

EXPERIENCIAS EDUCATIVAS CON EL SOFTWARE MOLDEO

TALLER: MOLDEO HERRAMIENTA LIBRE PARA LA COMPOSICIÓN
DE AMBIENTACIONES INTERACTIVA EN TIEMPO REAL

LIC. JAVIERA SAEZ MANSILLA / MAG. ALEJANDRA CERIANI



TITULO DEL PROYECTO:

Moldeo: Herramienta libre para la composición de ambientaciones interactiva en tiempo real

1

DOCENTES A CARGO:

Prof. Alejandra Ceriani

Prof. Javiera Sáez Mansilla

DESTINATARIOS:

Artistas escénicos y visuales interesados en la experimentación con nuevos medios y en general todos aquellos interesados en la utilización de herramientas Open Source (código abierto) para la experimentación visual y la generación de ambientaciones interactivas.

RESUMEN

Se propone la realización de un taller teórico-práctico para la enseñanza y aprendizaje del uso de herramientas Open Source que apunten al trabajo gráfico, con énfasis en la formación y uso del software *Moldeo*, que posibilita la manipulación de elementos audiovisuales en tiempo real. Con ese objetivo se analizarán obras, y/o procesos multimediales realizados con Moldeo a modo de introducción, para posteriormente aprender su uso y posibles aplicaciones, que en definitiva permita a los alumnos plantear un proyecto audiovisual, a modo de guion o ambientación para ser usado en conjunción con otras prácticas artísticas de carácter plástico y/o escénico.

FUNDAMENTACIÓN

Los nuevos modos comunicativos actuales, que también inciden en la praxis artística exigen a los artistas de diversas áreas la formación en nuevas herramientas tecnológicas que les permita adquirir los conocimientos necesarios para el desarrollo e implementación de sus proyectos haciendo uso efectivo de los nuevos medios como un elemento articulador de sus propuestas. En este escenario la impartición de una herramienta como Moldeo propone un espacio de formación pensada para el trabajo con artistas *no-computacionales*, de manera que se ha diseñado una interfaz sintética y amigable que de forma intuitiva acerque a los usuarios al uso de esta potente herramienta.

Moldeo es una plataforma de código fuente abierto que posibilita la realización de entornos interactivos con elementos de video y animación -en dos y tres dimensiones y con efectos digitales en tiempo real, con un significativo aporte en las producciones creativas locales. Actualmente se presenta tanto en su versión de desarrollo y usuarios seniors -**MoldeoDirector**, pero también en su versión **Moldeo 1.0 Beta** la cual presenta una interfaz amigable y su instalación es independiente de la capacidad gráfica que las computadoras tengan, facilitando el uso y concreción de trabajos artísticos multimediales por parte de usuarios con una formación básica en

computación, lo que ha quedado demostrado en su sostenido uso en conjunción con las netbooks entregadas por el gobierno nacional, así como en un creciente número proyectos escénicos e interactivos.

OBJETIVOS

Objetivos generales

- Enseñar el uso del software Moldeo.
- Introducir a los participantes en el uso herramientas de código abierto básicas para la generación de material gráfico y audible para ser usado en una ambientación digital.
- Proponer un espacio de experimentación de nuevos medios tecnológicos asociados con otras prácticas artísticas plásticas y/o escénicas.

Objetivos específicos

- Otorgar a los participantes una alfabetización respecto de estas nuevas prácticas creativas.
- Generar una ambientación visual para ser conjugada con otra expresión artística de carácter plástico y/o escénico
- Generar material audio-visual para ser incorporado en una ambientación digital

CONTENIDO DEL TALLER

Clase 1:

- Presentación del curso
- Apreciación de material audiovisual y bibliográfico de referencia
- Introducción a los nuevos modos de formación autodidactas propuestos por los nuevos medios (presentación de sitios web de interés y de herramientas libres disponibles)

Clase 2:

- Introducción a las principales herramientas de código abierto, complementarias al uso de Moldeo para la creación de material audiovisual.
- Gimp
- Inkscape
- Avidemux
- Audacity
- Introducción a Moldeo e instalación de Moldeo 1.0

