

**PLANILLA DE PRESENTACIÓN DE PROYECTOS PERTENECIENTES AL
PROGRAMA DE INCENTIVO A LA PRODUCCIÓN ARTÍSTICA Y ACADÉMICA**

SECRETARÍA ACADÉMICA
1325-1263-0034-6192-0472-9778

1. IDENTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Para ser completado por la Secretaría Académica del Área.

1.1 Título del Proyecto: Juguetes (Dispositivos) Ópticos.

Subtítulo: Producción de material pedagógico.

1.2 Tipo de Evento: Diseño, producción y construcción de dispositivos ópticos a través de talleres.

1.3 Lugar de realización: IUNA ATAM

1.4 Fecha de realización:

Período de realización del evento proyectado: del 13 de mayo al 31 de Julio de 2014
(ver cronograma)

1.5 Datos del docente coordinador responsable:

- Apellido/s, Nombre/s: Domergue, Estela
- Asignatura: Proyecto visual I
- Cátedra: Domergue
- DNI: 18315213
- Correo electrónico: catedra.domergue@gmail.com
- Cargo Docente ATAM: Adjunto (con función de titular)
- Máximo título académico obtenido: Profesora de Dibujo, Pintura y Escultura

- Apellido/s, Nombre/s: Corazza, Luis Ernesto
- Asignatura: Audiovisión I
- Cátedra: Corazza / Saura
- DNI: 11024406
- Correo electrónico: corazzaural@gmail.com
- Cargo Docente ATAM: Adjunto (con función de titular)

Máximo título académico obtenido: Licenciado en realización y producción audiovisual. Licenciado en Enseñanza de Artes Audiovisuales.

1.6 Participantes del proyecto

Apellido/s, Nombre/s	DNI	Asignatura/Cátedra	Función en el Proyecto
Estela Domergue	DNI 18.315.213	Docente PV1/ Domergue	Coordinador de talleres
Luis Corazza	DNI11.024.406	Docente AU1/ Corazza Saura	Coordinador de talleres
Paula Coton	DNI 28.997.176	Docente PV1/Serrano Gomez	Taller 3
Mariela Monsalve	DNI 30.887.645	Docente PV2/ Wolkowicz	Taller 2
Pablo Varela	DNI 23.771.338	Docente PV3/Serrano Gomez	Taller 1
Francisco Beltramino	DNI 31.090.340	Docente PV3/Serrano Gomez	Taller 3
Natalia Dana	DNI 30.742.430	Docente PV1/ Domergue	Taller 1
Sergio Falleti	DNI 28.165.902	Docente PV1/ Domergue	Post-producción
Magdalena Gimenez	DNI 34.991.507	Docente PV1/Serrano Gomez	Registro
Natalia Monserrat Rodriguez	DNI 31.258.809	Docente PV1/Serrano Gomez	Taller 2
Ines Heredia	DNI 28.143.049	Docente PV1/Serrano Gomez	Post-producción
Ayelen Cabadas	DNI 30.340.698	Docente PV1/ Domergue	Registro

Mariana Martín	DNI 35.283.471	Alumna	Desarrollo / Asistencia T1
Santiago Ignacio Martín	DNI 31.584.258	Alumno	Desarrollo / Asistencia T1
Estela LaVia	DNI 33.156.165	Alumna	Desarrollo / Asistencia T2
Catalina Kobelt	DNI 27.952.144	Alumna	Desarrollo / Asistencia T2
Carlos Bruna	DNI 94.614.589	Alumno	Desarrollo / Asistencia T3
Martina Fontaíña	DNI 33.304.843	Alumna	Desarrollo / Asistencia T3
Florentina Blanco Ríos	DNI 33.348.486	Alumna	Desarrollo / Asistencia Pos
Nair Juara	DNI 36.315.072	Alumna	Desarrollo / Asistencia Pos
Ana Peruani	DNI 30.833.647	Alumna	Desarrollo / Asistencia Reg
Santiago Tula	DNI 30.979.992	Alumno	Desarrollo / Asistencia Reg
Bernardo Nicolás Wengier	DNI 33.771.518	Alumno	Desarrollo / Asistencia Pref
Danel Casas Varela		Alumno	Desarrollo / Asistencia Pref
Victoria Tarnoczy	DNI 33.149.944	Alumna	Desarrollo / Asistencia Inv
Tomas Ortiz	DNI 34.358.718	Alumno	Desarrollo / Asistencia Inv

2. DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PROYECTO

2.1 Resumen (Hasta 200 palabras)

Diseño y construcción de dispositivos ópticos a partir del trabajo en talleres. Partiremos desde el estudio de juguetes existentes, acompañado de una lectura reflexiva y técnica. Como segunda instancia se buscará presupuesto de distintos materiales y en la medida de lo posible, reemplazarlos por reciclables.

