022
		Difusión del enlace de youtube del taller en redes sociales (Facebook e Instagram), desde cuentas personales y desde cuentas de entidades colaboradoras.	07/03/2022	31/03/2022
	Evento de lanzamiento:	Ejecución de la conferencia y conversatorio de lanzamiento del proyecto "Kinaural", en la inauguración del Festival de Danza Paréntesis 2022.	14/04/2022	14/04/2022

		Ejecución del taller presencial sobre la metodología "Escritura Kinaural", el marco de la inauguración del Festival Paréntesis 2022.	15/04/2022	15/04/2022
POST-LANZAMIENTO	Perfil de IG	Se mantendrá una recopilación activa de distintas experiencias donde se haya aplicado la metodología del taller con propuestas de otros profesionales de la danza.	01/04/2022	01/12/2022
		Se alimentará el canal de youtube del proyecto, con los videos de estas experiencias de otros profesionales y estudiantes de danza.	01/04/2022	01/12/2022
	Aplicación en eventos académicos	Inclusión del producto como parte de la cátedra Francisco Amighetti de la Facultad de Artes, UCR.	01/04/2022	01/05/2022
		Participación con ponencia en las Jornadas de Investigación en Artes, del Instituto de Investigaciones en Arte, de la Facultad de Artes de la Universidad de Costa Rica, llevadas cabo en el segundo semestre del año 2022.	01/04/2022	01/05/2022
		Participación con ponencia en el XIV Congreso Internacional de Ciencias Sociales, Mesa: Corporalidad, performatividad y prácticas de enseñanza, de la Universidad de Medellín, a llevarse a cabo en el primer semestre del año 2022.	01/04/2022	01/06/2022
		Participación con ponencia en las Jornadas de Investigación en Comunicación, del Centro de Investigaciones en Comunicación de la Escuela de Ciencias de la Comunicación Colectiva de la Universidad de Costa Rica, a llevarse a cabo en la segunda mitad del año 2022.	01/06/2022	01/08/2022
		Participación con ponencia en las Jornadas en Pedagogía en Artes de la Facultad de Artes de la Universidad de Costa Rica, llevadas a cabo en el segundo semestre del año 2022.	01/06/2022	01/08/2022
	Aplicación en entornos universitarios de danza	Aplicación del taller en el curso de tercer nivel: Seminarios y Estilos de la Danza, del bachillerato en Danza, de la Universidad Nacional, durante el primer semestre del año 2022.	01/04/2022	01/05/2022
		Aplicación del taller en grupos de representación artística en danza de CONARE.	01/06/2022	01/08/2022
	Inscripción en plataformas virtuales de danza	Inscripción del producto en las siguientes plataformas: Agite y Sirva (México), Bestias Danzantes (Chile), Hipermedula (Argentina).	01/04/2022	01/06/2022

Fuente: elaboración propia.

Presupuesto

Tabla #12. Presupuesto.

Fase	Actividad	Rubro		Monto
Preproducción	Entrevistas	Horas de trabajo director creativo.	4	\$160
	Benchmark	Horas de trabajo director.	4	\$160
	User personas	Horas de trabajo director.	2	\$80
	Moodboard	Horas de trabajo director.	3	\$120
	Portafolio	Horas de trabajo director.	50	\$2,000
		Horas de trabajo diseñador gráfico.	15	\$450
Producción	Coreografía	Horas de trabajo director.	20	\$800
		Horas de trabajo asesor coreográfico	20	\$800
	Guión definitivo	Horas de trabajo director.	2	\$80
	Pre-producción	Horas de trabajo director.	2	\$80
	Scouting	Horas de trabajo director.	5	\$200
		Combustible		\$50
	Alquiler de equipo fotográfico y de iluminación	Alquiler	10	\$1,500
	Grabaciones	Horas de trabajo director.	10	\$400
		Horas de trabajo coreógrafo	10	\$400
		Horas de trabajo director de fotografía.	10	\$400
		Horas de trabajo diseñador sonoro.	10	\$400
		Alimentación		\$100
		Combustible		\$80
	Alquiler de equipo de grabacion de sonido	Alquiler	10	\$500
	Alquiler de estudio de grabación	Alquiler	5	\$500
	Contratación técnico de estudio de grabación	Horas de técnico.	5	\$200
Diseño de artes para Instagram	Horas de trabajo diseñador gráfico.	5	\$30	
Montaje del perfil de Instagram	Horas de trabajo director.	3	\$120	
Edición	Horas de trabajo director.	25	\$1,000	

