

INFORME ACADÉMICO / RESULTADOS PARCIALES / MARZO 2022

Objetivos e hipótesis de la investigación

Hipótesis:

Partimos de la hipótesis de que el dibujo es un lenguaje primario, común y accesible a todas las personas que, sin embargo, deja de practicarse luego de la infancia. A su vez, consideramos que hay una comunidad artística y educativa interesada en el dibujo desde un espectro amplio, interdisciplinario y escénico que requiere tecnologías y recursos educativos abiertos que le permitan promover el dibujo como un lenguaje relacional que pueda incorporarse de forma transdisciplinar, atravesando diferentes contenidos curriculares, en experiencias de mediación cultural y en prácticas educativas.

Objetivos:

- Desarrollar y promover la plataforma de software libre Andiamo basada en el dibujo en vivo y en la creación colaborativa interdisciplinaria.
- Elaborar recursos educativos abiertos que faciliten a las personas el vínculo con el dibujo como medio expresivo y relacional, haciendo hincapié en la inclusión y aceptación de distintas estéticas, puntos de vista, y modos creativos.
- Generar estrategias comunicacionales que posibiliten la conformación de una comunidad de usuaries de estas plataformas.
- Construir una perspectiva analítica desde las reflexiones de investigadores, crónicas orales y escritas de las experiencias en obras abiertas y colaborativas ligadas al dibujo. Relevar, analizar y clasificar experiencias asociadas al concepto de dibujo abierto.
- Documentar antecedentes del proyecto.
- Generar un enriquecimiento recíproco entre el desarrollo de la herramienta de Software Libre, el uso educativo, su aplicación en proyectos artísticos y la apropiación de la herramienta por parte de un público amplio que incluya a personas que no dibujan habitualmente.
- Responder a una problemática actual en el proceso de integración de las TICs en el aula, que es hacer accesibles las herramientas tecnológicas a los

docentes. Se espera que al tener integradas propuestas de trabajo y secuencias didácticas en su proyección, el software Andiamo resulte dinámico, accesible y tenga un alcance amplio en la comunidad educativa.

Resultados del proyecto

Breve resumen de la labor original realizada y metas parcialmente alcanzadas y en desarrollo en el período. (2 páginas. 8500 caracteres con espacios) *

En el proyecto presentado se estableció como principal meta que la comunidad educativa se apropie de los softwares Andiamo y Trazos Club para llevar adelante distintas prácticas artísticas y educativas. También se pretende que a partir de una reflexión sobre las experiencias con las interfaces se puedan proponer modificaciones que faciliten su uso.

En este sentido se realizaron diferentes actividades para cumplir estas metas:

1) Revisión y fichaje de bibliografía sobre la relación arte/tecnologías.

El campo tecnológico está en permanente transformación y es importante estar al tanto de los debates actuales. Por eso, el rastreo de bibliografía reciente sobre el tema es central para pensar contextualmente la relación artes, tecnologías y docencia.

También se hizo un rastreo de antecedentes de proyectos y obras que utilizan tecnologías digitales para el trabajo en escena. Se concretó, además, la entrevista filmada con uno de los realizadores de estos proyectos, Enrique Lozano, dramaturgo y director de la obra teatral con dibujo en vivo *Viene nieve* (2008)

2) Capacitaciones internas del equipo de investigación

Mensualmente el equipo participó de espacios de intercambio y de capacitaciones internas en el uso del software que estuvieron a cargo de Andrés Colubri, integrante del proyecto y programador de las primeras versiones de Andiamo y Trazos Club. Estas instancias de diálogo permitieron conocer las lógicas de desarrollo del software y también proponer cambios en el diseño. A partir de estos intercambios surgió la necesidad de realizar el laboratorio de pinceles con P5 y la propuesta de aplicación "Sin Centro" (que se describen más adelante en el proyecto)

3) Capacitaciones a docentes que utilizan el software para sus actividades pedagógicas

El principal objetivo de esta propuesta fue que les docentes adquieran estrategias para realizar prácticas en entornos virtuales que permitan sostener y potenciar las formas de enseñar propias de sus disciplinas artísticas. Asimismo, se buscó que les docentes puedan llevar adelante propuestas interdisciplinarias, posibilitando la articulación entre asignaturas y escuelas, en tanto las actividades propuestas

abordaron a las Artes Visuales como artes del tiempo (tal como la música, el teatro, danza, etc).