El proceso y resultado de esta experiencia (previo ensayo) será registrado videográficamente (mostrando el paso a paso del armado y los materiales necesarios para cada dispositivo), con el fin de generar material pedagógico como producción audiovisual, que quedará a disposición del público en general dentro del Área Transdepartamental de Artes Multimediales.

2.2 Fundamentación (Desarrolle en 2 carillas como máximo)

Dentro del programa de nuestras materias se realiza producción audiovisual desde métodos tanto digitales como analógicos y tanto con dispositivos convencionales como experimentales. En el caso de dispositivos no convencionales pero existentes en la historia por ejemplo de los antecedentes del cinematógrafo, la construcción de estos dispositivos, así como el registro de su factura, es una forma de hacer que el conocimiento de los mismos se difunda y se amplíe, habilitándolo como material de consulta para el alumnado y el público de otras instituciones artísticas.

Por otro lado dentro de nuestras comisiones y cursadas nos encontramos con muchos estudiantes que quieren trabajar con estas herramientas o con dispositivos no convencionales experimentales, más allá de los casos en los que desarrollarlos es una exigencia curricular de la asignatura proyecto visual.

Desde nuestra propuesta creemos también que los recursos que la unidad académica destina a investigación y producción, deben volver hacia la carrera, tanto en la formación de recursos humanos, como en la disponibilidad de herramientas que permitan el desarrollo de material didáctico y la producción artística.

2.3 Objetivos (Desarrolle en 2 carillas como máximo teniendo en cuenta objetivos vinculados con la producción teórica, la producción artística, el desarrollo tecnológico, la formación de recursos humanos y transferencia, y todo aquello que estime pertinente)

Producción teórica

- Elaboración de un conjunto de tutoriales e instructivos para su utilización y construcción

Producción artística

- Producción de material cinético para su utilización en los dispositivos desarrollados.
- Producción de material de registro
- Presentación de los primeros en una muestra
- Publicación del material material registrado en la web del área y en la mediateca

Desarrollo tecnológico

- Producción de dispositivos analógicos experimentales de imagen proyectada y de luz emitida.

Formación de recursos humanos

- Fortalecer los vínculos de las relaciones alumno docente generando equipos donde se lleve a cabo cada una de las partes del proyecto.
- Formación de recursos humanos en producción de material didáctico.
- Formación de recursos humanos en producción audiovisual.
- Formación de recursos humanos en técnicas de experimentación audiovisual.

Transferencia

- Producir material didáctico para su utilización en las asignaturas PV1, 2, 3 y Audiovisión
- Sentar un precedente para motivar a los mismos alumnos o a otras cátedras a gestionar este tipo de dinámicas, que contemplen la producción de material pedagógico no sólo para sus materias, sino para todos aquellos interesados en las Artes Multimediales.

1. Talleres / construcción / armado de los dispositivos.

Taller 1 Cámaras Oscuras

- Realizar una Cámara oscura portable.
- Acondicionar un aula de la carrera como cámara oscura.

Taller 2a y 2b Juguetes Ópticos

- Armar un zootropo y sus variantes (Fenaquistoscopio, Praxinoscopio, Roda de Newton)
- Generar un dispositivo similar al ViewMaster.

Taller 3a y 3b Proyectores y Emisores experimentales de luz.

- Estudio de la iluminación en términos de la puesta en escena. Investigar y proponer diseños de emisores de luz experimentales. Diseño de lámparas, linternas, dispositivos lumínicos en general.
- Investigar los desarrollos de Fischinger en el LUMIGRAPH. Analizar la forma de incorporarlo en un dispositivo óptico no convencional.
- Desarrollar un proyector de imágenes fijas eléctrico (dínamo), un proyector amplificador de dispositivos tipo MP4, Ipod, celulares, etc.