Post-producción	Colorización	Horas de trabajo director.	4	\$160
	Diseño sonoro	Horas de trabajo director.	4	\$160
		Horas de trabajo diseñador sonoro	24	\$720
	Correcciones y ajustes	Realización de ajustes de navegación y redacción en IG.	2	\$80
Distribución	Pre-lanzamiento	Pauta en FB e IG.		\$150
	Lanzamiento	Pauta en FB e IG.		\$200
	Post-lanzamiento	Pauta en FB e IG.		\$450
	Community Management	Horas de trabajo community management	50	\$1,000
	Usability Test	Horas de trabajo director.	4	\$160
	Focusgroup	Horas de trabajo director creativo.	7	\$280
		Refrigerio		\$30
Combustible			\$10	
Total de gastos				\$14,010

Fuente: elaboración propia.

Plan de financiamiento

El proyecto “Cuerpo, disolución y éxtasis” se enmarca dentro del proyecto sombrilla “Kineaural: telar de movimiento y sonoridades inmersivas”, un proyecto de investigación que estará inscrito en el Instituto de Investigación en Artes (IIARTE) de la Vicerrectoría de Investigación, en co-producción con Danza Universitaria, un programa de la Vicerrectoría de Acción Social de la Universidad de Costa Rica. Asimismo contará con la colaboración de la Escuela de Ciencias de la Comunicación Colectiva y el colectivo artístico Tierra Púrpura.

Los impulsores económicos y administrativos del proyectos corresponden a dichas instancias académicas dentro de la Universidad, y su participación concreta respecto al proyecto se detalla a continuación.

- **Instituto de Investigaciones en Artes, proyecto “Kineaural: telar de movimiento y sonoridades inmersivas”:** A través del presupuesto anual otorgado al proyecto en modalidad de: nombramiento de profesor(a) investigador(a), estudiantes asistentes de posgrado y grado, compra de equipo y viáticos; se contempla la participación presupuestaria del proyecto en las áreas de:
 - Recurso humano: Equipo humano del proyecto encargado de la investigación y ejecución de diseño sonoro, diseño gráfico, filmación, edición y postproducción, montaje de plataforma en Instagram, gestión de redes y *community management*, realización de pruebas de usuario, distribución y aplicación del proyecto en entornos académicos.
 - Equipo fotográfico, equipo de iluminación, equipo de registro sonoro para días de rodaje.
 - Viáticos para los días de rodaje.

Se contempla entonces una aportación en especie de dichos rubros por parte del proyecto de investigación "Kineaural: telar de movimiento y sonoridades inmersivas", lo que corresponde a un monto aproximado de: **\$6400**.

- **Danza Universitaria:** A través del presupuesto anual otorgado a dicha instancia por parte de la Vicerrectoría de Acción Social, se contempla el aporte al proyecto "Cuerpo, disolución y éxtasis" en las áreas de recurso humano, vestuario y difusión del proyecto.
 - Recurso humano: Equipo humano de Danza Universitaria que realizará funciones de investigación coreográfica, asesoría coreográfica externa, intérpretes (elenco), pruebas de usuario y difusión en actividades académicas, tanto en las fases de pre-producción, producción y difusión del proyecto.
 - Vestuario y utilería: préstamo de insumos para los días de filmación.

La aportación económica y logística de dicha instancia corresponde a un monto aproximado de **\$3100**.

- **Escuela de Ciencias de la Comunicación Colectiva:** Se proyecta una colaboración para el alquiler de estudio de grabación de audio y los servicios de contratación de un técnico de sonido para los días de grabación sonora. La

aportación económica de dichos rubros corresponde a un monto de **\$900**.

- **Productora artística "Tierra Púrpura":** Se contempla una aportación económica en modalidad de recurso humano para las fases de pre-producción, principalmente para las etapas de conceptualización, formulación y diseño del proyecto. Asimismo, el aporte económico a través del alquiler de equipo fotográfico. El monto aproximado correspondiente a dicho aporte económico corresponde a **\$3610**.

A continuación se presenta un cuadro con el resumen del plan de financiamiento, con el aporte aproximado de cada impulsor económico:

Tabla #13. Impulsores económicos.