Estas capacitaciones se dieron en el marco de los siguientes proyectos:

- “Dibujar la escuela”. Esta propuesta se realizó en la E.S.E.A. en Cerámica N°1 D.E. 2 - C.A.B.A., estuvo a cargo de Marcela Rapallo y María de los Ángeles Cotelo y participaron docentes de Dibujo y estudiantes de 1º año.
- “¿Quién Soy?” en la ESEA en artes visuales Manuel Belgrano. Esta actividad se realizó con docentes y con estudiantes de 4to año de la materia escenografía, vestuario y maquillaje. Estuvo a cargo de Romina Cariola.
- Experiencia en la ESEA en Danzas Jorge Donn. Esta actividad se realizó con docentes y estudiantes de 5to año de la carrera de intérprete en danza clásica y contemporánea. Estuvo a cargo de Romina Cariola.

4) Entrevistas a estudiantes usuarios/as del software que participaron de la experiencia Cruce entre escuelas

Las mismas fueron utilizadas para el desarrollo de la ponencia sobre la experiencia presentada en las Jornadas EPEA de la UNA en el año 2021. Se le consultó acerca de la experiencia - los modos de organización para la realización de las actividades, el trabajo a distancia - y también acerca de la interfaz.

5) Laboratorios de pinceles con P5

Los laboratorios realizados con P5 (biblioteca de JavaScript para la programación creativa), se realizaron con el objetivo de que el dibujo de un trazo pueda ser la puerta de entrada a la programación. Esta experiencia apunta a desarrollar métodos para enseñar contenidos del lenguaje visual a través del dibujo simultáneamente al lenguaje de la programación, de manera complementaria, lo cual se desarrollará en el proyecto “Artes y programación”.

6) Desarrollos sobre Andiamo y Trazos Club. Creación del proyecto “Sin Centro” que es la base de una futura versión de Trazos Club, cuando se actualice su programación con un código más accesible y abierto, sin servidor, descentralizado, y con la posibilidad de sumar pinceles del editor de P5.

“Sin Centro” es una app que tiene como motivación principal la experimentación alrededor de la idea del dibujo animado y colaborativo en vivo, donde el trazo mismo genera la animación en tiempo real, es decir, en el mismo momento cuando el trazo es realizado por el dibujante. En este sentido, se vincula con muchas otras herramientas de dibujo que buscan nuevas maneras de interpretar la gestualidad en el medio digital, varios listados de este tipo de herramientas han sido compilados por Casey Reas, J.A.S., y Lee Tusman. “Sin Centro” intenta ser al mismo tiempo minimal en cuanto a la implementación y el uso, y flexible para agregar distintos tipos de trazos.

Desde el punto de vista del uso, la idea es una interfaz casi inexistente, donde distintas teclas controlan un número limitado de funciones (aunque el mapeo de teclas puede ser reconfigurado). En lo que se refiere a la modificación del código, incorporar nuevos "pinceles" y "colores" solamente requiere la modificación de dos archivos en el código fuente donde se pueden agregar las clases que implementen la nueva funcionalidad de dibujo.

Andiamo con video: se desarrollaron versiones de la plataforma Andiamo con video, tanto con la opción de sumar un video al dibujo, como la de sumar una cámara web. Esta última opción se realizó a partir del aporte de un usuario que se comunicó a través del sitio web GitHub.

