

///

/

## FLEXIBLE

*Arte+juego+ciencia+tecnología*

/// PROGRAMA ORIENTACIÓN ARTE  
/ *Instituto Industrial Luis A. HUERGO*

//  
//

## LA MIRADA

El proceso de adquisición y crecimiento sobre el vínculo entre arte y tecnología se plantea aquí desde el diseño y aplicación de un modelo de trabajo asociado a la dinámica de investigación-exploración, circunscripta a los nuevos paradigmas del arte contemporáneo.

Expuestos a una experiencia lúdica e interdisciplinaria delineada por una dinámica procesual y alineada al método científico, también llamado hipotético-deductivo, los alumnos se involucran en tal experiencia a la vez que son acompañados por sus docentes.

Aquí el protagonismo depositado en cada una de las instancias deja entrever la importancia de la sustancia procesual, el camino evolutivo de conocimiento propio de dicha dinámica de trabajo, como así también de la profundización hacia un resultado particular en el orden de lo individual como del grupal.

//  
O

## OBJETIVOS

/ Construir un programa de formación orientado a las diversas disciplinas del arte, asumiendo en esta, estrategias pedagógicas significativas que contemplen y atiendan el marco de trabajo a establecer entre los concurrentes del primer año en dicha Institución.

/ Generar un modelo de integración entre la plataforma de trabajo citada y los contenidos curriculares de los alumnos en el Instituto Industrial Luis A. Huergo

/ Enriquecer el vínculo entre el Colegio y los nuevos paradigmas del arte a través de la adquisición de un programa novedoso y particular.

/ Acercar los dispositivos técnicos-pedagógicos necesarios para promover un proceso continuo de creación y uso de las herramientas artísticas-tecnológicas disponibles, tanto para alumnos como para docentes, son los ejes fundamentales de esta propuesta.

///

//

## IMPLEMENTACIÓN

/ Lugar: espacios a convenir en Instituto Industrial Luis A. Huergo

/ Coordinación: equipo de trabajo conformado por un coordinador regular capacitado por el equipo **Flexible** y un acompañamiento de visitas a definir por parte del equipo de Flexible

/ Concurrencia: alumnos del 1er año

/ Frecuencia: un encuentro semanal de 80 minutos

///

/

//

LAS EXPERIENCIAS / acercamiento al PROGRAMA

### **Primer módulo: cuatro meses**

#### CARTOGRAFÍAS

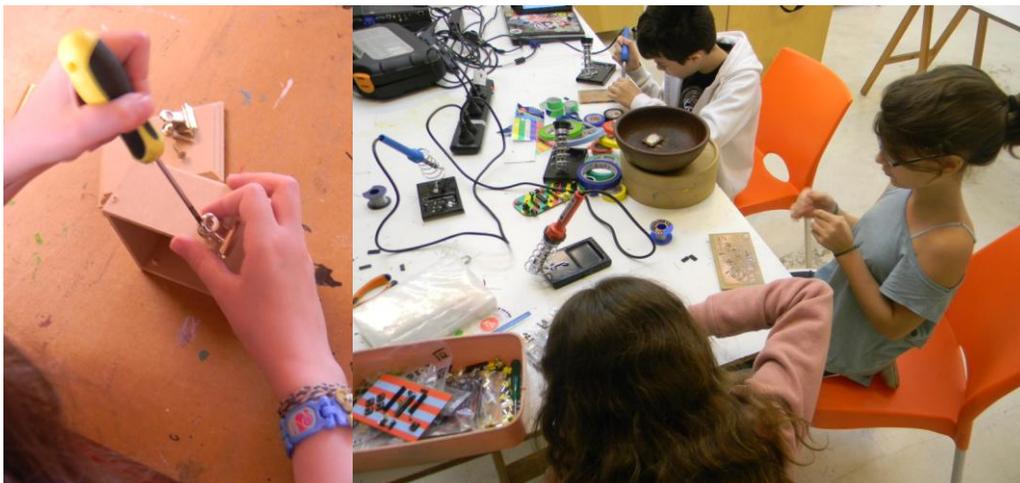
Generar mapas geográficos territoriales imaginarios a partir del trabajo realizado por dispositivos autómatas de dibujo **vibrabots**. Estos tienen la capacidad de generar dibujos al azar con cierto control a través de la disposición de los elementos constructivos y la capacidad de ser excitados de forma remota según la incidencia de luz.