Impulsor económico	Aporte aproximado
Proyecto "Kinaural: telar de movimiento y sonoridad inmersiva" - Instituto de Investigaciones en Arte	\$6,400.00
Danza Universitaria- Vicerrectoría de Acción Social	\$3,100
Escuela de Ciencias de la Comunicación Colectiva	\$900.00
Productora Tierra Púrpura	\$3,610
Presupuesto total	\$14,010.00

Fuente: elaboración propia.

Plan de distribución y mercadeo

1. Objetivo:

Realizar el lanzamiento y difusión del taller audiovisual "Cuerpo, disolución y éxtasis", como parte del proyecto de investigación "Kineaural: telar de movimiento y sonoridades inmersivas", logrando alcanzar a *2000 personas con la comunicación, utilizando plataformas digitales y entornos físicos académicos, que permitan amplificar el mensaje en un periodo de 12 meses.

**El dato de las 2000 personas se estimó en función de la cantidad de personas que se espera que participen de todas las acciones propuestas en las tácticas del plan.*

2. Estrategia:

Se partirá de una mezcla de medios digitales y entornos físicos para la difusión del mensaje. Se utilizará como palanca de lanzamiento, la inauguración del Festival Paréntesis 2022, un festival de danza organizado por Danza Universitaria, de la Universidad de Costa Rica, llevado a cabo en el mes de abril del año 2022. Asimismo, se hará un mapeo de otros eventos y entornos académicos relacionados con el arte, tanto fuera como dentro de la universidad, por ejemplo: conversatorios, ponencias, foros, activaciones, talleres, festivales, entre otros; además de un mapeo y aplicación en plataformas virtuales de danza donde se podrá amplificar el mensaje.

Se utilizará como plataforma de distribución el canal de Instagram del proyecto sombrilla "Kineaural: telar de movimiento y sonoridades inmersivas," donde será posible consumir el producto e información relacionada al mismo, por ejemplo: making-off, proceso creativo y réplicas de la experiencia/taller que otras personas aborden. Además, se hará uso de las cuentas en redes sociales de las instituciones involucradas y colaboradoras, y colectivos artísticos afines durante la etapa de prelanzamiento para informar a las personas sobre el producto que viene, también durante el lanzamiento, y el post-lanzamiento, para difundir las réplicas y experiencias de usuario que se vayan recopilando.

3. Tácticas:

1. ETAPA DE PRE-LANZAMIENTO: enero y febrero del año 2022.

Campaña de expectativa en redes sociales: Generación de contenido de expectativa para redes sociales (Facebook e Instagram), que incluye: fotografías y material de video de making-off, ilustraciones y textos que hagan referencia al proceso creativo y tratamiento conceptual del taller. Posteo y reposteo de este material de expectativa en Facebook e Instagram, desde cuentas personales y desde cuentas de entidades colaboradoras: Instituto de Investigaciones en Arte, Tierra Púrpura y Danza Universitaria.

Preparación de evento de lanzamiento: Seguimiento a la comunicación y coordinación con Hazel González, directora de Danza Universitaria para el planeamiento y la gestión del estreno del taller "Escritura Kineaural", como parte de la inauguración del Festival Paréntesis 2022, un festival de danza llevado a cabo durante el mes de marzo 2022. Preparación de la conferencia sobre el proyecto "Kineaural: telar de movimiento y sonoridades inmersivas", delimitación del contenido de la exposición y de los resultados obtenidos, en la inauguración del Festival Paréntesis 2022, un festival de danza llevado a cabo durante el mes de marzo 2022. Planeamiento de un taller presencial sobre la metodología "Escritura Kineaural", llevado a cabo en el marco de la inauguración del Festival Paréntesis 2022, en las instalaciones de Danza Universitaria.

Aplicación Danza-UNA: Seguimiento a la coordinación con Marta Ávila, directora de la Escuela de Danza, de la Universidad Nacional, y afinación de detalles para la aplicación del mensaje, en el curso de tercer nivel: Seminarios y Estilos de la Danza, en el primer semestre del año 2022.