Metodología

Los objetivos del proyecto y sus características principales fueron pensadas para focalizar en los procesos de investigación, desarrollo y producción de dispositivos ópticos en un corto plazo de tiempo, y que los resultados de este proceso repercutieran tanto hacia dentro como fuera de la institución, lo que llevó naturalmente a que el equipo de trabajo se planteara como mandato que este proyecto estuviera directamente relacionado con las asignaturas que lo coordinan, pero a su vez, pensar en el mismo como un medio útil y accesible para que los alumnos y la comunidad del Área Transdepartamental de Artes Multimediales pudiera utilizarlos en su producción propia.

Para cada dispositivo se planifican 4 etapas. La primera es la de investigación, luego la etapa compra y prueba de materiales (pre-producción) y prototipos, la etapa de producción o construcción de los objetos que contemplará 2 encuentros (en formato talleres cerrados

presenciales con una duración de 6 hs aproximadamente cada uno). Simultáneamente, en estos encuentros, se realizará el video-registro y consecuentemente, en la postproducción, la edición de los videos. Dichas piezas estarán a disposición de la carrera para que sean subidos a sus canales oficiales o formen parte del archivo de la mediateca, así como los dispositivos objetuales resultantes de los talleres.

Cronograma

0. Producción / Coordinación

0.0. Investigación, Diseño, proyección, prueba de materiales.

-- A realizarse entre octubre de 2013 y Febrero de 2014.

Pedido de presupuestos.

1. Compra de materiales.

--A realizarse entre noviembre de 2013 y Abril de 2014.

2. Registro

--A realizarse entre Mayo de 2014 y Julio de 2014.

Cada taller deberá ser registrado videográficamente. La edición del crudo de cada taller conformará una pieza que explicará a quien la consulte cómo construir ese dispositivo y los materiales que se necesitan. Equipo necesario: Cameraman + asistente Iluminador/sonidista.

3. Postproducción

--A realizarse entre el 15 de Junio de 2014 y 15 de Agosto de 2014.

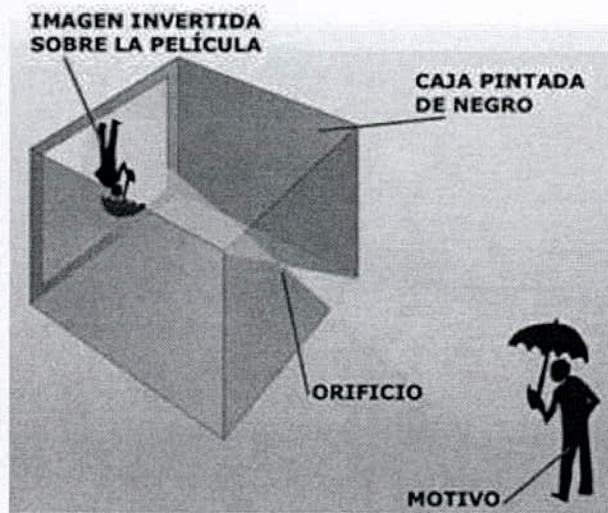
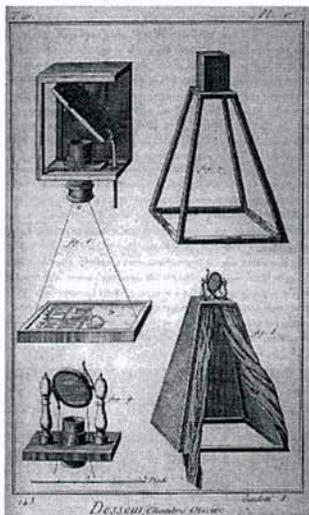
Diseño y Animación de títulos y Sistema Gráfico

Edición de video / Montaje / Corrección de color

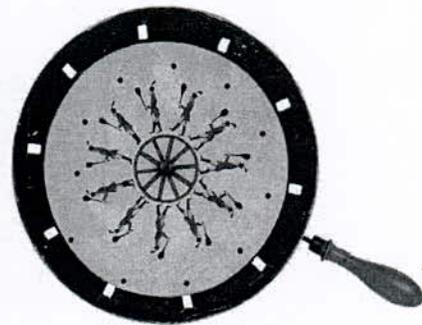
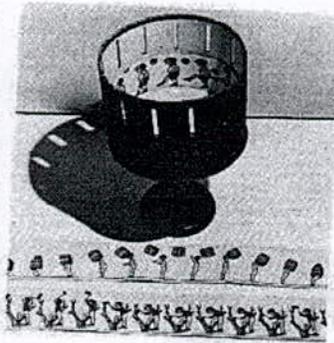
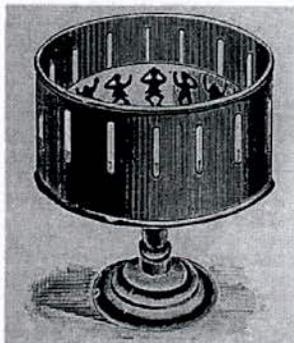
Edición de Sonido / Sonomontaje

