

CU-CO DIGITAL

Detección del Problema:
1. Creación de un nuevo lenguaje que genere una experiencia (interacción) con el Público
2. Contenido innovador
3. ¿Cómo capitalizar el contenido artístico?

BARRERAS:
-La virtualidad no asemeja el intercambio físico de un concierto o de una salida con amigos
-La imposibilidad para que el 100% de las personas accedan a internet
-La Monetización de los proyectos artísticos

El Equipo 1827

Julieth Rivera
Artista Escénica con énfasis en Danza
Creación de videos y postproducción de contenido
Clases virtuales de danza

Marie
Productora
-Macro Fest
-Fashion Week

Andrea
Artista plástica
Emprendimiento de joyería en vitrofusión
vigia del patrimonio cultural estudiante

Felipe
Arquitecto
Fotografo

Javier
Periodista- Comunicador Gestión Cultural (Industria Cultural)
Plataformas de Crowd-funding
Creación de contenido digital
Manager musical
Diseño de piezas gráficas

Estefanía
Artesana
Fotógrafa

Sebastián Pavez
Publicista - director de arte

Los Recursos

-Cámara de video
- Computador Portátil
- Conocimiento en Danza Urbana, Clásica, Contemporánea
-Capacidad de dirigir clases
-Conocimientos básicos de edición de video
-Organeta

- Gestión de proyectos culturales.
- Recaudación de fondos para desarrollo de eventos
- Computador portátil
- Conocimiento sobre y relacionamiento con artistas Panameños (artes plásticas, músicos, técnicos, diseñadores, fotógrafos)

-Conocimiento en las distintas ramas del patrimonio
-Conocimiento básico en fotomontaje, retoque digital, edición de videos
-conocimiento en la elaboración y diseño de productos elaborados en la técnica de vitrofusión

Conocimiento en diseño 2D y 3D
-Conocimiento en Fotografía
-Manejo de: Illustrator, Photoshop, Indesign, Autocad, Rhinoceros, Grasshoper
-Camara Fotográfica, Computador, Tableta digitalizadora

- Diseño piezas gráficas
- Conocimiento sobre bandas locales de música.
- Conocimiento sobre plataformas de financiación con crowdfunding y cómo usarlas.
- Computador

- Elaboración de piezas artesanales (flores naturales, resina, moldes).
- Conocimientos en fotografía (cámara).

Creación de marcas, conceptos y campañas, principalmente BTL, activaciones y stands en ferias y eventos

Actores

Actores Relacionados:
-Estudiantes de danza
-Técnicos de iluminación
-Diseñadores de vestuario y escenografía
-Programadores de salas de Teatro
- Participantes / espectadores

Actores: Empresa Privada, Organismos de Estado, autoridades de Turismo Músicos, técnicos, artistas visuales, performers, comunicadores, diseñadores, productores, montaje, Personal de logística, Medios, Público consumidor de contenido, emprendedores, compradores, Galerías, Espacios públicos y Culturales

Actores:
-consumidores del producto
-distribuidores de vidrios
- demás vigias del patrimonio
-profesores
- compañeros de clase
-compañeros artesanos

Actores:
-Modelos, artistas del maquillaje, distribuidores de utilería
-Espacios Culturales, lugares de interacción social
-Usuarios del espacio publico

Actores: Bandas de música, bares, productores de eventos, logística para eventos, público consumidor de conciertos y eventos públicos

PYMES y microempresas, ferias comerciales y culturales contando todos sus participantes(promotores, productores, empresas gráficas y alimentarias).

¿Cómo crear nuevos lenguajes de interacción para conectar la experiencia del espectador/ participante con la escena cultural y artística digital en los próximos dos años?

GEMAS

juegos de improvisación en vivo

el publico hace el contenido

el publico redefine las palabras

El publico como director creativo

puesta en escena que apoye la infografía (material educativo digital)

Mas items para controlar

Domo con gente

interacción de creación en vivo

Juegos de improvisación

Sourvenir

Los artistas ven lo que el publico les quiere mostrar

Happening multipantalla

ejercitar la capacidad creativa del espectador

ejercitar la capacidad emotiva del espectador

Con ideas Preseleccionadas (Rayuela)

Empezar desde cero, el publico compone

Puesta en escena + Infografía

Calor, lluvia

Salas para 50 personas

Ojos Virtuales

Juegos escenicos multipantalla

Elegir materias que ha sido creado antes

Incluir otros grupos artisticos como musica+bandas

Ilustración digital personalizada

Las personas eligen a partir de cual artista se hace la inspiracion

interacción de creación en vivo

Pasar objetos

Dividir el espacio de observar e intervenir

Piezas artesanales unicas

Previsualizaciones digitales