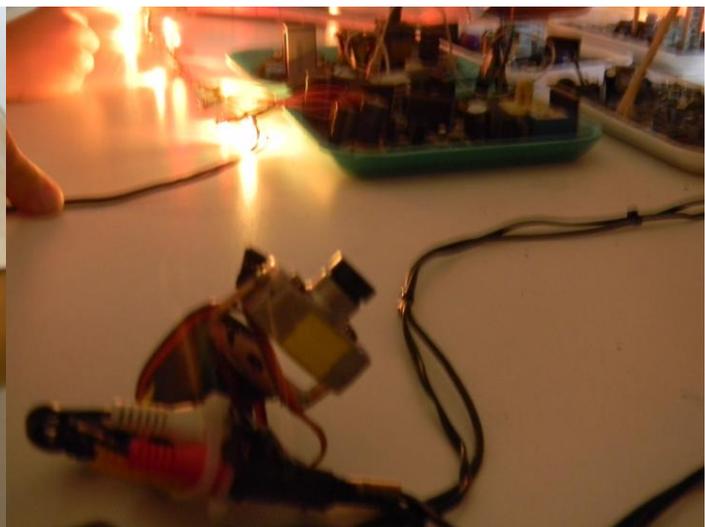
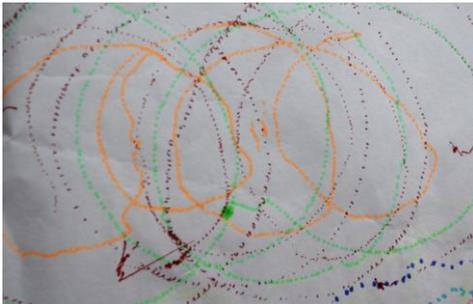
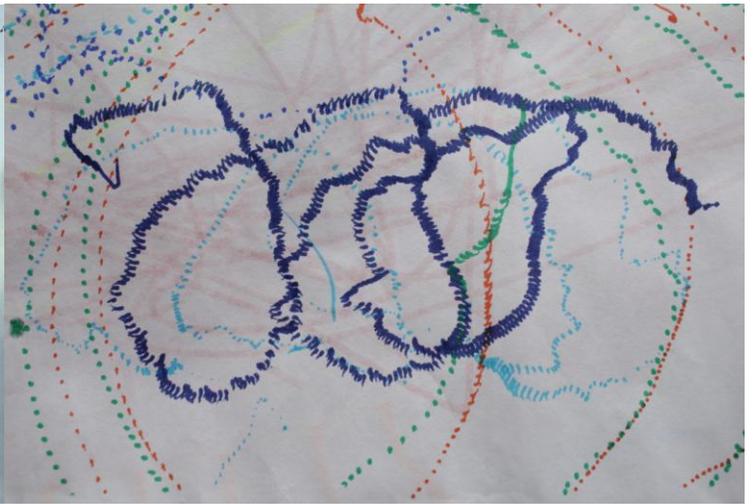
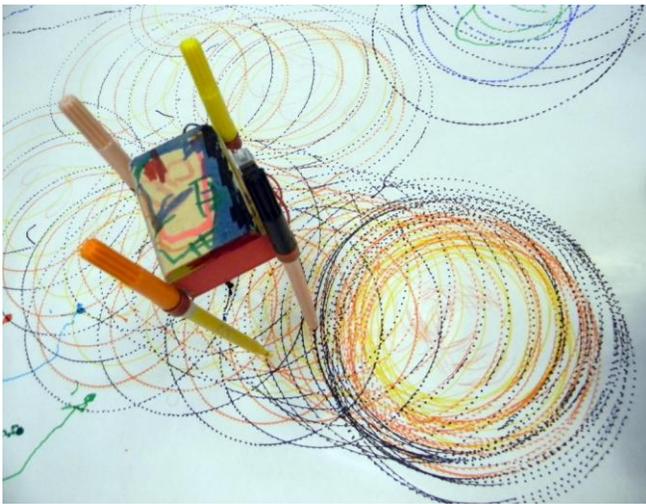
Dichos dispositivos en una primer instancia tendrán adjudicados marcadores de colores aleatorios que generan trazos, marcas y recorridos gráficos que remiten a cartografías antiguas en donde la impronta estética era aún más fuerte que la referencia técnica y el mundo de la imaginería de una tierra aún no explorada totalmente abría el juego a múltiples reflexiones, hipótesis y líneas de investigación...

A partir de este último concepto se trabaja con los alumnos reflexionando sobre la posibilidad de que estos colores y agrupaciones, respondan a una lógica cartográfica. Entonces: ¿qué colores deberían ser usados para respetar aquellos que coincidan con aquello que se quiere representar? ¿cuántos y cuáles colores necesitarían para graficar los relieves? ¿Qué cantidades para las llanuras o bosques? ¿Qué color o colores representarían mejor los océanos? En una segunda instancia, posteriormente a que definan la estructura y diseño del mapa, los vibrabots adquirirían colores y lógicas cualitativas a modo de confeccionar un mapa.

Culminada dicha instancia, el juego se abrirá hacia lo espacial y se incorpora la tercera dimensión a dicho mapa construyendo volúmenes que representen el espacio donde se proyecten viviendo.