Articulación entre Andiamo y otras plataformas: Se desarrollaron articulaciones entre el entorno Processing con otras plataformas de procesamiento de imagen en tiempo real, a través de la aplicación Spout para poder expandir las posibilidades de la plataforma Andiamo. Estos desarrollos técnicos se realizaron guiados por la asistencia técnica de Nahuel Cañada, quien también colaboró en los laboratorios con P5 y Sin Centro.

El equipo de investigación trabajó en la documentación de los procesos de implementación y testeó de las tecnologías en desarrollo.

7) Trabajo del equipo sobre estrategias para consolidar una comunidad en torno a las plataformas Trazos Club y Andiamo.

8) Planificación de Acciones territoriales de educación y mediación. Proyecto comunitario Araña, de temática ambiental, y primeros pasos de proyecto escénico y web Uma, sobre la temática del agua.

9) Diálogos con el investigador Jeferson Carvalho para trabajar desde la teoría y la práctica el dibujo desde un enfoque antropológico.

10) Planificación del proyecto Artes y programación para ser desarrollado en las escuelas artísticas y técnicas a través del plan de educación digital a partir del 2022.

A partir de estas actividades se alcanzaron los siguientes resultados:

- Articulación de actividades artísticas y pedagógicas a partir del uso del software
- Revisión del software y modificación del código para darle un mayor nivel de usabilidad
- Rediseño de algunos aspectos de la interfaz
- Consolidación de una comunidad de usuarios/as
- Documentación de las experiencias

- Revisión de los sentidos y prácticas acerca del dibujo en escena, dibujo en vivo, dibujo colaborativo, dibujo abierto.

Inconvenientes encontrados para el desarrollo del plan (1 página 4250 caracteres c/ espacios) *

Un inconveniente importante fue comenzar a desarrollar el trabajo del equipo en el contexto del ASPO, por tener que adaptar a la virtualidad acciones que en un primer momento habían sido pensadas para la presencialidad.

El análisis y revisión del software demandó un tiempo mucho mayor a lo que se había pautado porque requiere del trabajo con la comunidad de usuarios/as, y no sólo con los/as programadores/as e integrantes del equipo de investigación. Consolidar una comunidad de usuarios/as que puedan intervenir en el código o la interfaz requiere de un trabajo sostenido.

Más allá de todos estos inconvenientes el equipo se mantuvo constante en sus encuentros desde el comienzo, pudo llevar a cabo muchas de las tareas que se propuso, y va construyendo una dinámica de trabajo que empieza a mostrar mayor fluidez en sus resultados.

Resultados finales o metas a alcanzar en el período siguiente (12000 caracteres c/ espacios) *

El trabajo programado para este año dentro de los 3 ejes que diferenciamos para su organización son:

I- Laboratorio performático - tecnológico Transformar las plataformas:

Las experiencias de laboratorio con Andiamo, Trazos Club, Sin Centro y Pinceles con P5, continuarán articulándose con el laboratorio de construcción de controladores de Andiamo, en el que se trabajará con Arduino y otros dispositivos - hardwares para intervenir más allá del mouse, la tableta digitalizadora y el teclado. Estos laboratorios serán presenciales y se realizarán en la sede de Artes Multimediales, y estarán coordinados por los colaboradores especializados Nahuel Cañada y Martín Tarifeño. A su vez, este laboratorio se articulará con un laboratorio performático en el que se creará una performance colectiva participativa utilizando las tecnologías desarrolladas, trabajando sobre un diálogo con la materialidad, con un abordaje del cuerpo desde las tecnologías, la gestualidad del trazo, y un correlato con lo sonoro.

