

“Entornos multimediales de las nuevas tecnologías: mediación pedagógica para la formación artística universitaria”

Resumen

En este artículo, la autora plantea los diferentes enfoques que tiene el término multimedia. El análisis parte de la concepción de la comunicación como mediación pedagógica. Posteriormente, se analiza la función de los símbolos de la comunicación y su función dentro del espectáculo artístico integrado, partiendo de los orígenes históricos hasta llegar a su concreción en la tecnología más avanzada. Analizando la problemática de la creatividad, la autora reflexiona de qué manera la diversidad de resoluciones posibles, dentro de las TICS, pueden funcionar como disparadores creativos dentro de la formación artística universitaria.

Autora: Diana Fernández Calvo

Títulos académicos:

Doctoranda en Ciencias de la Educación (UCA).

Magíster en Gestión de Proyectos Educativos (UCAECE).

Posgrado en Educación a Distancia (UCAECE).

Licenciada en Música, especialidad Musicología y Crítica Musical (UCA).

Licenciada en Música, especialidad Educación Musical (UCA).

Profesora Superior en Musicología (UCA).

Profesora Superior en Educación Musical (UCA).

Profesora Superior en Música, especialidad Piano (IUNA).

Compositora (UCA).

Correo electrónico: diana_fernandezcalvo@uca

Lugar de trabajo académico:

- 1- Directora del Instituto de Investigación Musicológica “Carlos Vega”, Facultad de Artes y Ciencias Musicales (UCA).
- 2- Docente de “Computación Aplicada I”, en la Facultad de Artes y Ciencias Musicales de la UCA.
- 3- Docente de “Multimedia”, en la Licenciatura en Artes Plásticas de la Universidad del Museo Social Argentino.

Facultad de Artes y Ciencias Musicales, Alicia Moreau de Justo 1500, Fax: 4338-0882

1- La comunicación a través de las nuevas tecnologías en educación

Los cambios en el avance de las telecomunicaciones producidos durante las últimas décadas -la integración de los medios, los dispositivos y los sistemas llamados "multimedia", las técnicas de realidad virtual y representación tridimensional- han aportado a la sociedad una nueva visión del entorno, una nueva forma de entender la realidad y, sobre todo, una nueva vía de participación activa en procesos en los que antes era muy difícil tomar parte.

El desencadenante ha sido el desarrollo de sistemas que permiten convertir cualquier tipo de información (sonido, texto o imagen) en un lenguaje común matemático binario y, por lo tanto, unificar la integración de diferentes formatos para poder digitalizarlos y procesarlos.

Los nuevos criterios de procesamiento digital han modificado el panorama creativo abriendo nuevos espacios y facilitando nuevas tecnologías fácilmente integradoras. Aparece así el concepto de "multimedia" que engloba la integración de los medios, la interactividad y la digitalización de los mismos, a través del hardware y el software de una computadora y de los periféricos operables a través de ella.

La radio, la televisión, el cine, la escritura, la música, la plástica y las telecomunicaciones se integran de esta manera en un mismo "medio tecnológico", ampliando el elenco de posibilidades puestas al servicio de la creación y de la producción. El nacimiento del CD-ROM y del DVD como soportes de almacenamiento de datos ha permitido el nacimiento de los libros y obras multimediales y, por ende, el nacimiento de medios interactivos.

Los medios de comunicación comenzaron de ese modo un proceso de transformación. Las compañías telefónicas, de cable-visión y las productoras de cine planearon fusiones con el objetivo de acercar los servicios multimediales interactivos al usuario común.

La interactividad de estos medios abrió así un panorama diferente a la inserción de la computadora en el aula, permitiendo instrumentar el perfil de un aula taller en donde el alumno crea y recrea a través de estas nuevas herramientas.

Es así que, cuando se encara la comunicación en la educación mediada por las nuevas tecnologías resulta imprescindible hablar de nuevos espacios de mediación pedagógica (PRIETO CASTILLO – MOLINA, 2000) orientados a la construcción del propio ser, a la apropiación del mundo y de la subjetividad.

En un proceso comunicacional con soporte en las nuevas tecnologías resulta necesaria la modificación de roles, perfiles, actividades y estrategias de aprendizaje y también la apertura a nuevos lenguajes simbólicos.