Difusión en eventos académicos sobre arte y mediación: Mapeo de ponencias y foros a nivel nacional e internacional, en los temas de mediación artística y corporalidad. Delimitación de eventos académicos a nivel nacional e internacional para la exposición del proyecto y amplificación del mensaje, se consideran:

- Jornadas de Investigación en Artes, del Instituto de Investigaciones en Arte, de la Facultad de Artes de la Universidad de Costa Rica, llevadas a cabo en el segundo semestre del año 2022.
- XIV Congreso Internacional de Ciencias Sociales, Mesa: Corporalidad, performatividad y prácticas de enseñanza, de la Universidad de Medellín, a llevarse a cabo en el primer semestre del año 2022.
- Ponencia en las Jornadas de Investigación en Comunicación, del Centro de Investigaciones en Comunicación de la Escuela de Ciencias de la Comunicación Colectiva de la Universidad de Costa Rica, a llevarse a cabo en la segunda mitad del año 2022.
- Ponencia en las Jornadas en Pedagogía en Artes de la Facultad de Artes de la Universidad de Costa Rica, llevadas a cabo en el segundo semestre del año 2022.

Difusión en grupos universitarios en danza: Mapeo de grupos universitarios en danza contemporánea de las distintas universidades estatales y delimitación de grupos: DanzaTEC, Danzú UCR, Ekuru, UNEDanza. Comunicación y coordinación con los encargados de dichos grupos, para la aplicación del taller en el segundo semestre del año 2022.

Difusión en plataformas virtuales de danza: Mapeo de plataformas virtuales internacionales de danza y videodanza. Definición de plataformas virtuales de danza para la amplificación del mensaje, se consideran:

- Agite y Sirva (México): Es una plataforma virtual de videodanza fundada en 2008, que actualmente funciona como una red de difusión, formación, producción e investigación en torno a los cruces y tránsitos entre las artes del movimiento y las artes audiovisuales.
- Bestias Danzantes (Chile): Es un festival de cine de danza y plataforma digital que presenta un compilado de obras en pequeño formato. Se plantea que el proyecto esté disponible desde la plataforma.
- Hipermedula.org (Argentina): Es una plataforma digital de comunicación cultural y artística que difunde la producción cultural contemporánea latinoamericana. Se plantea publicar un artículo sobre el proyecto en esta plataforma.

2. ETAPA DE LANZAMIENTO: marzo del año 2022.

Lanzamiento del mensaje: Apertura pública del canal de *Instagram*. Difusión del proyecto en redes sociales de las entidades colaboradoras: Instituto de Investigaciones en Arte, Tierra Púrpura y Danza Universitaria.

Evento de lanzamiento: Ejecución de la conferencia y conversatorio de lanzamiento del proyecto "Kineaural: telar de movimiento y sonoridades inmersivas", en la inauguración del Festival de Danza Paréntesis 2022. Ejecución del taller presencial sobre la metodología "Escritura Kineaural", el marco de la inauguración del Festival Paréntesis 2022, en las instalaciones de Danza Universitaria.

3. ETAPA DE POST-LANZAMIENTO: abril a diciembre del año 2022.

Canal de *Instagram* “Kineaural: telar de movimiento y sonoridades inmersivas”.

Se mantendrá una recopilación activa de distintas experiencias donde se haya aplicado la metodología del taller con propuestas de otros profesionales de la danza. Se alimentará el canal de Instagram del proyecto, con los videos de estas experiencias de otros profesionales y estudiantes de danza.

Aplicación en eventos académicos:

- Participación con ponencia en las Jornadas de Investigación en Artes, del Instituto de Investigaciones en Arte, de la Facultad de Artes de la Universidad de Costa Rica, llevadas a cabo en el segundo semestre del año 2022.
- Participación con ponencia en el XIV Congreso Internacional de Ciencias Sociales, Mesa: Corporalidad, performatividad y prácticas de enseñanza, de la Universidad de Medellín, a llevarse a cabo en el primer semestre del año 2022.
- Participación con ponencia en las Jornadas de Investigación en Comunicación, del Centro de Investigaciones en Comunicación de la Escuela de Ciencias de la Comunicación Colectiva de la Universidad de Costa Rica, a llevarse a cabo en la segunda mitad del año 2022.

- Participación con ponencia en las Jornadas en Pedagogía en Artes de la Facultad de Artes de la Universidad de Costa Rica, llevadas cabo en el segundo semestre del año 2022.

Aplicación en entornos universitarios de danza:

- Aplicación del taller en el curso de tercer nivel: Seminarios y Estilos de la Danza, del bachillerato en Danza, de la Universidad Nacional, durante el primer semestre del año 2022.
- Aplicación del taller en los siguientes grupos artísticos: DanzaTEC, Danzú UCR, Ekuru y UNEDanza.