II- Acciones: Territorios / Educación / Mediación

- Proyecto Artes y programación: La propuesta de cruce entre escuelas artísticas y técnicas consiste en elaborar instancias pedagógicas para enseñar, de manera integral y complementaria, lenguajes artísticos y el lenguaje de programación. La experiencia apunta a poder poner en diálogo a

las comunidades de escuelas artísticas y técnicas a partir de una propuesta pedagógica integral, a la vez que producir material didáctico que pueda servir en todas las escuelas de nivel medio para acercar el lenguaje de la programación utilizando como vehículo los lenguajes artísticos, tomando de esta forma las artes como eje transversal en la educación y articulando los potenciales lúdicos de las artes y la cultura digital. La propuesta surge del proyecto de Dibujo en escena llevado a cabo en en escuelas artísticas desde el año 2016, con el objetivo de incorporar la cultura digital a prácticas artísticas en el aula desde la interdisciplinariedad. En el marco del proyecto se trabajó en conjunto con escuelas de diferentes disciplinas artísticas, utilizando principalmente las herramientas de Software Libre Andiamo y Trazos Club, desarrolladas sobre el entorno de desarrollo Processing. La propuesta actual implica un acercamiento al código de programación de Processing tanto para trabajar desde la aplicación que se instala en las computadoras, como desde el lenguaje web P5js. También abarca contenidos de electrónica a partir de incorporar la construcción de controladores con Arduino.

- Se desarrollarán Memorias y se producirán Recursos Educativos Abiertos a partir de las experiencias educativas y los laboratorios desarrollados por el equipo entre 2020 y 2022.
- Se contempla realizar una primera etapa del proyecto territorial Araña y del proyecto Uma, para los cuales se están buscando fuentes de financiamiento.

III- Proyecto de sistematización

- Realizar la primera serie de documentales en pequeño formato por parte del subgrupo audiovisual.
- Documentar y difundir material y modos de uso para fortalecer la comunidad de Andiamo y Trazos Club, y hacer un plan de nuevas estrategias.
- Elaborar un documento que sirva a modo de observatorio, mapeo de referencias, y estado de la cuestión sobre el dibujo abierto,
- Realizar un ensayo sobre los temas de investigación del proyecto Dibujo abierto desde el enfoque antropológico, y trabajar en un laboratorio donde poner en práctica a través de ejercicios de dibujo, conceptos de la antropología. El objetivo es propiciar un intercambio de la práctica a la teoría, y viceversa.

Producción en el periodo

Divulgación de los resultados (en medios y soportes diversos)

La presente planilla debe estar acompañada por la documentación probatoria de lo declarado

Revistas

Marcela Rapallo. "Dibujo abierto". En Revista Sonda: Investigación y Docencia en las Artes y Letras, nº 10, 2021, pp. 143-158. / fecha: 2021 Recibido:31/10/21 Revisado:23/11/21 Aceptado:5/12/21. Tiene referato y es Internacional.
<https://revistasonda.upv.es/portfolio/6339/>

Producciones Artísticas

Conciertos; muestras; videos; cortometrajes; etc.. *

- Presentación del proyecto Sin Centro en la Galería VR Oasis, performance de dibujo en vivo a cargo de Andrés Colubri y Marcela Rapallo.
<https://oasis.art/event/10>
- Proyecto panorama abierto. En proceso. Realización de video performance (próxima presentación), y de actividades participativas durante el 2022 en la Universidad Nacional de las Artes y el Centro Cultural de la Ciencia.
https://docs.google.com/presentation/d/1HZa6SLXjAkXLdm76_wSuVFJs8uZgyQWJehGj5lprW0o/edit?usp=sharing
- Proyecto Desloop. en proceso. Investigación sobre la puesta en escena del dibujo entre los dramaturgos Paz Pardo y Enrique Lozano, y Marcela Rapallo.
https://www.instagram.com/p/CWt8jB8AYUr/?utm_source=ig_web_copy_link
- Ciclo Diálogos de dibujo en línea con Trazos Club. Convocado por Marcela Rapallo. Unvitades 2021: Fernanda Rodrigo, Blanca Alonso Vidal, Myriam Beutelspacher, Laura Muñoz Sánchez, Lahun Manik, y Andrés Colubri.
https://www.instagram.com/p/CRQC6fng8yD/?utm_source=ig_web_copy_link
- Insostenible. Autora: Gabriela Muollo. Discurso sobre pizarrón piezoeléctrico. Videoperformance presentada en AUSTRAL Performance Art Festival Buenos Aires, mayo de 2021, en Umbral Espacio de Arte, sede del festival. Desde la perspectiva del dibujo en vivo en la que se asienta el proyecto de investigación, esta video performance estudia los gestos de los discursos políticos en los que se anunciaron las medidas para continuar con las modalidades virtual / presencial en educación en la Ciudad de Buenos Aires. Se realiza una secuencia de gestos y trazos utilizando tiza sobre una pizarrón intervenido con piezoelectricidad, modificando su uso para amplificar los

