

TALLER INTENSIVO

Entornos de programación visual para las Artes Escénicas Software Isadora

Resumen del taller

Este Taller propone investigar los modos en que las artes escénicas incorporan dispositivos digitales interactivos desarrollados en lenguajes de programación visual y los emplea como punto de partida para la creación artística. Se trata de acercar a profesionales de la escena y público en general a las nuevas herramientas tecnológicas y que puedan incluirlas en su trabajo.

El software Isadora es un entorno de programación visual que proporciona control interactivo sobre los medios digitales, con especial énfasis en la manipulación en tiempo real del video digital, también video mapping, interactividad, motion tracking, y body tracking entre otros.

Se utiliza para espectáculos performáticos, teatrales, coreográficos y musicales, además de obras concebidas dentro del nuevo arte interactivo que este tipo de herramientas permite, como instalaciones interactivas de imagen y sonido y escenografías virtuales, entre otras.

Esta actividad es coordinada por el Centro de Arte y Ciencia-UTN y la [Red Isadora Latina](#).
Querés saber más ? [Entrar aquí](#).

Disciplinas y lenguajes que comprende

Teatro - Danza - Performance - Escenografía - Visuales – Sonido.

Destinatarios

Bailarines, coreógrafos, performers, profesores de danza, escenógrafos, técnicos de iluminación y video, estudiantes y profesionales relacionados.

Programa del curso

Módulo 1

Introducción al uso del software Isadora. Instalación. Configuración general del software y su conexión con micrófonos y cámaras de video. Espacio de trabajo: actores, escena, herramientas de control. Tipos de procesamiento de imágenes en tiempo real. Procesamiento de archivos de imagen y de video. Procesamiento de imagen capturada en tiempo real. Procesamiento de sonido. Transmisión de datos MIDI y OSC. Interacción a través del sonido. Interacción a través del seguimiento del movimiento. Distintos tipos de sensores.

Módulo 2.

Aplicaciones escénicas. Utilización del procesamiento de la imagen en tiempo real, tanto de la capturada como de la previamente grabada en archivos de imagen o video. Espacios y cuerpos virtuales. Relación entre performers y espacios reales y virtuales. Utilización del sonido y sus posibilidades de procesamiento. El performer y el espacio escénico como controlador del procesamiento digital. Construcción de ejercicios escénicos/perfómicos de aplicación. Formación de grupos de trabajo para presentar un trabajo final, que consiste en un work-in-progress de un proyecto artístico.

Objetivos

>> Lograr conocimiento y manejo básico de las herramientas más importantes del software, de manera de facilitar su posterior estudio.

>> Despertar interés por la inclusión de tecnología multimedia interactiva en las creaciones artísticas y estimular un acercamiento multidisciplinario.

>> Definir líneas de investigación sobre las situaciones y las formas en que resulta apropiado aplicar el software.

>> Explorar la modificación del espacio y el tiempo escénicos provocada por la implementación de esta herramienta.

Proyectar realizaciones artísticas con tecnología digital interactiva aplicada.

Cronograma

Jueves 22 (de 16 hs. a 21 hs.)

Viernes 23 (de 16 hs. a 21 hs.)

Sábado 24 de agosto (10 hs. a 13 hs.)

Costo del taller

Un pago de \$1500.-

Modalidad

Curso intensivo, tipo taller.

Es recomendable traer su ordenador personal.

Docentes

Aníbal Zorrilla

Es Docente Investigador categorizado, Jefe de Trabajos Prácticos en las Cátedras de Músicos Acompañantes y Didáctica Especial de la Danza, Universidad Nacional de las Artes, Departamento de Artes del Movimiento. Como docente investigador participa en distintos Proyectos de Investigación en el Instituto de Investigación de Departamento de Artes del Movimiento y el Posgrado en Lenguajes Combinados, UNA. Dirige el Equipo de Investigación en Tecnología Aplicada a la Danza, InTAD.

Maximiliano Wille

Es Profesor Nacional de música, especialidad Percusión. Egresado del Conservatorio Nacional de Música “ Carlos López Buchardo”. Maestro Acompañante de Danza Contemporánea y Expresión corporal.

Es Docente Investigador categorizado, Adjunto de Trabajos Prácticos en la Cátedra de Músicos Acompañantes Departamento de Artes del Movimiento Universidad Nacional de las Artes,. Como docente investigador participa en distintos Proyectos de Investigación en el Instituto de Investigación de Departamento de Artes del Movimiento.

Es el coordinador de la Red Isadora Latina -plataforma de Arte y Tecnología multimedia- única en Latinoamérica avalada por Mark Coniglio-Trokatronix.

Desde el año 2011 es miembro del InTAD y realiza cursos y seminarios sobre Tecnología multimedia Interactiva y artes escénicas dentro de la Universidad Nacional de las Artes, y en forma privada. Junto al InTAD ha dictado seminarios en Buenos Aires, Tucumán, Bahía Blanca y Montevideo.

FAQS

¿Qué es ISADORA?

El software Isadora es un entorno de programación visual que proporciona control interactivo sobre los medios digitales, con especial énfasis en la manipulación en tiempo

real del video digital. Recopila la información de movimiento recibida por diferentes tipos de sensores para manipular video digital, sintetizadores de música y luces entre otros. Se utiliza para espectáculos performáticos, teatrales, coreográficos y musicales, además de obras concebidas dentro del nuevo arte interactivo que este tipo de herramientas permite, como instalaciones interactivas de imagen y sonido y escenografías virtuales, entre otras.

Realmente no me llevo bien con las computadoras, pero me interesa hacer el workshop, lo voy a poder lograr?

Por supuesto que sí. El workshop es teórico-práctico y hace incapié en la experimentación y creación artística.

¿Puedo aprender ISADORA si no se programar?

Sí. Isadora es un software que se encuadra dentro de los lenguajes de programación visual (VPL), es decir que no se utiliza código por texto, si no que utiliza objetos o nodos –representaciones gráficas- que se conectan entre sí mediante “cables”. De este modo se realiza la programación.

¿Va a ser difícil aprender a usar ISADORA?

No. Isadora es un entorno de programación muy “amigable” y tiene además una curva de aprendizaje muy rápida y dinámica.

¿Tengo que llevar mi computadora al curso?

-No es excluyente. Aquellos que no posean una computadora podrán trabajar con un compañero.

Me interesa procesar imágenes y sonido en tiempo real, ¿puedo hacer esto con ISADORA?

Sí. Especialmente imagen –video pregrabado, captura de video en tiempo real, fotos etc.

Soy artista audiovisual, ¿qué puede ofrecerme ISADORA con respecto a algunos programas de postproducción.

Isadora es un software pensado y diseñado para trabajar en vivo/tiempo real; por lo tanto puede ofrecerte además de un montón de efectos de video, una plataforma de trabajo para manipular y procesar tu producción audiovisual y llevarla a otro nivel. Isadora no es un editor de video- aunque puede indirectamente hacer ediciones básicas- es un lenguaje de programación

¿Por qué ISADORA?

Porque es un software poderoso y versátil. Fácil de aprender, intuitivo y estimulante.

Porque es un entorno de programación gráfico excepcional, que permite lograr un óptimo marco de trabajo para todo tipo de artistas, investigadores y público en general interesado en las artes escénicas.

Se puede aplicar el conocimiento en estampados textiles?

No