Todo el proceso y recorrido constructivo es acompañado por **time lapses** (registro fotográfico de intervalo de tiempo regular animado). **Mapping** (Proyecciones sobre el mapa de imágenes virtuales creadas especialmente para interactuar con el mapa), registro fotográfico tradicional, cámara de video fija a vistas de contribuir con el segundo módulo o bien formar parte de la estructura del transcurrido.



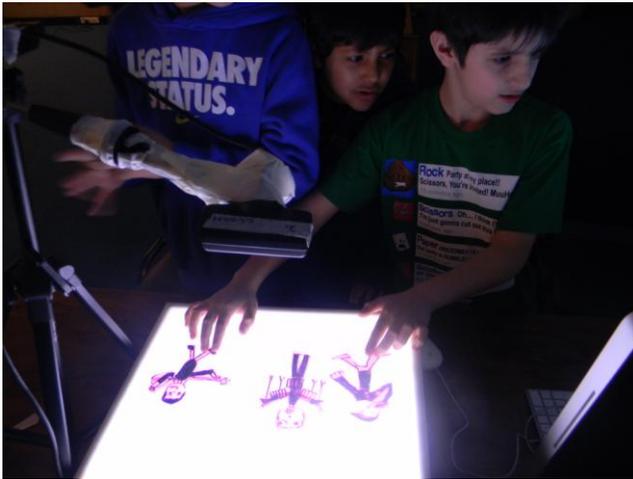




## **Segundo módulo (acercamiento a la propuesta): cuatro meses**

### RELATO AUDIOVISUAL

Confeccionar una pieza audiovisual desde el trabajo realizado por sub grupos al generar desde diversas técnicas relacionadas a la imagen y el sonido (animación pixilation- animación stop-motion, cine tradicional, piezas sonoras, fotomontaje, etc.) relatos expresivos acorde a que los alumnos deseen contar con el material recaudado del primer módulo, como así también uno nuevo a generar.





## PROGRAMA

### CARTOGRAFÍAS

#### 1.1 Construcción de vibrabots

Dispositivos de dibujo al azar autopropulsados.

Constan de un cuerpo cubico, de madera sobre el que se montan los soportes de los marcadores.

Dichos soportes permiten intercambiar los colores con un montaje simple y dinámico. También disponerlos de forma tal que predispongan al dispositivo a un u otro tipo de movimiento en particular con mayor preponderancia.

Este dispositivo es propulsado por un motor con un contrapeso descentrado, y alimentado por un porta pila que forma parte del mismo. El motor puede excitarse mediante el uso de luz gracias a un sensor ubicado en la parte superior.

#### 1.2 Construcción de linternas caseras

Utilizando leds y porta pilas e interruptor, se construirá el circuito básico de conexionado para este tipo de dispositivos.

#### 1.3 Juego-experimentación libre del funcionamiento de los autómatas de dibujo.

Se someterán los dispositivos construidos a la experimentación estructurada, tanto de las posibilidades dadas según el dispositivo construido como así también de aquellas que surjan de las modificaciones de diseño sugeridas por los alumnos y el equipo de trabajo. Esto junto con la observación y clasificación de los comportamientos ayudaran prever, crear y manipular con mayor precisión los resultados esperados.

#### 1.4 Reflexión, diseño de mapa a elaborar

Visualización y análisis de cartografía antigua tanto de grandes superficies como de pequeñas regiones y/o aldeas. Teniendo en cuenta esto y el análisis de las posibilidades de comportamiento de los autómatas de dibujo crear diferentes posibilidades, y realizar pruebas que determinen los grados de certidumbre y relación existente entre lo proyectado y lo ocurrido.

Determinar el tipo de mapa, y las reglas cartográficas de representación.

Determinar tamaño, capas e intervenciones posteriores posibles al desarrollo ejecutado con autómatas

#### 1.5 Producción cartográfica.

Se dispondrá el soporte en tamaño y para realizar la intervención pseudo-azarosa de los autómatas que servirá como punto de partida.

Una vez ejecutada la misma se procede al análisis de las formas emergentes, posibles representaciones y se completan las mismas dando sentido cartográfico a la composición.

#### 2.1 Análisis, conclusiones sobre el elevamiento 3D

Dados los diferentes sectores del mapa se realizara una fotografía cenital del mismo y se trabaja con esta en computadoras como soporte para diseñar diferentes capas de meta data nomenclatura, coloración, que luego se proyectaran sobre el soporte físico. Siempre con imágenes fijas.

#### 2.2 Construcción en volumen de los espacios edilicios o naturales del mapa

Diseño de construcciones arquitectónicas de espacios habitacionales para incorporar al mapa 2D

Desarrollo y construcción de objetos

Incorporación de los objetos al mapa transformando el mismo en mapa-maqueta

#### 3.1 Organización del material proveniente de time lapses, registro fotográfico tradicional, cámara de video fija.

Generar un video de proceso con la documentación obtenida.

Análisis del proceso, y la relación entre los resultados obtenidos con los proyectados.

Análisis de la metodología de trabajo y su influencia en el resultado final obtenido.