sonidos de la secuencia de acciones con los objetos sobre su superficie.
<https://vimeo.com/633180557>

- “Dibujar la Escuela” y “Zapatos violetas”. Autora: Ángeles Cotelo. Instalación a partir de Andiamo con video realizada en la Escuela de Cerámica N-1 durante la Semana de las Artes 2021. Se enmarcó en la convocatoria “Zapatos violetas” del C.A.A.C., y su objetivo fue la realización de un acto de memoria a las víctimas de violencia de género. Quienes la recorrieran podían dibujar sobre la proyección de un vídeo que intervenía las paredes del aula.
<https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1UCaNxOHWmgPKaDa958IGpryHRY376-S0>
- “¿Quién Soy?” Autora: Romina Cariola. Experiencia en la ESEA en artes visuales Manuel Belgrano. Durante el 2021 las clases alternaban entre la presencialidad y la virtualidad debido a la situación sanitaria. El propósito de esta actividad fue facilitar la integración del curso dado que la mayoría apenas se conocían. En grupos de 4 o 5 personas y utilizando la plataforma de dibujo colaborativo en línea Trazos Club, los estudiantes ingresaban con sus teléfonos celulares a un tablero compartido y allí podían dibujar con el dedo. La pauta fue que cada uno hiciera aquel dibujo que siempre hace, esa insignia personal que cada uno tiene y que se presentara de esa forma frente a los otros. A lo largo de la actividad podían crear trazos entramando las insignias y así generar un diálogo visual entre todos. Los estudiantes lograron conocerse a través del dibujo y reconocer los rasgos y estilos de dibujo personales de cada integrante del grupo.
<https://docs.google.com/document/d/1CBQVZi5bfEgPHkk4gm99GwylxXSFG1APT09vE4nJMQ4/edit?usp=sharing>
- Dibujar el agua. Autora: Marcela Rapallo. Colaboración de Daniela Morone, Amalia Courvoisier y Brenda Berenstein. Realización de experiencias de dibujo colectivo con la temática del cuidado y saneamiento del agua con las comunidades de la Cuenca Matanza Riachuelo a través de Acumar.
<https://twitter.com/acumarriachuelo/status/1443676614454300675>
- Cruce de improvisación entre visuales, danza y sonidos creados en tiempo real, interpretados por Viviana Bértola (visuales en vivo con Andiamo) y Tamia Rivero (danza Butoh y sonidos). En el ciclo “Miércoles del viento” en el Espacio Cultural La Gran Jaime. Aráoz 832, CABA. Noviembre de 2019.
<https://photos.app.goo.gl/Av4vebASRnLEVcEF6>
- Multijam. El uso de la palabra. 8 Improvisaciones sobre la obra de Mari Trejo. Cruce de danza, música, poesía, y visuales (retro y Andiamo) en tiempo real. Improvisarodes: @vivibertola @juanklis @alcarazfederico @mara_padilla @dinah.schonhau @maria.fernanda_nunez @caro-dipalma @monicamaffia

@martinacruz @glendapocaib @mussomariafernanda @AmarayCol
@Adriana Viñals @Gabriela Zumelzu.

En la calle Monroe 2765. CABA. En Diciembre de. 2021.

