

**Taller De Diseño Interactivo: Herramientas De Código
Abierto Para El Arte y La Educación.
Mayo/Junio 2016**



DOCENTES A CARGO:

Docentes trabajos prácticos

Aimé Guzmán

Victoria Dallachiesa

Miguel González

Especialistas técnicos

Dante Jayjay

Fabrizio Costa

Docente Coordinadora General

Alejandra Ceriani

DESTINATARIOS:

Artistas escénicos y visuales, docentes de todos los niveles educativos, estudiantes de diseño y multimedia, y en general, todos aquellos interesados en conocer y experimentar con herramientas digitales para la producción artística y comunicacional.

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 y al diseño interactivo con énfasis en la formación y uso del software *Moldeo*, que posibilita la creación de elementos audiovisuales y su manipulación 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 permita a los alumnos maquetar/bocetar una idea, para poder desarrollar más adelante un proyecto audiovisual. Pudiendo ser una ambientación, visuales experimentales o composición sonora, para ser usado en conjunción con otras prácticas artísticas de carácter plástico, teatral, áulico y/o escénico.

FUNDAMENTACIÓN

Los nuevos modos comunicativos, que inciden en la praxis artística y educativa exigen a los artistas y formadores la aprehensión de nuevas herramientas tecnológicas que les permitan adquirir los conocimientos necesarios para desarrollar e implementar nuevos modos de expresión que hagan más atractivas y efectivas sus propuestas.

En este escenario la impartición de una herramienta como Moldeo propone un espacio de exploración para artistas y formadores, que sin poseer amplios conocimientos computacionales, quieren incorporarse al uso de nuevos medios para la consumación de sus proyectos. Es esta la razón por la cual Moldeo -plataforma para creación de proyectos interactivos y multimediales- ha sido diseñado con una interfaz sintética y amigable, que

de forma intuitiva acerca a los usuarios al uso de esta potente herramienta para la creación visual interactiva.

¿Qué es Moldeo?

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 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 los distintos programas gubernamentales, 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, escénicas y/o pedagógicas.

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 un proyecto personal o grupal de carácter abierto, pudiendo corresponder a un proyecto docente, un proyecto artístico o simple experimentación creativa.

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)**
- **Explicación de las funciones básicas de la computadora (copiar, pegar, descargar, descomprimir, guardar un archivo, etc.)**
- **Introducción a Moldeo e instalación de Moldeo 1.0**

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**
- **Primeros pasos con el software Moldeo**

Clase 3:

- **Exploración de la interfaz**
- **Introducción al manejo en vivo**
- **Uso de slider**
- **Introducción al uso de parámetros**

Clase 4:

- **Creación de dibujos vectoriales**
- **Incorporación de dibujos vectoriales en un proyecto de Moldeo**
- **Explicación del concepto de capas en creación gráfica computacional y su relevancia en la creación de una ambientación visual**
- **Introducción al uso de funciones**
- **Mi primer video en Moldeo**

Clase 5:

- **Introducción al uso de partículas**
- **Incorporación del efecto cámara web**

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:

- **Exploración de proyecto Cuerpo-Tiempo**
- **Montaje de una escena usando este proyecto**
- **Experimentación de la escena interactiva**
- **Mi primera escena interactiva.**

Clase 8:

- **Presentación de las propuestas**
- **Preguntas**
- **Ajustes de propuestas**
- **Revisión de los contenidos**

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 apropiación 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.

Es importante mencionar que como parte de este sistema metodológico, las clases serán impartidas por un grupo de docentes, de diversas especialidades e intereses, los cuales se encuentran asociados al desarrollo del software Moldeo y al trabajo artístico y pedagógico vinculado al uso de nuevos medios. En definitiva contar con un equipo multidisciplinario propone abordar este taller de forma integral, tanto desde la asesoría técnica especializada en programación, así como desde la experimentación en el espacio escénico y las propuestas áulicas.

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.

Sábados de MAYO y JUNIO de 12 a 15 hs. AULA 16.