Dentro de estos enfoques enmarcados en las TICS es común el surgimiento de canales no ortodoxos de comunicación que requieren el abandono de los roles tradicionales y su resignificación dentro del marco de nuevos entornos de aprendizaje. Es decir, aprender a enseñar y aprender a aprender de maneras diferentes.

Este proceso conlleva al aprendizaje colaborativo, a la observación de nuevas maneras de percepción en el plano comunicacional y a la actuación dentro

de nuevas situaciones más flexibles en cuanto al uso de los símbolos en tiempo y espacio.

A través del nacimiento de los recursos multimediales y de las comunicaciones mediadas por las nuevas tecnologías surge, entonces, una nueva concepción de la información y su manejo (MARABOTTO-GRAU, 2003).

Esta circunstancia ocasiona nuevos desafíos que pueden resumirse en los siguientes puntos:

- La construcción del mensaje requiere nuevas competencias del autor.
- La integración del recurso como medio didáctico requiere nuevas competencias docentes.
- La integración del recurso como medio de aprendizaje y comunicación requiere nuevas competencias en el lector-alumno.

Los medios audiovisuales son posibilitadores de nuevas estrategias cognitivas, nuevos procedimientos, nuevos estilos de expresión, de comunicación y de abordaje de la complejidad. A su vez, facilitan el ingreso al universo social, a los aprendizajes de los modos de vida y relación generacional, a la pertenencia a un grupo social y a la creación de cultura.

2- Texto impreso y recurso multimedial

El texto impreso supone siempre un cierto sometimiento al autor y a las características del soporte. La multimedia admite nuevos tratamientos de la información.

Nuevo tratamiento de la información

Antes	Ahora
Lineal	Esférica
Estática	Dinámica
Secuencial: comienzo - desarrollo - fin	Múltiples puntos de acceso y enlace
Construida por el emisor	Cada uno construye su información
Unidimensional	Multidimensional

Desde este punto de vista, los entornos interactivos nos ofrecen las siguientes ventajas:

- 1- Brindar información no secuencial.
- 2- Integrar la información.
- 3- Realizar enlaces asociativos.
- 4- Seguir múltiples caminos de lectura y recorrido.

- 5- Recorrer procesos interactivos.
- 6- Dinamizar el abordaje de la información.
- 7- Integrar diferentes medios.
- 8- Percibir las relaciones e interrelaciones entre los diversos elementos que componen el mensaje.
- 9- Usar estructuras de información asociativas, mediante la creación de nodos y enlaces.
- 10- Mejorar los procesos de atención y comprensión del mensaje.
- 11- Abordar la información desde distintas perspectivas.
- 12- Facilitar la operación de la información contenida en distintos soportes: textos, gráficos, imágenes, fotografías, sonidos, música, video y animaciones, ganando en riqueza expresiva pero también en complejidad para la codificación y decodificación del mensaje.

Estos recursos permiten:

- La creación de ambientes más propicios para el trabajo intelectual.
- El cambio del rol del docente.
- Nuevos abordajes interdisciplinarios.

3- Arte y tecnología

El hombre ha buscado su expresión desde el origen de los tiempos, primero a través del cuerpo y de la voz; luego, extendiendo su mirada a los elementos naturales en una búsqueda que podemos llamar "tecnológica".

La sangre de un animal usada como pintura, las resinas vegetales para formar tinturas y tejidos, las piedras para elevar esculturas y los troncos usados como tambores, son intentos de extender el impulso creativo interno hacia caminos más sofisticados de expresión. Ésta es una constante en el género humano: la búsqueda de nuevas tecnologías.

Una mirada histórica nos permite comprobarlo, a estos primeros descubrimientos les siguieron: el mármol en la escultura, el óleo o la acuarela en la pintura, la maquinaria y los diversos materiales en la escenografía, el lenguaje y sus características en el texto, los instrumentos o las diferentes técnicas vocales en la música. Hablamos aquí de un impulso creativo que lleva a una elección y determina un proceso a seguir.

El hombre ha escogido la tecnología de su entorno, de su historia, y ha influido en la creación de nuevas tecnologías que permitieran plasmar nuevas inquietudes estéticas.

Desde los orígenes de la civilización, las diferentes manifestaciones artísticas siguieron caminos que, a veces, fueron divergentes, pero que en otras ocasiones se fusionaron en un solo espíritu.

