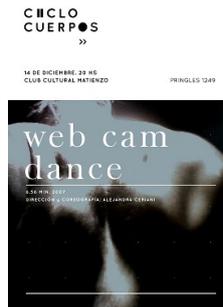


**TALLER PARA LA REALIZACIÓN DE UNA PIEZA DE**  
**VIDEO-DANZA**  
**CON BAJA TECNOLOGÍA (Low tech)**



**Docente: Alejandra Ceriani**

Partiendo de los Contenidos mínimos de las materias orientadas <sup>1</sup> en el 5º año del Ciclo Superior de la Escuela Secundaria Orientada en Arte, localizamos con **Imagen y nuevos medios**: “Esta materia incluye las nuevas tecnologías que atraviesan a todas las disciplinas artísticas y se resignifica con el concepto de nuevos medios. Estos últimos no son concebidos como meros instrumentos, sino como nuevas posibilidades de construcción de discursos estéticos cuyo abordaje requiere una mirada crítica por parte de los adolescentes y estudiantes. Este espacio introduce las dimensiones de lo audiovisual desde lo conceptual y técnico, partiendo del uso que realiza el estudiante de los medios audiovisuales y retomando todos los aprendizajes construidos en relación con la imagen fija y la imagen temporalizada, tanto desde los componentes como desde los procedimientos”<sup>2</sup> Sumada la importancia que la materia Danza da a la inclusión, asimismo, de los nuevos medios, es muy factible poder proponerse una experiencia interdisciplinar en los procesos creativos, que como bien explicita: “ incluyan la investigación y los comprometan con una búsqueda más profunda y reflexiva”<sup>3</sup>.

## Prácticas y Producciones De La Danza Mediada con Tecnología Para La Creación De Contenidos Educativos

### Texto Convocante para la realización de un taller orientado al *vídeo danza*

El objetivo del taller-laboratorio es que cada participante desarrolle su proyecto de video danza a partir de vincular el cuerpo con el lenguaje audio-visual a través de dispositivos Low tech.

Los participantes realizarán experiencias prácticas conjugadas con abordajes técnico-realizativos de video danza a partir del registro con cámara Web.

Se les solicitara disponer de ciertos conocimientos en edición y de una tecnología propia, pudiéndose presentar en equipos realizativos en rededor de una laptop cargada con:

- Una cámara Web
- Un software de edición de imagen (WMP, Ulead Video Studio 9 /11, Vegas, etc.)
- Un software de edición de sonido (Sound Forge, Cool Audio, etc.)
- Un banco o acervo de *sonidos* (no música editada, comercial

### Premisas orientadas a problematización de:

- El Cuerpo físico y cuerpo digital
- El Movimiento físico y movimiento virtual
- La Imagen y sonido

### Cronograma:

Tres encuentros de 4 horas

#### 1er día. Universo Low tech

- Presentación del Proyecto **WEBCAMDANZA**<sup>4</sup>
- Introducción al concepto de Coreo-editar
- Visualización de materiales del proyecto

Receso 15'

- Visualización de materiales de los participantes

## **Prácticas y Producciones De La Danza Mediada con Tecnología Para La Creación De Contenidos Educativos**

### **2do día. Interacción cuerpo y dispositivo**

- Pruebas abiertas de los participantes en una instalación interactiva en tiempo real
- Receso 15'
- Registros con la cámara Web

### **3er día. Coreo-edición**

- Visualización del material registrado con la WebCam
- Escucha del banco de sonidos
- Edición de la imagen
- Edición del sonido
- Edición de la imagen y el sonido: sincronía, diacronía, superposiciones, imbricaciones.
- Receso 15'
- Visionado del material editado
- Puesta en común.

### **Marco referencial de la propuesta**

El marco de referencia de este taller se basa en un proyecto de investigación artística denominado WEBCAMDANZA. Este proyecto se posiciona frente a los recursos tecnológicos de producción técnico-expresiva. En los últimos años, surge un concepto antagónico al de "high-tech"<sup>5</sup>: el de "low-tech"<sup>6</sup>. Esta arquitectura tecnológica hace hincapié en el aprovechamiento estético de los escasos recursos disponibles. Y, es en base a esta arquitectura que esta propuesta indaga sobre la relación entre cuerpo, gesto y dispositivo.

La creación de "piezas audiovisuales" compone lo que podría denominarse como "una coreografía del gesto digital" donde se coreo-edita a partir del cuerpo digitalizado.

Esta exploración digital permite documentar el cuerpo real y transformarlo frente a las posibilidades técnicas de registro de la cámara Web y el software de edición.

## **Prácticas y Producciones De La Danza Mediada con Tecnología Para La Creación De Contenidos Educativos**

*Dentro de las posibilidades técnicas de la cámara Web encontramos la:*

-Latencia de cuadro que afecta la forma y el tiempo en la sucesión del movimiento.

*Dentro de las posibilidades técnicas de la edición tanto de imagen como de sonido, encontramos la:*

-Disposición de los puntos de sincronización del sonido asociados o no a instantes de movimiento del cuerpo registrado.

-Manipulación en la velocidad del registro, acelerando o ralentizándolo.

-Construcción sonora a partir de fragmentos combinados de bancos de sonidos y de registro.

