

EXPERIENCIAS EDUCATIVAS CON EL SOFTWARE MOLDEO

“EL USO DEL SOFTWARE MOLDEO: NUEVOS RECURSOS Y
ESTRATEGIAS PARA LA ENSEÑANZA DE LADANZA EN LA
ESCUELA SECUNDARIA”

MAG. ALEJANDRA CERIANI



Título del proyecto

“El uso del software Moldeo: nuevos recursos y estrategias para la enseñanza de la Danza en la Escuela Secundaria”

Prof. Alejandra Ceriani

FBA/UNLP

1

PRESENTACION

El uso de las **notebooks del plan Conectar Igualdad** como recurso para la enseñanza de la Danza Escuela Secundaria propone brindar herramientas para que los docentes puedan vincular los contenidos curriculares de Danza en Educación Secundaria; Escuela Secundaria Orientada en Arte; Secundaria Con Especialidad En Arte y ciclo superior, con el uso de las **NTIC**. Para ello es necesaria la adopción de un programa de licencia libre y gratuita que genere posibilidades creativas y expresivas en el vínculo movimiento corporal, la imagen y el sonido.

Asimismo resulta importante prestar atención a la relación entre Internet y comunicación, ya que ésta obedece a un campo más amplio que el propuesto desde las NTIC. Por ende, los procesos de enseñanza y aprendizaje que se den en la Escuela Secundaria, deben atender los nuevos escenarios culturales, sociales y tecnológicos que experimentan cotidianamente los jóvenes, a la vez de habilitar nuevas respuestas y el desarrollo de espacios y entornos de reflexión, debate y nuevas formas de aprendizaje.

En la trama de estos escenarios con soporte en lo virtual, se requiere de innovación y creatividad dando lugar a otros lenguajes y otras formas de mixtura entre los lenguajes artísticos y los procesos informáticos comunicativos.

El software de licencia libre y gratuita **Moldeo, versión Director**¹ propiciará el análisis crítico de materiales visuales digitalizados en ínter actuación con las propuestas de movimiento corporal en un espacio y tiempo áulico para propiciar el debate sobre los cambios cualitativos provocados por el ingreso de las Net Bok.

¹ Ver en línea: <http://www.moldeo.org/>

Todas las acciones y recursos involucrados en los procesos de enseñanza de los lenguajes artísticos en relación a las NTIC promueven como propósito la inclusión tecnológica, organizando contenidos básicos disciplinares así como los propios del programa incluido en la computadora portátil. Por lo tanto, se debe facilitar el acceso tanto sea de los docentes como de los estudiantes en función de adquirir conocimientos, involucrarse, superar la brecha digital y su consecuencia inmediata: el analfabetismo digital-informacional.

RECURSOS DIDACTICOS:

Se trabajará en general con los contenidos educativos propios de la materia; las netbooks con o sin mouse; el software Moldeo Director, instalado en las computadoras portátiles y/o con conexión a Internet, o Intranet, que permita operar de forma virtual; espacio con posibilidad de oscurecerse con alguna superficie proyectable; proyector (puede trabajarse solo visualizando la pantalla de la netbook).

Respecto al contexto educativo trabajaremos con los marcos, objetivos y contenidos de La materia Improvisación y composición coreográfica corresponde al **5o año de la Escuela Secundaria Orientada en Arte²** – Danza; pues consideramos que este espacio curricular propone investigar y explorar los elementos del lenguaje a partir de la improvisación brindando las herramientas y los procedimientos coreográficos para la creación de discursos corporales.

Sus objetivos principales son: enfatizar la búsqueda de formas de movimiento – despojadas de modismos y estereotipos que estimulen modos personales de moverse y utilizar el lenguaje en la creación de sentido. Esto implica que el docente –sin que su posicionamiento sea lo determinante - logre un espacio de producción en donde se pongan en juego las distintas estéticas que aportan los estudiantes; que genere un espacio de trabajo propicio para desarrollar la capacidad de alerta y respuesta en el movimiento; que disponga de un espacio para el análisis, la reflexión y la crítica de lo hecho en clase, y, fundamentalmente para esta propuesta, que incorpore, con distintos grados de complejidad, el uso de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Conectividad (NTICs) en la enseñanza de la materia.