En la esencia de la más simple y antigua forma del drama helénico (BARKER, A., 1989) se halla implícito que, al llegar al máximo la intensidad del sentimiento y de la emoción, éstos se expresen a través de música y movimiento.¹

El Renacimiento resucitó este ideal clásico, agregando las nuevas técnicas y exploraciones del espacio y los nuevos elementos de concepción escénica y de vestuario. Este ideal debió esperar la luz de la atmósfera barroca para encarnarse en un nuevo género. La ilimitada admiración por las artes y las letras (reales y ficticias) de la antigüedad produjo la asociación de eruditos y artistas que fundaron la Camerata Florentina, cuna de la ópera (REESE, G., 1988)

La tragedia clásica surgió de los ritos a Dionisios y el drama en Italia de las canciones de los *laudesi*, impregnando el espectáculo de las raíces populares de este género. La Florencia del 1600, amante del arte, dotó a estas representaciones de una gran magnificencia artística (CORTAZAR, C., 1982). Pero la combinación de la música y el drama lleva a cuentas un problema eterno, cuya solución, más o menos feliz, ha intrigado a todos los compositores, desde Monteverdi hasta nuestros días: dramaturgos, cantantes, actores, compositores, escenógrafos y filósofos han intentado hallar el término justo para la asociación de estas disciplinas que se ven acompañadas en la aventura por otras expresiones artísticas (WHENHAM, J., 1982).

La fusión de las artes soñada retoma su camino, en 1762, con el Orfeo de Gluck. La ópera, bajo el lema de "Retornemos al 1600", produce una reforma importante en la búsqueda del lenguaje poético y la sinceridad dramática (GROUT, D., 1988). Propone la sumisión de la música a la poesía y al drama, comparándolas en su relación con el color, que no cambia con su potencia, la forma propuesta por el dibujo previo. Este equilibrio cuestiona la invasión de la música en la acción, a través de despliegues vocales o instrumentales. Subraya la importancia de la obertura como anticipo de la acción dramática y de la orquestación en servicio de la pasión de las palabras.

Con el Orfeo se inicia una línea de reformas en pos de este ideal de unión que pasando por Mozart (Clarke, B., 1995) y Weber (DAHLHAUS, C., 1990) llegará a Wagner.² Esto será el germen de una nueva visión de la unión del drama con la música, la danza y las artes plásticas, que se haría realidad en Bayreuth, en 1876, con la representación completa de la Tetralogía.

Richard Strauss absorbió el arsenal wagneriano explorando al máximo las nuevas técnicas y plasmando su estética en *Salomé* (1903-1905) y *Electra* (1906-1908) (Osborne, Ch., 1995).

Shoemberg, desde otro ángulo, conectó al Wagner del último período con el siglo XX, a través de sus *Gurrelieder* (MACHILIS, J., 1979). Su concepción

¹ "La música y la danza son capaces de continuar expresando las emociones cuando el alma hondamente agitada del hombre sólo atina a emitir gritos inarticulados". (LANG, 1963)

² En 1849, las reflexiones de Wagner en el exilio, le permiten vislumbrar un nuevo concepto de unión de las artes: "He pasado de la conciencia a la inconsciencia... la nueva forma de la música dramática, para ser una obra de arte, debe presentar la unidad de un movimiento sinfónico. Esto se obtiene sólo cuando la nueva forma penetra e impregna todo el drama y no sólo unos cuantos trozos escogidos por él. La acción dramática proporciona las reglas para su unión y separación y tiene su origen en los movimientos de la danza". (WAGNER, *Escritos y Confesiones*, 1975).

estética del drama está influenciada por su actividad como pintor dentro de la escuela expresionista fundada por su amigo Kandinsky.

Alban Berg, amigo y discípulo de Schoenberg, plasmó esta herencia en el drama musical *Wozzeck* (BOULEZ, P., 1964). En esta obra llega a la máxima expresión del sentimiento y el buceo introspectivo del personaje a través de un proceso dramático de negación y aniquilación llevado a sus últimas consecuencias.

4- La nueva unión de las artes

Atravesando los siglos, las respuestas estéticas a esta conjunción, confluyeron en nuevos formatos y nuevas tecnologías que permitían, con distintos niveles de éxito, esta fusión (BROWN, E., 1986).