SEDE FONSECA. FACULTAD DE BELLAS ARTES

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 (50%)

Entregar un Trabajo Final o maqueta de proyecto (40%)

Completar las lecturas y visionar materiales audio-visuales para participar activamente en el diálogo de las clases (10%)

RECURSOS Y MATERIALES

Software Moldeo 1.0

Computadoras portátiles personales + Mouse

Conexión a Internet

Espacio con posibilidad de oscurecerse con alguna superficie proyectable

Aula con 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., Nomadismos Tecnológicos, Dispositivos Móviles. Usos Masivos y Prácticas Artísticas, Giselle Beiguelman y Jorge La Ferla (comp.), Buenos Aires; Fundación Telefónica, Editorial Ariel, S.A., 2010.

CERIANI, Alejandra, "El descentramiento: cuerpo-danza-interactividad. Indagación en el territorio de la interactividad y el uso de las nuevas tecnologías aplicadas a las prácticas corporales, compositivas y escénicas" [En línea], <http://www.alejandraceriani.com.ar>

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

CERIANI, Alejandra, "Espacio Digital y Cuerpo Expresivo", en Configuraciones 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>

KESLER, Fabián, “Posibilidades del espacio sonoro en la escena actual ”

[En línea],

http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=535&id_articulo=11001

KESLER, Fabián, “SPEAK 3.0 - Dentro Del Laboratorio, El Dispositivo De Captación De Video”, [En línea],

<https://ia600400.us.archive.org/29/items/EscritosSobreLaObraSpeakDeAlejandraCerianiFabricioCostaYFabin/Speak3.0-DentroDelLaboratorio.pdf>

MEDEIROS Maria Beatriz d, Arte de la Performance en telepresencia y cuerpos informáticos, Ver en línea:

<http://performancelogia.blogspot.com.ar/2006/12/arte-de-la-performance-en.html>

Links

<http://www.moldeo.org>

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

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

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

FB : ComuidadMoldeo

Youtube : Moldeo 1.0

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 (06-16). 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.

Fabrizio Costa

Programador y artista digital, se formó en la Universidad de Buenos Aires en Ciencias de la Computación y Ciencias Físicas y Matemáticas especializándose en el área de la Computación Gráfica. Su trabajo se centra en el uso de técnicas avanzadas de computación gráfica y se enfoca en metodologías de diseño fractal, en la interacción entre sistemas analógicos y digitales, la sinestesia y el diseño multimedial interactivo. Funda y desarrolla Moldeo www.moldeo.org, un software de código abierto de tratamiento audiovisual en tiempo real aplicado a las artes escénicas. Dicta cursos y seminarios en instituciones como el cheLA, la UNA, el CCEBA, la UNLP sobre conceptos de programación y matemática aplicada a la composición audiovisual. Participa como investigador independiente en la Universidad Nacional de las Artes.

Victoria Dallachiesa

Actualmente se encuentra estudiando la Licenciatura y el Profesorado en Diseño Multimedial en la Universidad Nacional de La Plata, Facultad de Bellas Artes.

Es maestra de música por la Universidad Nacional de La Plata, Bachillerato de Bellas Artes.

Dictó clases de Informática en el nivel secundario del programa FINES2. Asimismo desarrolló tareas de docencia en calidad de colaboradora en el proyecto dirigido por la Mg. Alejandra Ceriani impulsado por el Ministerio de Educación de la Nación “Primaria Digital” y “Experiencias educativas con el software Moldeo”.

Aimé Guzmán

Es profesora de Artes Plásticas, orientación escenografía por la Universidad Nacional de La Plata, Facultad de Bellas Artes.

Desarrolló tareas de docencia en calidad de colaboradora en el proyecto dirigido por la Mg. Alejandra Ceriani impulsado por el Ministerio de Educación de la Nación “Primaria Digital” y “Experiencias educativas con el software Moldeo”.

Se dedica a la realización escenográfica en cine y teatro.

Actualmente se encuentra estudiando la Licenciatura en Diseño Multimedial en la Universidad Nacional de La Plata, Facultad de Bellas Artes.

Miguel González

Actualmente se encuentra estudiando el profesorado en Artes Plásticas en la Universidad Nacional de La Plata, Facultad de Bellas Artes.

Desarrolló tareas de docencia en calidad de colaboradora en el proyecto dirigido por la Mg. Alejandra Ceriani impulsado por el Ministerio de Educación de la Nación “Primaria Digital” y “Experiencias educativas con el software Moldeo”.

Dante Jayjay

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 practica 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