Duración: 3 Encuentros

Tiempo impartido: 4hs

### **Requerimiento de los participantes (individualmente o en equipo):**

- Laptop con WebCam
- WebCam/s exteriores con cable mas largo y software instalado
- Software de edición de imagen y de sonido

### **Espacio y equipamiento requerido para el taller:**

- Espacio cómodo, oscuro, para trabajar con luz puntual
- Pared o fondo liso
- Luz (2) puntual o tacho, cenital y lateral
- Proyector, Pantalla (o pared lisa) y Sonido (conexión asignada a mi laptop)

## Prácticas y Producciones De La Danza Mediada con Tecnología Para La Creación De Contenidos Educativos

**Ver material de otras experiencias de taller:**

<http://www.youtube.com/watch?v=F0yMoB0WAVw>

<http://www.youtube.com/watch?v=1oOVa-86MFU>

[http://www.youtube.com/watch?v=lovB2sVvs\\_w](http://www.youtube.com/watch?v=lovB2sVvs_w)

<http://www.youtube.com/watch?v=ilewdBVe-lc>

<http://www.youtube.com/watch?v=0OoLkCTidF>

<http://www.youtube.com/watch?v=vOYqZ2V71IA>

<http://www.youtube.com/watch?v=X1BhJeNUfpU>

<http://www.youtube.com/watch?v=uEUVROizROg>

### **Bibliografía pertinente**

AAVV, "Terpsícore en ceros y unos. Ensayos de Videodanza". Editorial Guadalquivir, Buenos Aires, 2010.

AAVV, Artes y Medios Audiovisuales Un Estado De Situación, Cap. El medio es el Programa de Xavier Berenguer; Jorge La Ferla (Compilador) Editorial: Nueva Librería, Bs. As, 2007.

AAVV (2010), Terpsícore en ceros y unos. Ensayos de Videodanza. Editorial Guadalquivir, Bs. As., Cap. Proyecto WEBCAMDANZA: Una Coreografía Del Gesto Digital, de Alejandra Ceriani

LA FERLA Jorge, Cine (Y) Digital, Editorial: Manantial, Bs As, 2009.

RUSSO Eduardo A (2002), Capitulo El ojo electrónico: mirada, cuerpo, y virtualización en ¿Realidad Virtual? (2002) Zatoryi, Marta, Ed. Nobuko, Buenos Aires, 2006.

AUMONT Jacques y Michel Marie, "Análisis del film", Barcelona, Paidós, 1991

CHION, Michel, El sonido, Barcelona, Paidós, 1999.

DELEUZE Gilles, La imagen-Movimiento/Estudios sobre Cine, Ediciones Paidós, 1991

DELEUZE Gilles, La imagen-Tiempo /Estudios sobre Cine, Ediciones Paidós Comunicación, 2005.

<sup>1</sup> Ver en línea:

[http://servicios2.abc.gov.ar/lainstitucion/organismos/consejogeneral/disenioscurriculares/secundaria/sesto/orientaciones/arte/marco\\_arte.pdf](http://servicios2.abc.gov.ar/lainstitucion/organismos/consejogeneral/disenioscurriculares/secundaria/sesto/orientaciones/arte/marco_arte.pdf)

<sup>2</sup> *Ibíd.*, cita 1, Pág. 30

<sup>3</sup> *Ibíd.* Cita3, Pág. 32

<sup>4</sup> Ver en línea [http://territorioteatral.org.ar/html.2/dossier/pdf/n5\\_02.pdf](http://territorioteatral.org.ar/html.2/dossier/pdf/n5_02.pdf)

<sup>5</sup> High-tech o alta tecnología. [En línea] < [http://es.wikipedia.org/wiki/Alta\\_tecnolog%C3%ADa](http://es.wikipedia.org/wiki/Alta_tecnolog%C3%ADa)>

<sup>6</sup> Low-tech: alta tecnología [En línea] <http://www.ub.edu/imarte/es/investigaciones/estudios-teoricos/david-casacuberta/el-lowtech-hispano/>

[http://www.roalonso.net/es/arte\\_y\\_tec/low\\_tech.php](http://www.roalonso.net/es/arte_y_tec/low_tech.php)

---

## Breve CV

Graduada en la Facultad de Bellas Artes, Universidad Nacional de La Plata, Profesora y Licenciada en Artes Plásticas. Magíster en Estética y Teoría de las Artes. Instigadora categorizada y becada por la UNLP, para el estudio de las interrelaciones entre las disciplinas del cuerpo y el espacio escénico.

Especialista en performance interactivas en tiempo real. Trabaja en instalaciones interactivas con captura óptica de movimiento, en dos obras: Proyecto Hoso de su autoría y Proyecto Speak junto al artista sonoro y músico programador Fabian Kesler <[www.fabiankesler.com.ar](http://www.fabiankesler.com.ar)> y el creador del software MOLDEO <[www.moldeo.org](http://www.moldeo.org)> programador de video e imagen Fabricio Costa.

Trabajos de Video Danza con el Proyecto Webcamdanza

[http://territorioteatral.org.ar/html.2/dossier/pdf/n5\\_02.pdf](http://territorioteatral.org.ar/html.2/dossier/pdf/n5_02.pdf)

, exploración desde las posibilidades técnico-expresivas con la cámara Web, en donde indaga sobre esta relación entre cuerpo y dispositivo a través de la creación de “piezas audiovisuales”. Dicta talleres, participa de ponencias y publicaciones en diversos medios en Internet y en papel.

Palabras claves: interactividad, performance, video danza, danza.

Ver material en línea:

<http://alejandraceriani.com.ar>

<http://www.youtube.com/user/Danzainteractiva>

<http://www.youtube.com/user/WEBCAMDANZA>