La evolución de la escena, comprendida como lo que se ve (lo que no está escondido), acontece como contrapunto entre los canales del mensaje: la acción en vivo y el celuloide, y tiene alguna similitud con lo que acontecía entre el teatro de tradición oral y el texto. Un film se parece a un texto: la imagen está “escrita” sobre el celuloide (tal como la música concreta fue concebida para ser grabada). Esta disponibilidad de la imagen, texto y música, en una especie de libro que nos leen, es el hecho distintivo del siglo XX. Esta situación tecnológica determina una relación de cada persona con el tiempo (BRNCIC, 1997).

El tema del tiempo opera de una manera nueva en la era electrónica y esto, a su vez, influye en las percepciones y las apreciaciones de los espectadores. Esta nueva concepción originada en la imagen y el sonido, capturables y modificables, originan una lectura no-lineal de la narración. Una puesta en escena actual, concebida con un criterio multimedia, contiene al cine y a la sonorización libre. La escenografía tradicional puede ser una instalación en perpetuo cambio y la iluminación se convierte en un verdadero lenguaje que actúa sobre un espacio ampliado que incluye la escena y el público. Fronteras que se desdibujan mediante la intromisión recíproca, la danza y la acrobacia, y todas las habilidades tecnológicas del siglo pueden ser convocadas y exhibidas en un solo espectáculo.³

La incidencia de estas herramientas puestas al servicio de la educación y del actual concepto de “creación” como actividad no sólo ligada a las tradicionales disciplinas artísticas sino al mundo de la producción, de la integración audiovisual y de la operación multimedia, es notable.

Dentro del campo de la música, la manipulación del sonido a través del proceso electroacústico, de la interacción de los hiperinstrumentos, de la modificación y manipulación de los sonidos del entorno y de los instrumentos acústicos, amplía criterios de pluralidad estética y ayuda a comprender las diferencias culturales.

³ "En la apertura estética contemporánea se convalidan técnicas como se reivindicaron estilos, instrumentos, géneros, mensajes creadores. Todo en esta época posmoderna que busca, en la flexibilidad y en la comprensión de las diferencias y sus valores intrínsecos, un reservorio multicultural para la educación de las generaciones jóvenes. Se trata de eliminar el rechazo por la ignorancia o por el miedo a lo desconocido." (FREGA, Eufonía, 1996).

En la danza, un bailarín suma a su técnica ancestral los elementos electrónicos amplificando y ramificando su acción. Crea, así, un mundo paralelo en otros campos sensoriales, actuando en coordenadas espaciales, en suelos cambiantes y receptivos, que le permiten “decir” simultáneamente, con su expresión corporal, una meta-danza de imágenes, luces y sonidos. El actor puede nutrirse del lenguaje no verbal de otras culturas desafiando su saber técnico y al mismo tiempo se mueve en un espacio escénico, construido por el iluminador y el escenógrafo, para ser habitado y sentido como una inmersión (HERRERA, S., 2005).

La realidad virtual se propaga como tecnología al servicio de la escenografía.

El resultado de estas posibilidades multimediales es un desafío planteado a cada uno de nosotros y una nueva herramienta disponible para la formación artística y para la creación. No hay duda que este proceso histórico aún se está escribiendo y se modifica día a día pero, más que ninguna otra revolución tecnológica del pasado, nos exige protagonismo e invención (GIORGIO, B., 1995).

Las reformas educativas que se están desarrollando en prácticamente todas partes del mundo, acentúan especialmente los enfoques interdisciplinarios como caracterización de los procesos de formación de las nuevas generaciones. El objetivo es la interconexión de saberes en redes comprensivas que estimulen la integración, la correlación, la transferencia, la deducción y el verdadero aprendizaje de los hechos. Esto permite estimular la construcción de los conceptos en representaciones mentales dinámicas, ágiles y creativas, que faciliten un crecimiento intelectual posterior y constante.

Este mismo criterio puede aplicarse, en el área artística y creativa, a los lenguajes integrados.

Como se dijo antes, la tecnología que utiliza el artista es la que produce su cultura. Hoy, los cambios, aunque parezcan imperceptibles, forman parte de nuestra vida y los vamos incorporando por distintos motivos. Permiten ahorrar tiempo, acercan información que antes resultaba inaccesible, permiten enfrentar actividades antes no posibles, pero sobre todo constituyen una nueva plataforma para el desarrollo de la creatividad y la imaginación.