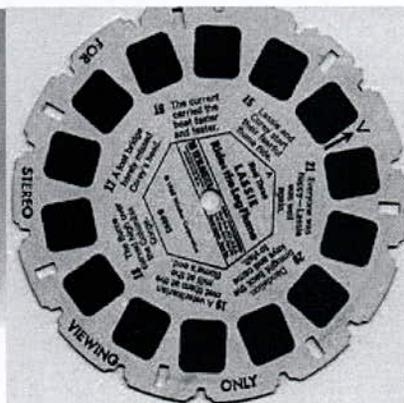
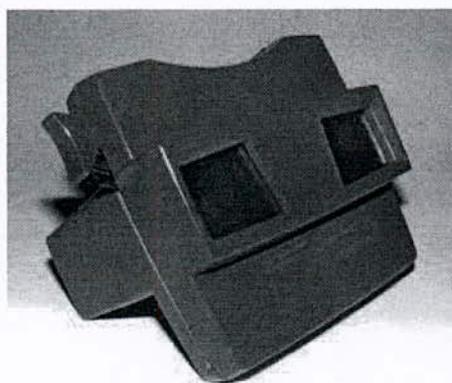
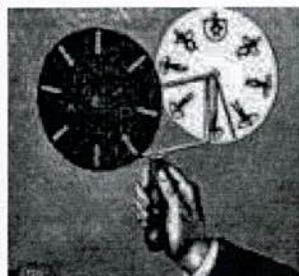
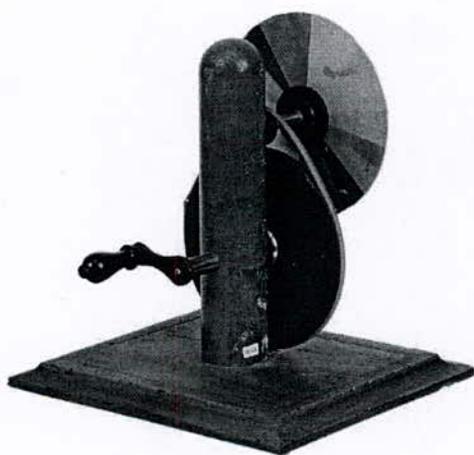
3.1 **Esquemas ilustrativos** (opcional, en casos de instalaciones, obras de arte interactivas, etc. que ameriten considerar vistas de plantas, instalaciones técnicas, etc.)