Clase 3:

- Reconocimiento de la interfaz de Moldeo 1.0
- Edición básica de imágenes
- Incorporación de imágenes en un proyecto de Moldeo

Clase 4:

- Creación de dibujos vectoriales
- Incorporación de dibujos vectoriales en una proyecto de Moldeo

- Explicación del concepto de capas en creación gráfica computacional y su relevancia en la creación de una ambientación visual

Clase 5:

- Creación y edición básica de un video
- Incorporación de un video en un proyecto de Moldeo
- Creación de una ambientación audiovisual simple usando los elementos creados y editados durante las clases anteriores

3

Clase 6:

- Selección y edición de material sonoro.
- Incorporación de material sonoro en un proyecto de Moldeo.
- Montaje del hardware para la implementación de una ambientación visual.

Clase 7:

- Conjugación de la ambientación visual creada con una propuesta escénica y/o plástica propuesta por los participantes.
- Análisis y corrección de aspectos relacionados con la visualidad y el montaje de las propuestas.

Clase 8:

- Presentación de las propuestas

METODOLOGÍA

Apoyadas en una metodología colaborativa y basada en proyectos, las clases tomarán la forma de laboratorio, con eje en la práctica de visuales digitales en vivo, la mezcla de imágenes y video en tiempo real, la creación colectiva, el diálogo, la improvisación y el cruce interdisciplinario.

La práctica será complementada con apreciación de material de referencia, así como con la aprehensión de una alfabetización y una metodología particular asociada a la práctica artística en conjunción con las nuevas tecnologías, que permita a los participantes asociarse en sus proyectos con otros artistas/programadores y diseñadores multimediales, de forma efectiva.

DURACIÓN

El taller se desarrollará durante 8 clases de 3 hs reloj de duración que irán progresivamente introduciendo a los participantes en todos los aspectos esenciales del uso de Moldeo para la creación de sus proyectos multimediales.

Periodo solicitado: Abril-Mayo 2015

EVALUACIÓN

Se detallará el criterio general de evaluación, incluyendo la presentación del proyecto final

Los requisitos incluyen porcentajes para la calificación:

Operar el software Moldeo (35%)

Entregar un Trabajo Final ejecutable que combine la interacción escénica con la imagen digital a modo de ambientación o guion interactivo (40%)

Completar las lecturas y visionar materiales audio-visuales para participar activamente en el diálogo de las clases (15%)

4

RECURSOS Y MATERIALES

Software Moldeo 1.0

Computadoras portátiles personales + Mouse

Conexión a Internet

Espacio con posibilidad de oscurecerse con alguna superficie proyectable

Proyector

Recursos didácticos

Exposición dialogada.

Lectura y comentario de textos.

Visionado, observación y análisis de obras performáticas en formato escénico y audiovisual

Ejercicios prácticos de experimentación del cuerpo y la imagen digital

BIBLIOGRAFIA

AA. VV., Arte del Cuerpo Digital; Nuevas Tecnologías y Estéticas Contemporáneas, en Alejandra Ceriani (comp.), Buenos Aires, Editorial de la Universidad Nacional de La Plata, 2012.

AA. VV., Anais do "Poéticas Tecnológicas", III Seminário Internacional sobre Dança, Teatro e Performance 2010, Brasil, PPGAC/GP POËTICA_UFBA, 2011.

AA. VV., Mapping Intermediality in Performance, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2012.

CERIANI, Alejandra, "Corporalidades en la Cultura Digital", en Ni adentro ni afuera. Articulaciones entre teoría y práctica en la escena del arte, Club Hem Editores, La Plata, 2013.

CERIANI, Alejandra, "Espacio Digital y Cuerpo Expresivo", en Con-figuraciones de la danza sonido y video del cuerpo, Montevideo, Comisión Sectorial de Educación Permanente, Universidad de la República, 2011.

MACHADO, Arlindo, El sujeto y la pantalla. Barcelona, Gedisa, 2009.