Estos conocimientos son parte de una realidad de este siglo y, por lo tanto, una exigencia de inserción en el mundo creativo actual. El docente no puede ignorarlos porque tiene que transmitirlos, dado que hoy forman parte de los contenidos de las materias artísticas. Temas tales como los formatos y géneros en el siglo XX y XXI (prensa, publicidad, televisión, radio, cine, video, producciones digitales, redes, multimedios e hipermedios), la diversidad cultural, la industria y el consumo, las nuevas formas de preservación del patrimonio cultural y universal, el texto como imagen y la imagen como texto, los lenguajes audiovisuales, la integración sonido, palabra e imagen en movimiento, la animación y la imagen electrónica, la imagen en 3D y la realidad virtual, el arte informático, el mensaje y su estructura en el libro y la enciclopedia electrónica, el lenguaje digital, los códigos de diseño de páginas Web, de Multimedia y de software didáctico: interactividad y almacenamiento, son sólo algunos de los desafíos que nos plantean estos cambios.

Todos estos aspectos se relacionan y se comunican entre sí gracias a las nuevas tecnologías; por lo tanto, los proyectos de aula pueden ser disparados desde cualquier lenguaje o área de estudio y abarcar los conocimientos de cada disciplina en un nuevo formato creativo multimedial.

5- Abordaje multimedial en la formación artística universitaria

Hemos comentado en el punto anterior que las nuevas tecnologías en la educación artística son herramientas para el descubrimiento, la experimentación y la creatividad. En este proceso el alumno de arte encuentra significación en lo aprendido al manipular, experimentar, crear y elaborar el material artístico siendo el eje central de la acción. Por lo tanto, estas tecnologías crean nuevas situaciones de aprendizaje, que ayudan al alumno en su proceso cognitivo fomentando la valoración y el juicio crítico.

Según Cecilia Braslavsky, Lo maravilloso del actual ciclo de la revolución tecnológica es que abre más oportunidades y lo apasionante es que queda mucho que elaborar para construir las mejores (BRASLAVSKY, 1996)⁴.

Brunner afirma que estamos en el umbral de una profunda revolución, similar al impacto que produjo la imprenta (BRUNNER, 2000).⁵

El armado de proyectos multimediales es hoy una realidad curricular en el ámbito universitario, dentro de la currícula de formación artística. No obstante, los docentes a cargo suelen tener una formación prioritaria en una sola de las disciplinas integradoras del producto final. Esta característica hace que, tal como mencionamos sucedió en la historia de la ópera- un solo lenguaje asuma el carácter de conductor lineal del proceso activo en el tiempo. La música, por ser un arte temporal, suele asumir este rol dado que determina el “espacio virtual” en el que se mueve la obra multimedial.

Este desafío de abordaje pedagógico suele presentar también otro problema: las competencias particulares de cada alumno.

Amstrong, siguiendo las teorías de las inteligencias múltiples de Gardner elabora 35 estrategias de enseñanza que resultan sumamente interesantes a la hora de asumir un proyecto multimedial en el aula universitaria. (Amstrong, 2002)

Dado que docentes de arte a cargo de proyectos multimediales manejan distintas orientaciones: música, artes plásticas y artes combinadas, es preciso

⁴ “Para cumplir estos desafíos, dos tipos de actividad son más necesarios que nunca: la investigación y la puesta en marcha de experimentos diseñados para generar nuevas prácticas y teorías. Un experimento diseñado es una forma novedosa de poner en práctica ideas y comparar sus resultados con los de otras experiencias, no sólo para evaluar cuáles tienen mejor impacto sino para construir teorías, en este caso, teorías acerca de cómo enseñar” (BRASLAVSKY, 1996)

⁵ “La educación se encuentra ante la eventualidad de tener que hacer un giro radical, de naturaleza similar a aquellos otros que dieron origen, sucesivamente, a la escuela, luego a la educación pública y, más adelante a la enseñanza masiva (...) probablemente estemos a las puertas de una cuarta revolución de esa misma magnitud. (...)El futuro de la educación en América Latina está configurado por la trayectoria de esas adaptaciones. No hay posibilidades de eludir este proceso porque *“el cambio está en el contexto tecnológico en el que opera la educación, el cual, después de permanecer prácticamente inalterado desde el siglo XV hasta el siglo XX, ahora ha empezado a mudar rápidamente”* (BRUNNER, 2000)

asegurar un acercamiento a los perfiles de conocimiento de cada alumno desde el campo de las inteligencias múltiples. El conocimiento de la diversidad de inteligencias, sustentadas por Gardner y por Armstrong en sus trabajos, permitiría así proceso reflexivo a la hora de establecer las “configuraciones didácticas” adecuadas en cada caso y para cada disciplina (LITWIN, E, 2004).⁶