Camara oscura

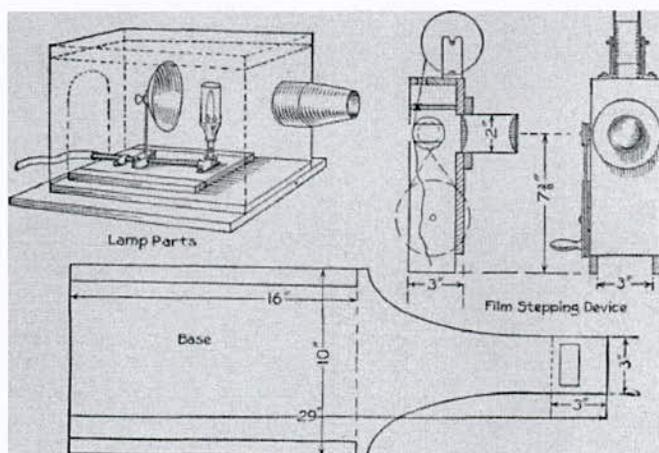


Zootropo y variaciones

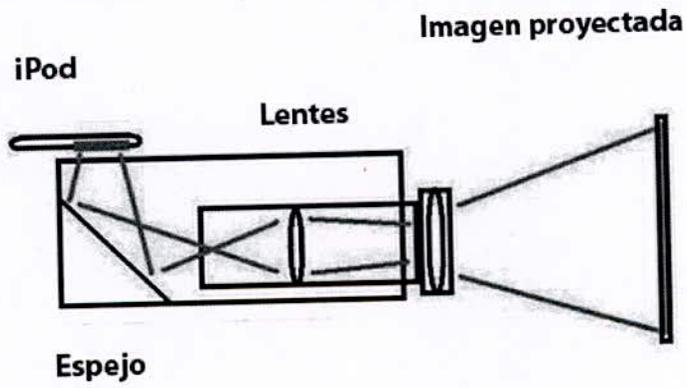




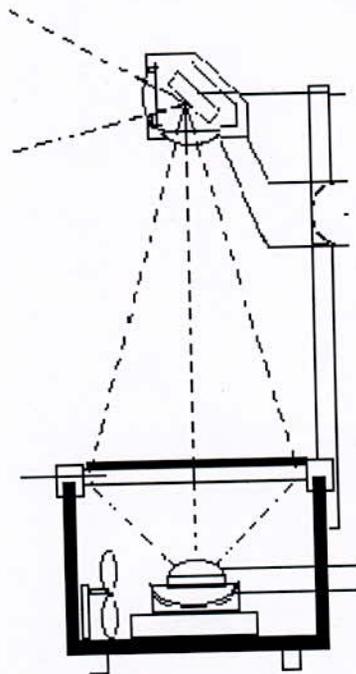
Proyector



Proyector amplificador de pequeños dispositivos de video móviles.



Retroproyector



3.2 Antecedentes del equipo en la temática (indique las diferentes actividades realizadas, obras y materiales producidos.)

Domergue, Estela (Bs.As. 1967):

Egresada de la Escuela Nacional de Bellas Artes "Prilidiano Pueyrredón" con el título de Profesora de dibujo, pintura y escultura. Titular a cargo en Proyecto visual nivel 1 (Carrera de Artes Multimediales IUNA). Jefa de Trabajos Prácticos en Morfología nivel 1 (Diseño gráfico UBA). Titular a cargo en Tecnología y Proceso de materiales nivel 1 y 3 (Carrera de Diseño de marcas y envases UNDAV). Cuenta en su producción artística con experiencias en assemblage y materiales reciclados. Ha realizado exposiciones en el museo de Bellas Artes de Paraná, en el CC Malvinas, en el Palais de Glace, en el CC Recoleta, entre otros.

Coton, Paula (Bs.As. 1981):

Jefa de Trabajos Prácticos de Proyecto Visual Nivel I (Cat. Serrano Gomez) ATAM Diseñadora Gráfica (UBA) Área: Producción Audiovisual, Motion Graphics. Performances audiovisuales (colectivo Norman) en el Centro Nacional de la Música, Festival Vi-Norman en La Oreja Negra, Festival Multimedia & Mate, La noche de los museos, en Sirveverse (LPEP), Teatro La Rancheria, en Espacio H (danza aérea), en el CC Matienzo junto a Agustín Genoud en sonido. Procesamiento de imágenes en tiempo real en recitales (Agustina Paz, Proyecto Esencial, Creamfields 2012).

Pablo Varela (Bs. As. 1974):

Licenciado en Artes Multimediales (IUNA), Fotógrafo, Director de Arte. Ayudante de cátedra de Proyecto Visual 3 (Cat. Serrano Gomez) en la Carrera de Artes Multimediales en el IUNA.

Integra además un grupo multidisciplinario vinculado al arte sonoro, proyección de visuales e instalaciones interactivas. En los últimos años se desarrolla en el campo de la producción de visuales, la performance audiovisual y la dirección artística de varios proyectos vinculados a las artes escénicas y la performance.

Ha participado en exposiciones y performance en el Centro Cultural Recoleta, Museo de la Cárcova, Festival Interdisciplinario del IUNA, Semana del Arte Contemporáneo de Mar del Plata, La Noche de los Museos, Casa de la Cultura de Buenos Aires, Centro Nacional de la Música, Teatro Lorange, Teatro Liceo, La Oreja Negra, Creamfields y La Paternal Espacio Proyecto, entre otros.

Sergio Mario Falletti (Bs. As. 1980)

Es diseñador gráfico (UBA), motion grapher design y VJ. Desde 2004 ha trabajado para televisión en los departamentos creativos de diferentes canales nacionales (Artear) e internacionales (Pramer, Fox, etc). A partir de 2006 es Ayudante dentro de Proyecto Visual en la carrera Artes Multimediales del Instituto Universitario Nacional del Arte (IUNA). Paralelamente comienza sus presentaciones como VJ, junto a diferentes bandas de la escena rock y experimental. En 2011, junto a Pablo Varela y Paula Coton, forma NORMAN, un grupo de artistas visuales y escénicos.