MARTINEZ PIMENTEL, Ludmila C., La Coreografía Digital Interactiva, Salvador de Bahía, Universidad Federal de Bahía, Programa de Postgrado en Danza, Grupo de Investigación en Ciberdanza, Laboratorio de Investigaciones Avanzadas del Cuerpo, 2010.

PRADA, Juan Martín, Prácticas Artísticas e Internet en la época de las redes sociales, Madrid, Akal, 2012.

SANTANA, Ivani, Dança na Cultura Digital, Salvador de Bahía, Edufba, 2006. SANTAELLA, Lucía, Cultura e artes do pós-humano. Da cultura das mídias á cibercultura, São Paulo, Paulus, 2003.

Webgrafía

AGAMBEN Giorgio (2011) ¿Qué es un dispositivo?, Sociológica, año 26, número 73, pp. 249-264, [Ver en línea] < <http://www.revistasociologica.com.mx/pdf/7310.pdf>>

FLUSSER Vilém (1983) Filosofia da caixa preta. Río de Janeiro, Relime-Dumará, 2002 [En línea].

Dirección URL: http://www.revista-artefacto.com.ar/pdf_notas/162.pdf

FLUSSER Vilém (), Apariencia Digital, [Ver en línea]

<http://www.flusserestudios.cl/FLUSSER-WEB/archivo/spanisch/apariencia-digital.PDF>

GIANETTI Claudia (1997), Metaformance – El Sujeto-Proyecto, [Ver en línea]http://www.artmetamedia.net/pdf/Giannetti_Metaformance.pdf

GIANETTI Claudia (2002), Estética Digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología, Cap. IV. Arte Interactivo Libro publicado por: Barcelona, ACC L'Angelot, [Ver en línea]

http://www.artmetamedia.net/pdf/4Giannetti_EsteticaDigitalES.pdf

GIANETTI Claudia, CULTURA DIGITAL. MECAD y la creación en el campo del media art,

[Ver en línea]

<http://www.montsearbelojosebafranco.com/HumanAllRightsReserved/textos-.htm>

Links

<http://www.moldeo.org>

<http://www.speakinteractive.blogspot.com>

<http://www.alejandraceriani.com.ar>

<http://www.tuplantaforma.com.ar>

CVS DOCENTES

ALEJANDRA CERIANI

www.alejandraceriani.com.ar

Graduada en la Facultad de Bellas Artes, UNLP, con los títulos de Profesora y Licenciada en Artes Plásticas orientación Pintura y Cerámica. Magíster en Estética y Teoría de las Artes. Docente e Investigadora categorizada III.

Becada por la UNLP para el estudio de las interrelaciones entre las disciplinas del cuerpo y las nuevas mediaciones tecnológicas. Trabaja en instalaciones interactivas con captura óptica de movimiento, en dos obras: Proyecto Hoseo (05-13) y Proyecto Speak (06-14). Trabajos de Video Danza (1995-2013) con el Proyecto Webcamdanza (2005-2014), dicta seminarios y participa de ponencias y publicaciones en diversos medios dentro y fuera del país.

Coordinadora del ciclo En2Tiempos, Itinerarios de danza desde Arte y Cultura; Directora de la Cátedra Libre Educación y Mediación Digital en Danza en la UNLP desde el año 2010 a la fecha. Actualmente cursando el doctorado en la FBA, UNLP.

JAVIERA SÁEZ MANSILLA

Estudió Historia del Arte en la Universidad Internacional SEK con sede en Santiago de Chile, graduándose el año 2009, tras realizar su investigación de tesis sobre los desafíos a los procesos museológicos que suponen la inclusión de nuevas tecnologías en el desarrollo artístico.

Posteriormente se trasladó de manera definitiva a vivir a la ciudad de Buenos Aires en donde se ha abocado a la exploración tanto teórica como práctica de las interacciones entre arte y tecnología, principalmente vinculadas al paradigma de open source, en donde destaca su formación en el uso del software Moldeo, y en electrónica low tech. Actualmente se encuentra trabajando en el desarrollo de una nueva versión de Moldeo y a cargo del área de formación y difusión del software