Siguiendo esta idea, resulta interesante el abordaje de proyectos en los cuales la interactividad de los lenguajes artísticos abra un panorama diferente. En tal abordaje el alumno puede crear y recrear a través de nuevas herramientas tecnológicas, ubicándose en el contexto global desde la especificidad y ángulo creativo de su propio lenguaje y desde el ángulo facilitador de la inteligencia específica

Como cierre de la presentación abordaremos un proyecto construido en la universidad a partir de la concepción desarrollada.

Dado que Armstrong afirma que no hay un solo conjunto de estrategias que sea mejor para todos y que, a cada inteligencia le convendrá un tipo específico de estrategias, se abordaron en este proyecto las siguientes:

- Inteligencia Lingüística (Libros, ejercicios, clases orales, relatos, torbellino de ideas, redacción de diarios personales, publicaciones)
- Inteligencia Lógico-matemática (cálculos, estadísticas, clasificaciones y categorizaciones, líneas de tiempo, diagramas, roles y atributos, mapas lógicos)
- Inteligencia Espacial (visualización, metáforas visuales, bosquejos de ideas, símbolos gráficos)
- Inteligencia Corporal cinestésica (el cuerpo como medio de expresión, teatro, manejo del espacio)
- Inteligencia Musical (creatividad melódico-rítmica, estética construida en el tiempo)
- Inteligencia Intrapersonal (organización de grupos, realizaciones grupales)
- Inteligencia Interpersonal (reflexión, elaboración de proyectos, pensamiento crítico, investigación y escritos).

Recurrimos a estas estrategias para elaborar un proyecto de clase universitario que contemple estos perfiles desde los conocimientos y procedimientos tecnológicos requeridos por el área artística- multimedial.

Teniendo en cuenta el perfil de integración al que se apunta, en el cual la interactividad de los lenguajes artísticos abre un panorama diferente a la inserción de la tecnología en el aula, consideramos adecuado instrumentar un perfil de clase en un aula taller, en donde el alumno crea y recrea a través de estas nuevas herramientas, ubicándose en el contexto global desde la especificidad y ángulo

⁶ “Esto implica una construcción elaborada en la que se pueden reconocer los modos como el docente aborda múltiples temas de su campo disciplinar y que se expresa en el tratamiento de los contenidos, su particular recorte, los supuestos que maneja respecto del aprendizaje, la utilización de prácticas metacognitivas, los vínculos que establece en la clase con las prácticas profesionales involucradas en el campo de la disciplina de que se trata, el estilo de negociación de significados que genera, las relaciones entre la práctica y la teoría que incluyen lo metódico y la particular relación entre el saber y el ignorar” (LITWIN, E , 2004).

creativo de su propio lenguaje y desde el ángulo facilitador de la inteligencia específica.

- 1- **Inteligencia Lingüística** (Software de procesadores de texto, editores de texto y de armado de presentaciones) Elaborar una secuencia literaria estructurada con una forma característica del discurso: narrativo, periodístico, argumentativo, poético o teatral. Organizar el texto en función del discurso y de la correlación con los otros lenguajes en la puesta final del proyecto desde el programa elegido.
- 2- **Inteligencia lógico-matemática** (Software de organización del material en *frames*). Diseñar con criterio lógico la división en cuadros de la secuencia argumental elaborada. Numerar la secuencia en cuadros de video. Procesar matemáticamente los datos digitales de imagen y sonido. Convertir formatos de imagen y video en el programa elegido.
- 3- **Inteligencia espacial** (Software de dibujo, pintura, fotografía, animación y video,). Crear imágenes desde el dibujo o el grabado. Importar imágenes desde el escáner para su posterior montaje, modificación o animación. Filmar y digitalizar. Fotografiar y digitalizar. Realizar montajes desde el programa elegido.
- 4- **Inteligencia corporal** (Software de filmación). Trabajar una secuencia corporal, disparada desde el análisis del texto y la división en cuadros escénicos. Filmar el proceso de simultaneidad de imagen proyectada con movimiento.
- 5- **Inteligencia Musical** (Software de edición de ondas y composición). Componer una secuencia musical. Una vez estructurada, editar y masterizar, uniendo con los cuadros de las imágenes filmadas.
- 6- **Inteligencia interpersonal** (Montaje digitalizado del proceso final) Discutir grupalmente la puesta final. Coordinar el equipo multidisciplinar en las diferentes etapas. Montar el proyecto.
- 7- **Inteligencia Intrapersonal** (Ensayo crítico y valorativo, edición final) Análisis crítico del producto y edición final.