Inscripción en plataformas virtuales de danza: Inscripción del producto en las siguientes plataformas:

- Agite y Sirva (México)
- Bestias Danzantes (Chile)
- Hipermedula (Argentina)

Referencias bibliográficas:

- Anastopoulou, S., Baber, C., & Sharples, M. (2001). Multimedia and multimodal systems: commonalities and differences. *Lee 1996, 2000-2002.*
- Armenteros, M., & Fernández, M. (2011). Inmersión, presencia y flow. *Contratexto*, 019, 165-177. <https://doi.org/10.26439/contratexto2011.n019.190>
- Baber, C., Mellor, B. (2001). "Using critical path analysis to model multimodal human-computer interaction." *International Journal of Human Computer studies* 54: pp.613-636.
- Brown, E., and Cairns, P. (2004). A Grounded Investigation of Game Immersion. In (Proceedings) ACM Conference on Human Factors in Computing Systems, CHI 2004, 1297-1300, ACM Press.
- Classen, C. Fundamentos de una antropología de los sentidos. *Revista Internacional de Ciencias Sociales (RICS)*, UNESCO <http://www.unesco.org/issj/rics153/classenspa.html>
- Colaboradores de Wikcionario, "auris," Wikcionario, El diccionario libre, <https://es.wiktionary.org/w/index.php?title=auris&oldid=4737300>(consultado el febrero 21, 2021).
- Colaboradores de Wikcionario, "kinesis," Wikcionario, El diccionario libre, <https://es.wiktionary.org/w/index.php?title=kinesis&oldid=4522379> (consultado el febrero 21, 2021).
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience.*
- Dieberger, A. (2001). "Supporting narrative flow in presentation software". Conference on Human Factors in Computing Systems CHI '01. Seattle, Washington.
- Domínguez, A. y Ziri6n, A. (2017). " Introducci6n al estudio de los sentidos". En Domínguez y Ziri6n (eds.). *En La dimensi6n sensorial de la cultura. Diez contribuciones al estudio de los sentidos en M6xico*, Ciudad de M6xico: Ediciones del Lirio-UAM-I, pp. 9-31.
- Fals Borda, Orlando (2015) *Una sociología sentipensante para América Latina* / Orlando Fals Borda; antología y presentaci6n, Víctor Manuel Moncayo. M6xico, D. F.: Siglo XXI Editores; Buenos Aires: CLACSO.
- Frank B. (1997), *The Cyborg's Dilemma: Progressive Embodiment in Virtual Environments*,

Journal of Computer-Mediated Communication, Volume 3, Issue 2, 1 September 1997, JCMC324, <https://doi.org/10.1111/j.1083.6101.1997.tb00070.x>

Freire, Paulo (2005 [1970]) *Pedagogía del Oprimido*. México: siglo XXI editores.

Hill Collins y Bilge Sirma (2016). *Intersectionality*. Cambridge: Polity.

Loomis, J.M. (1992). Distal attribution and presence. *Presence*, 1, 113-118.

McMahan, A. (2003). "Immersion, engagement, and presence: A method for analyzing 3-D video games", en Wolf, Mark J. P. y Bernard Perron (eds.). *The video game theory reader*. Nueva York: Routledge.

Murray, JH. (1997) *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*. Nueva York: MIT Press. 336 Pp.

Nick Couldry y Andreas Hepp (2017) *The Mediated Construction of Reality*. Cambridge: Polity, pp. 15-78.

Pallasma, J. (2006). *Los ojos de la piel. La arquitectura de los sentidos*. Barcelona: Gustavo Gili.

Roginska, A., & Geluso, P. (2017). Immersive sound: The art and science of binaural and multi-channel audio. En *Immersive Sound: The Art and Science of Binaural and Multi-Channel Audio*. <https://doi.org/10.4324/9781315707525>

Sheets-Johnstone, M. (2012). From movement to dance. *Phenomenology and the Cognitive Sciences*, 11(1), 39-57. <https://doi.org/10.1007/s11097-011-9200-8>

Sibilia, Paula (2012). *La intimidación como espectáculo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, pp. 60-75, 265-315.

Thomas, Richard K. (2018). *Music as a Chariot* (pp. 73). Taylor and Francis. Kindle Edition.

Witmer, B. y Singer, M. (1998). "Measuring presence in virtual environments: A presence questionnaire". *Presence*. Vol. 7, núm. 3. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology.

Zimmer, H. (2008). *Mitos y símbolos de la India*. (F. Torres, trad. & J. Campbell, ed.). Siruela.