María Inés Heredia (Buenos Aires 1980)

Es Diseñadora Gráfica graduada en UBA, se desempeña en el desarrollo de gráfica cinética para televisión. Ha trabajado para distintos departamentos creativos de grupos de canales televisivos (Mtv, Pramer, etc).

Fue docente en los seminarios de especialización en Motion Graphics del Instituto Image Campus. Actualmente es ayudante de primera en la materia Proyecto visual I, cátedra Serrano Gómez, de la carrera de Artes Multimediales del Instituto Universitario Nacional del Arte (IUNA)

Dana, Natalia (Bs.As. 1983):

Técnica en Fotografía recibida de la EFC Andy Goldstein y Diseñadora Grafica (UBA). Jefa de Trabajos Prácticos de Proyecto Visual Nivel I (Cat. Domergue) ATAM Trabaja desde el 2005 en el desarrollo de gráfica animada para televisión a cargo de la Dirección de Arte. En 2010 junto a Federico Figueroa y Pablo Fanesi crean BRUTAL, estudio tanto de grafica y motion como de video (en sus variables institucionales y/o artísticos).

Desarrolla su trabajo personal en fotografía y video participando en exposiciones y performance en el Centro Cultural Rojas, Mantienshon, La Oreja Negra, Palacio Beltran, entre otros.

Mariela Monsalve (Bs. As. 1984):

Diseñadora gráfica y especialista en diseño tipografía. Cursó sus estudios de grado y de posgrado en la FADU, UBA. En el 2010 se graduó de la carrera de Diseño en Tipografía. Desde 2008 es docente en la materia Historia de la Comunicación Visual 1 (cat. Gené) de la Carrera de Diseño Gráfico de la UBA. Es Jefa de trabajos prácticos de la materia Proyecto Visual 2 (cát. Wolkowicz) en la carrera de Artes Multimediales del Instituto Universitario Nacional del Arte. Trabaja como diseñadora, tipógrafa y es responsable de la producción gráfica en ATAM-IUNA.

En 2011 funda junto a Lucía Soto el colectivo de arte tipográfico Defrenéticas donde desarrolla proyectos tipográficos-corpóreos-instalativos, investigando la integración de medios digitales (fuentes) y escultóricos (letras corpóreas), su intervención en el espacio y la interacción con el público. Sus trabajos han sido expuestos en el Centro Cultural Rojas, Casa Cultural Matienzo, La Oreja Negra, Espacio cultural el Quetzal, Galería Arte x Arte y Tecnópolis, entre otros.

Asistió a los talleres de Augusto Zanella, Silvia Mato y Patricio Larrambebere. También realizó cursos de caligrafía con Eugenia Roballos, Betina Naab y Silvia Cordero Vega.

Rodriguez, Natalia Moserrat (Bs.As. 1984):

Es Licenciada de Artes Multimediales, diseñadora, pintora, fotógrafa y docente. Desde el 2007 se encuentra trabajando como Diseñadora Multimedial tanto en el ambiente público, como privado. En 2010 comienza sus estudios en pintura. Desde 2012 forma parte del equipo de docentes de Proyecto Visual (IUNA). Actualmente se encuentra realizando el posgrado de Especialización en Medios y Tecnologías para la producción pictórica (IUNA). Sus producciones indagan sobre el surgimiento de la Fotografía, y la Fotografía Experimental.

3.3 Resultados esperados

Formación de recursos humanos.

Reflexionar sobre la pertinencia de los dispositivos para la producción e investigación artística, desentendido de las tecnologías obsoletas o de punta.

Reproducción de dispositivos que están fuera de circulación actualmente, o que son de difícil adquisición por costos elevados.

Resultados pedagógicos: Lograr generar material de utilidad y accesible para el alumnado de Artes Multimediales.

Incluir la mayor cantidad de alumnos a través de la difusión y propagación del material generado, a partir del libre acceso a la información como manera de llegar al conocimiento científico.

Desde el armado de estos dispositivos "básicos" se espera poder diseñar y generar nuevas propuestas. Esta es una meta que quizás excede este proyecto pero sabemos que sin atravesar esta primer experiencia de producción de los dispositivos "clásicos" no podríamos diseñar nuevos.