Objetivos del proyecto: Lograr que el alumno Realice una creación colectiva orientada a la educación artística, partiendo del producto de cada grupo. Analice las obras producidas por cada grupo, desde un criterio estético, desde el análisis del mensaje original y desde la propuesta educativa referente. Elabore futuros proyectos en función del trabajo realizado.

(Se presenta a continuación el proyecto de montaje realizado por los alumnos de la Universidad en la cátedra de Computación aplicada). Se requerirá para su proyección un cañón proyector de computadora y dos parlantes de audio, la computadora la llevará la docente)

Referencias bibliográficas

- AMSTRONG, T. (2002) *Las Inteligencias múltiples en el aula*. Argentina, Ed. Manantial
- BARKER, A., ed. (1989) *Greek Musical Writings, ii: Harmonic and Acoustic Theory*. Cambridge.
- BOULEZ, P. (1964) “Disciplina y comunicación” Conferencia en los cursos de Darmstadt en 1961 publicada con el título “A bas les disciplines”, en: *Les Lettres Nouvelles*, Paris.
- BRASLAVSKY, C.; COSSE, G. (1996) “Las Actuales Reformas Educativas en América Latina: Cuatro Actores, Tres Lógicas y Ocho Tensiones”. Buenos Aires -. En: *Preal N° 5*. Santiago – Chile
- BRUNNER., J (2000) “Escenarios de Futuro. Nuevas tecnologías y Sociedad de la Información.” *PREAL*, Documento de Trabajo N° 16.
- BURCKHARDT, J. (1993). *La cultura del Renacimiento en Italia*, Madrid, Akal.
- BURKE, P. (1993) *El Renacimiento*. Barcelona, Crítica.
- CORTAZAR, C. (1982) “La música medieval, iniciadora de la música moderna”. En: *Revista Teología*, UCA, N° 71.
- DAHLHAUS, C. (1990). *La musica dell'Ottocento*, Scandicci (Firenze), La Nuova Italia.
- GARIN, E. (1986). *El renacimiento italiano*, Barcelona, Ariel.
- GIORGIO, B. (1995) *Tecnologia e drammaturgia Mappa ragionata dei centri di ricerca e produzione musicale in Italia*, Rome, CIDIM.
- GROUT, D. J. (1988) *A Short History of Opera*. New York, Columbia University Press.
- HERRERA, S. (2005). “Gabriel Brncic: Un primer acercamiento hacia el compositor y maestro chileno en el exilio”. En *Revista Musical Chilena*: LIX, no. 204 (diciembre), Chile.
- LANG, P. (1941) *La música en la civilización occidental*. Buenos Aires, Eudeba
- LITWIN, E. *Las configuraciones didácticas. Una nueva agenda para la enseñanza superior*. Argentina, PAIDOS.
- MACHILIS, J. (1979). *Introduction to contemporary music*. New York.: W.W. Norton.
- MARABOTTO, I. , GRAU, J. (2003). *Tecnologías de las información y la comunicación*. Buenos Aires, FUNDEC.
- OSBORNE, Ch. (1995). *The Complete Operas of Strauss. A Critical Guide*. London, Grange Books.
- PRIETO CASTILLO, D., MOLINA, V. (1999). *El aprendizaje en la universidad*. España, Pita Pérez Editores.
- REESE, G. (1988) *La música en el Renacimiento*. Madrid, Alianza.
- WHENHAM, JOHN (1982) “Duet and Dialogue in the Age of Monteverdi”. *Studies in British Musicology 7*, Ann Arbor: UMI Research Press.



IV Encuentro Nacional de Docentes Universitarios Católicos
docentes@enduc.org.ar - www.enduc.org.ar