Dentro de los componentes del lenguaje corporal señalaremos:

² Ver en línea: <http://deartecnico.blogspot.com.ar/> <http://deartecnico.blogspot.com.ar/>
http://www.fmmeducacion.com.ar/Sisteduc/Buenosaires/ESSdiseniocurricular/5to_Arte_Orientadas/5_0_Marco_Danza.pdf

La **Conciencia corporal** (Esquema corporal. Centro y extremidades: conexión entre el tronco y las extremidades. Del centro a las extremidades, de las extremidades al centro. Ubicación del centro corporal como lugar de control y proyección del movimiento.), pues el sensado con -por ejemplo- un sensor óptico (cámara Web incorporada a la netbook) limita el espacio circundante generando límites virtuales a los cuales el cuerpo debe adecuarse, proyectarse, tomando conciencia de su estado tanto físico como virtual; asimismo el uso del Espacio: los diseños espaciales: líneas paralelas y perpendiculares; la diagonal; centro y periferia, trayectorias, simetría y paralelo; ejes: vertical, sagital, horizontal, los planos espaciales que se generan a partir de la combinación de dos ejes.

Respecto del Tiempo, la organización del movimiento desde la *pregunta-respuesta* en interacción con los dispositivos y ejemplo del software; así como en la Comunicación las nociones de simultáneo y diferido, contraste, oposición, complementación, conducción, inducción.

En cuanto a las calidades de movimiento, incumbirían la experimentación con los elementos constitutivos del movimiento (espacio, tiempo y energía); el análisis en las acciones y gestos; a través del uso y la experimentación de los diferentes ejemplos del software **Moldeo Director**

Los ejercicios de composición son aquellos que se relacionan con una estructura aleatoria, coreografías instantáneas del cuerpo y sus posibilidades de movimiento, la experimentación con las visuales y sonidos del programa.

Un contenido básico en la enseñanza de la danza para nuestra propuesta mediática es aquel que contempla a la Improvisación como performance y sus elementos estructurantes: ciclos internos, selección instantánea, pregunta y respuesta, tema y variaciones, aporte e incorporación de errores y accidentes

Al momento de implementar la incorporación del uso de la netbook con el software moldeo a la materia, es importante considerar que este espacio de formación es un ámbito propicio para la investigación y la exploración de la mediación tecnológica donde puede generarse la búsqueda de nuevas formas de movimiento y producción en danza. Se debe priorizar una modalidad de trabajo basada en la prueba y el error, que incentive el análisis y la reflexión para profundizar el uso de tecnologías y entornos digitales permitiendo el acceso personal a un mundo global complementado por novedosas interfaces comunicativas, digitales y colaborativas.

En ese punto, el docente ha de planificar las clases sobre la base de propuestas que propicien la investigación a partir de los componentes del lenguaje del movimiento en interacción con la imagen en movimiento, visuales, manejo de dispositivos, etc.; estableciendo pautas que permitan superar las formas habituales de moverse y producir, generando nuevos desafíos.

A continuación avanzaremos con ejemplos de clases hipotéticas de improvisación del movimiento con ejemplos instalados en el software Moldeo.

Trabajo con líneas curvas y rectas

Preparación física: probar movimientos circulares desde las articulaciones para:

- Dibujar líneas curvas en el aire desde los brazos.
- En parejas: uno dibuja líneas circulares desde los brazos hasta que se detiene; en ese momento, el compañero continúa el movimiento desde el punto en que lo dejó quien lo inició con el dibujo generado desde el movimiento del mouse en el ejemplo Live Drawing. Repetir lo mismo, pero en grupos.
- De manera individual lo invertimos: tomar la idea del dibujo de líneas curvas generadas y proyectadas por quien está diseñando con el mouse, continuándolo desde distintas partes del cuerpo de quien interactúa con su cuerpo físico.
- En grupos: desplazarse utilizando recorridos circulares; imitarse, oponerse, interactuar en dúos, tríos, todos juntos, etc.; quien dibuja propone recorridos con las líneas proyectadas. Agregar la detención: con el parámetro Flow velocity (velocidad de desaparición) se setea para que la línea desaparezca mas o menos rápidamente; con el parámetro dissolve_tiem obtendremos en milisegundos las variaciones de fluidez con la cual la línea desaparecerá
- En grupos: desplazarse en líneas paralelas buscando relacionarse con los otros, sin salirse de la línea. Incorporar momentos de ruptura, dados por la utilización de la línea que se desvanece según la programación temporal: por ejemplo, con el parámetro max_thickness (máximo del grosor) se configura para que la línea se conforme a mayor lentitud: mayor grosor.



PRESENTACION DE EJERCICIOS CON EL USO DEL SOFTWARE **MOLDEO**

A continuación presentaremos tres propuestas de interacción del programa Moldeo con el lenguaje corporal usando: la cámara de la computadora como sensor óptico para la captación del cuerpo; el mouse como un lápiz gráfico y la creación de escenarios virtuales proyectados.