3.4 Bibliografía y referencia

Dubois, P. "El Acto fotográfico"
Clerc. "Fotografía. Teoría y práctica."
Langford. "Tratado de fotografía"
Aumont, J. "La imagen"
Arnheim, Rudolf. "Arte y percepción visual"
De Broglie. "Materia y Luz"
Barthes, Roland. "La cámara lúcida"
Deleuze, Gilles. "La imagen movimiento."
Youngblood, Gene. "Cine Expandido"
Oubiña, David. "Una juguetería filosófica. Cine, cronofotografía y arte digital."
Muybridge, Eadweard. "Animals in motion."
Sáenz Valiente, Rodolfo. "Arte y técnica de la animación."

Artistas referentes

Fischinger, Oskar. "Film notes" (Center of Visual Music DVD).
Hermanos Lumiere.
Thomas Edison.
Pierrick Sorin.

4. REQUERIMIENTOS

4.1 Equipamiento del Área disponible a préstamo (indicar el equipamiento necesario que pueda ser aportado por el área)

- Cámara para registrar video + trípode. (cámara de video y de foto que registre video en HD)
- Luces y pies.
- Disco rígido.
- Micrófono.
- Un espacio aúlico / taller y mesas de taller.
- Espacio de isla de edición (Hackintosh).
- Placas Arduino.
- Escalera.
- Zapatillas.

4.2 Presupuesto (Atender al monto máximo financiado)

RUBRO	Monto en pesos
2 placas Arduino 1	\$400
20 espejos de 20 x 20	\$250
Pie de metal giratorio	\$400
Bandeja Gira Discos usada	\$500
Fibrofacil + Placa de madera circular de 15 cm de diametro	\$150
10 Discos de pasta usados	\$50
Taladro	\$ 400
Agropol (bolsa negra para tapar la luz) 4mt x 50mt 100micrones	\$295
Pantalla portatil	\$500
5 lentes (lupas)	\$250
Lente fresnel (tipo lámina) 200x240mm	\$55
lampara HQI osram	\$150
Pie regulable	\$ 100
Materiales varios / Librería / Ferretería Cartón // Pintura acrílica // leds // portalámpara // zapatilla // estaño Tornillos // clavos // cutter + filos // pegamentos // cinta aisladora cinta bifaz // tachas //	\$600

Material para el tráfico y almacenamiento de los videos de registro. (Disco rigido 1 tera Externo).	\$800
Catering para los días de taller y registro. Comida y bebida.	\$150
TOTAL	\$5000

4.3 Justificación de gastos (Realizar la justificación para cada rubro)

La lista de materiales presupuestados está pensada para la construcción de los objetos ópticos. Dicho presupuesto no contempla la utilización de material reciclado. Es un objetivo de este proyecto reemplazar, en la medida de lo posible, el material virgen por material donado, encontrado o de descarte.

En el caso de que estos materiales "reciclados" liberen parte del presupuesto asignado a tal fin, el excedente del mismo será devuelto a la carrera o, en su defecto, será utilizado para la compra de bibliografía relacionada con la temática abordada.

4.4 Otras fuentes de financiamiento del proyecto

FUENTE DE FINANCIAMIENTO	MONTO ASIGNADO	PERÍODO

5. COMPROMISO DE LA DIRECCIÓN

Esta presentación tiene el carácter de declaración jurada. La Dirección del proyecto, en la persona del Docente Coordinador Responsable, declara conocer y aceptar la normativa vigente para esta convocatoria.

Asimismo, manifiestan que los fondos que puedan asignarse al presente proyecto serán exclusivamente utilizados para su realización de acuerdo con los objetivos y el plan de trabajo que consta en la presente solicitud. Los resultados obtenidos en el marco de la presente convocatoria susceptibles de ser protegidos por normas de propiedad intelectual serán de propiedad exclusiva del Área Transdepartamental de Artes Multimediales del Instituto Universitario Nacional del Arte, excepto en los casos en que existieran acuerdos previos firmados que establecieran condiciones especiales. Los recursos que origine la comercialización de los resultados serán distribuidos entre las partes, de acuerdo con las resoluciones del Consejo de Carrera vigentes al momento de la negociación.

Osorio Horacio ESTELA DOMERGUE CABA 14.8.13

Firma del Docente

Aclaración

Lugar y Fecha

