

EXPERIENCIAS EDUCATIVAS CON EL SOFTWARE MOLDEO

JORNADAS SOBRE ESPACIOS Y CUERPOS DE CODIGO
ABIERTO

MAG. ALEJANDRA CERIANI / LIC. JAVIERA SAEZ MANSILLA

JORNADAS sobre ESPACIOS Y CUERPOS DE CODIGO ABIERTO

El día 28 de noviembre del 2014, se realizó el cierre del año del ciclo En2tiempos y de la cátedra libre Educación y Mediación Digital en Danza¹, U.N.L.P. El objetivo fue promover el intercambio entre académicos, realizadores e investigadores de disciplinas afines interesados en analizar el cuerpo, el movimiento y la performance desde una perspectiva audiovisual y multimedial. La intención principal es construir espacios de intercambio extendiendo el interés general sobre estas temáticas que hacen eje en la danza con nuevas mediaciones.

1

Entre otras actividades convocamos a dos bailarinas de la Escuela de Danzas de La Plata a participar de una improvisación pautada dentro de un sistema interactivo en tiempo real. La propuesta corporal se detalló para poder interactuar con dos secciones del software Moldeo Director y la captura óptica de la Kinect².



Fig. 1 Posible distribución del espacio, dispositivos y cuerpo en interacción

¹ Pro-secretaria de Arte y Cultura de la UNLP, E-mail: tecnologiaydanza@gmail.com Facebook: Cátedra Libre Educación y mediación digital en danza, Blog: <http://tecnologiaydanza.blogspot.com.ar/>

² Kinect es un accesorio para las consolas Xbox 360 y está compuesto por cámaras y sensores que se encargarán de detectar movimientos corporales y reacciones para ejecutar acciones.

Propuesta

A partir de los elementos del lenguaje de la improvisación, se enfatiza 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”³ en conjunción con los dispositivos multimedia que se dispongan.

Objetivos de aprendizaje

- Ampliar las posibilidades de movimiento a partir de la exploración con los elementos que componen el lenguaje de movimiento y el lenguaje multimedia propuesto
- Mejorar la capacidad de escucha y respuesta en el movimiento a partir de la improvisación con un sistema informático

Núcleo temático: Improvisaciones a partir de los componentes del lenguaje

a. 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.

b. Espacio

- Diseños espaciales: líneas paralelas y perpendiculares. La diagonal. El círculo (centro y periferia).
- Trayectorias.
- Simetría y paralelo.
- Ejes: vertical, sagital, horizontal. Planos espaciales que se generan a partir de la combinación de dos ejes.
- Tensiones espaciales.

³ Asignatura *Improvisación y composición coreográfica*, con cuatro módulos semanales, corresponde al 5º año de la Escuela Orientada en Arte - Danza y pone el acento en los procedimientos coreográficos. Forma parte de las materias específicas del Ciclo Superior, junto con Análisis Coreográfico 1 y encuentra su continuidad en 6º año con Proyecto de producción en danza.

c. Tiempo

- Organización del movimiento individual en relación con el las velocidades que la lectura del mismo realice la programación

d. Calidades de movimiento

- La experimentación con los elementos constitutivos del movimiento (espacio, tiempo y energía) para explorar diferentes calidades. Su análisis en las acciones y gestos; aplicación en la danza. El uso y la experimentación de los diferentes matices.

e. Comunicación

- Formas específicas de la comunicación en función del trabajo expresivo y creativo vinculando a la imagen, el sonido y el cuerpo.

Sección 1 (Moldeo Visuales: superficies móviles. Ver Fig. 1 y 2)

Se solicita a las bailarinas que interactúen con el sistema a partir de las siguientes pautas de movimiento:

- Cortes de planos espaciales en X Y Z
- Mínimos desplazamiento del cuerpo en bloque
- Vectorización del espacio circundante
- Punto de inflexión en la cintura, movimiento de torso, brazos y articulaciones.
- Pies y piernas a tierra

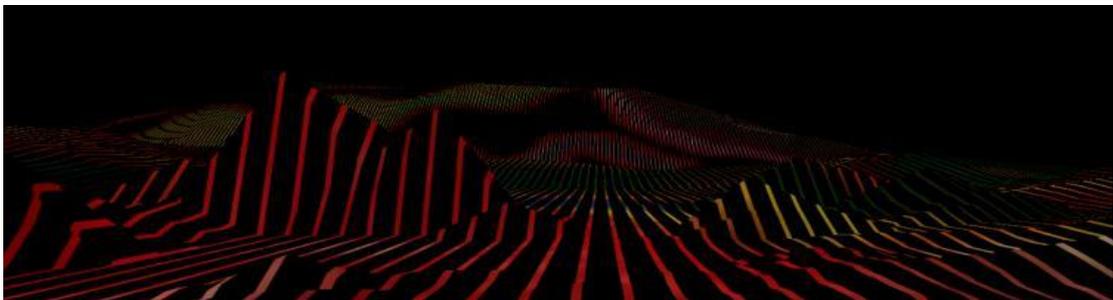


Fig. 1. Visual de la superficie móvil que se proyecta en esta sección de la programación de Moldeo

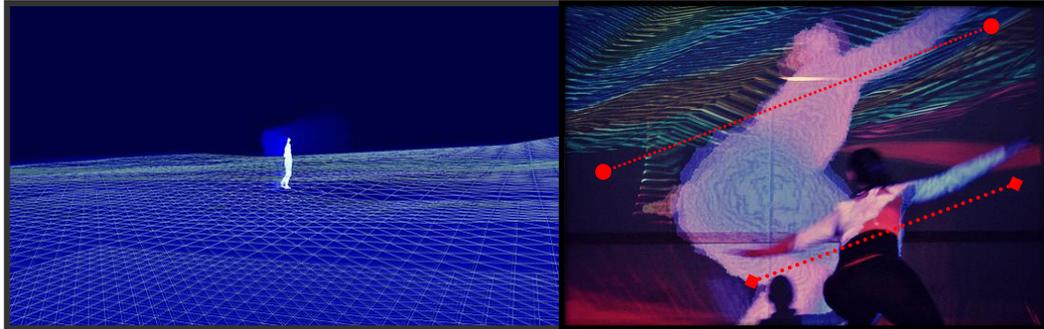


Fig. 2 Visuales en ejecución que se proyectan en esta sección de la programación de Moldeo

Sección 2 (Moldeo: Bola de Luz/Ver

Fig. 3)

Se solicita a las bailarinas que interactúen con el sistema a partir de las siguientes pautas de movimiento:

- Generar espacios volumétricos entre las manos teniendo en cuenta distancias y recorridos entre el espacio generado
- Mantener el plano frontal en relación al dispositivo de captura de la Kinect

Pueden observarse las improvisaciones en video canal YouTube:

<http://youtu.be/NskULiEIUVs>

Fig. 3 Imágenes de la ejecución y de la proyección del gesto de las manos propuesto para la interacción