1. La cámara de la computadora como sensor óptico para la captación del cuerpo

Exemple: cameras _circular.mol

Este ejemplo de Moldeo, consta de 8 (ocho) capas-planos de imagen registradas en vivo con o sin delay de milisegundos entre ellas.

Cada capa-plano (layer) tiene posibilidad de ser editado tanto sea en su formato (rectangular a trapezoidal) ; en su temporalidad (latencia entre cuadros); en la modificación de las capas (transparencias, mixturas, contrastes, etc.) y en su posición (ejes X,Y, Z); dando como resultado que la imagen registrada por la cámara se verá en una pantalla (sea en la propia computadora o proyectada) dividida en X cantidad de áreas verticales u horizontales, conformando un escenario a la italiana; en un cubo tridimensional, etc.

La cámara, por Ej., al captar un cuerpo lo reproduce según el diseño y la cantidad de layers predispuesto. Según modificaciones antedichas ese cuerpo se verá con delay, con diferentes texturas o luminosidad; en paralelo o dispuestas cúbicamente en vivo.



Fig. Diferentes capas de imagen de la misma captura de la Webcams

2. El mouse como lápiz grafico³

Exemple: Live Drawing

³ Marcela Rapallo tiene un importantísimo desarrollo y trayectoria artística en cuanto al uso del software Moldeo Director en dibujo en vivo. Ver en línea: <http://marcelarapallo.blogspot.com.ar/>

Aquí se propone un espacio de colaboración y experimentación entre la práctica del dibujo digital en vivo, animados en tiempo real vinculado a la acción escénica.

Manipulando el mouse se generan líneas (diferentes grosores, texturas, colores) que se pueden mover (deslizarse, diluirse, expandirse, replicarse, etc.) dentro del campo de trabajo (output) de moldeo. Al proyectarse del output, dibujo creado y animado en vivo sobre superficies así como sobre el cuerpo, generan una constante interacción de lenguajes y herramientas tecno-artísticas.



Fig. Dibujos en escena y en vivo sobre los cuerpos

3. Creación de escenarios virtuales

Acá tendríamos varias opciones, a saber:

a. Escena imagen móvil.

Exemple: Particles.bounce.mol/Particlesimple

Básicamente se trataría de la creación de fondos escénicos, dinámicos e interactivos. Las partículas como su nombre lo indica, es la imagen en formato PNG o JPG (texture) escogida para ser minimizada y multiplicada cuantas veces se desee, conformando una trama móvil de diferentes tamaños, cantidades, volúmenes; con centros de atracción, tiempos de aparición y desaparición; velocidades; de direcciones, agrupamientos, aleatoriedades, etc., conforman un cuadro dinámico a partir de mínimas unidades de imágenes en constante calidad de movimiento.



Fig. Momento en que las partículas se proyectaban sobre los cuerpos danzantes

b. Escena móvil o fija. Ejemplo: Effect: Plane/Cubemap

Estos fondos de escenas estarían constituidos por planos (imágenes de diferentes superficies en X-Y-Z, texturas, colores, etc.) espaciales ubicadas como fondo, suelo, paneles que podrían conformar un escenario a la italiana (1, 2, 3, 4, 5 paneles-layers) o un cubo (6 paneles). Estos layers o capas en sí pueden moverse con diferentes calidades temporales (lento, rápido, etc; parámetros en moldeo: moldeo tiene una característica .); diferentes direcciones espaciales (de lado a lado; de arriba abajo; rotando; saliendo de cuadro y volviendo: parámetros de moldeo: translatax, translatey, translatez o rotatax, rotatey, rotatez); agrandarse / achicarse: Parámetros en moldeo: scalex, scaley, scalez) y componer diferentes escenarios virtuales: arquitectónicos, naturales, espaciales, etc.; fijos o en constante movimiento.

Consultar

Experiencias con el uso de software en la Escuela de Educación Estética N 1, DGCyE, Ministerio de Educación de la Pcia de La Plata, Taller para adolescentes de Danza y Coreografía, Docente: Florencia Olivieri, Programación de Moldeo Director: Prof. Alejandra Ceriani, 2013. Links:

Presentación del trabajo de experiencia con las alumnas del taller, padres y docentes de la escuela

http://youtu.be/4YBvI_J8nyY

Ensayo

<http://youtu.be/wFX6rNrdLCc>

Fig. Fotogramas del registro en vivo de la performance, diciembre del 2013



8