<https://photos.app.goo.gl/Xf61KHg9MHKacflL6>

- Sexteto. Obra musical de Jessica Estigarribia en combinación con visuales en vivo (con Andiamo) a cargo de Viviana Bértola, junto a Jeanette Nenezian, Tomas Velazquez, Juan Klaus, Ignacio Szulga y Omar Menendez. En el espacio Panda Rojo 23/12/21 -

<https://photos.app.goo.gl/pcFnQx487tpWEc8i6>

- Improvisación de visuales en vivo de Viviana Bértola, creadas en tiempo real con Andiamo. Para el grupo Las Chanas, en el espacio Cultural Guajira, La Plata. Octubre de 2021.

<https://photos.app.goo.gl/Fvs4zw2W6afpkkqp6>

Difusión en Congresos / Simposios / Reuniones Científicas y/o Artísticas / Conferencias

Tema; Nombre del Evento; Carácter: (Nacional - Extranjero - Internacional); Lugar; Fecha; Autores de la Presentación; Indicar si fue publicado en Actas, Memorias, Proceeding; Volumen; Páginas; Año; y si tiene referato.

Tema: Cruce Abierto. Dibujando caminos ante los desafíos pedagógicos y creativos en tiempos de pandemia.

Nombre del Evento: 1ra Jornada de Experiencias Pedagógicas de Educación a través del Arte.

Carácter: Nacional

Lugar: Ciudad de Buenos Aires- Virtual

Fecha: 27 de noviembre de 2021

Autores de la Presentación: Marcela Rapallo, Romina Cariola, Ángeles Coteló, Gabriela Muollo, Bianca Racioppe

Indicar si fue publicado en Actas: No

Memorias:

Proceeding:

Volumen:

Páginas:

Año: 2021

<https://view.genial.ly/619591e134d2a90d4f744367/presentation-cruce-abierto>

<https://padlet.com/jornadasepea/escenariosvirtuales>

Trabajos en preparación

Título; Autor/es. *

Marcela Rapallo; Activar el deseo de imaginar, una mirada sobre las artes y tecnologías en la mediación cultural latinoamericana. artículo enviado para publicación.

Marcela Rapallo; Dibujo colectivo, artículo sobre la investigación artística pedagógica sobre la práctica de dibujo colectivo. En proceso.

El 16 de marzo del 2022 se realizará una presentación del proyecto de investigación en el quinto Simposio Comunicación, educación y ciudadanía en la era digital de la Universidad de Quilmes.

El equipo de investigación está realizando memorias y Recursos Educativos Abiertos en base a las experiencias en escuelas, y a los laboratorios de Transformar las herramientas. Entre estos materiales se encuentra la bitácora Dibujo en escena, Documentación sobre el proyecto Dibujo en escena realizado en el marco del Plan de Educación Digital, Ministerio de Educación GCBA. En proceso.

Otras actividades relacionadas al Proyecto

Capacitaciones en las Escuelas ESEA Jorge Donn y la ESEA Manuel Belgrano. Se realizaron distintas capacitaciones para estudiantes de los últimos años de la escuela de danzas Jorge Donn y la escuela de artes visuales Manuel Belgrano a cargo de la profesora Lic. Marcela Rapallo en el espacio curricular de Elementos de producción y montaje y Escenografía, vestuario y maquillaje a cargo de la profesora Lic. Romina Cariola. En estas capacitaciones lxs estudiantes tuvieron una aproximación al uso de los programas Andiamo y Trazos Club.

Presentación de Trazos Club en las Jornadas de Arte, Música y Tecnología (JAMTEC) de la Universidad Nacional de Quilmes (UNQ), organizadas por la Escuela Universitaria de Artes (EUdA). Conversatorio con Marcela Rapallo, Pablo La Porta y Gaston Lozano.

Formación de recursos humanos

(Formación en investigación: Dirección de Tesis de Licenciatura, Tesinas de Grado, Tesis de Maestría, Tesis de Doctorado, Becarios, etc.). Indicar nombre del tesista o becario, tema y director, fechas de inicio y finalización.

Presentación del becario Pedro Nan a las becas EVC CIN con propuesta de dirección de Gabriel Gendin y codirección de Marcela Rapallo.