

El Consejo para la Cultura y las Artes de Nuevo León y el Centro Nacional de las Artes, te invitan a participar en el proceso de selección para cursar el

## PROGRAMA DE ESTUDIOS EN INTERDISCIPLINA Y TECNOLOGÍA

en la Escuela Adolfo Prieto durante los meses de agosto a noviembre de 2018.

### OBJETIVO

Ofrecer a los participantes herramientas y conocimientos teórico-técnicos en procesos interdisciplinarios y dispositivos tecnológicos que les permitan posteriormente aplicarlos en sus procesos creativos y artísticos.

### PROCESO DE SELECCIÓN

#### REQUISITOS

Enviar una carta de intención por cada taller explicando profesión, experiencia y el porqué desean cursar los talleres, cómo les servirían, y dónde aplicarían dichos conocimientos al correo: eap@conarte.org.mx

#### LAS FECHAS DE RECEPCIÓN DE CARTAS DE INTENCIÓN PARA CADA TALLER SERÁN:

##### Taller | Creación de mecanismos móviles

Del 29 de junio al 20 de julio 2018 | Notificación de selección vía correo electrónico: 27 de julio 2018.

##### Taller | Repensar el cuerpo (*videoperformance* y acciones para la cámara)

Del 29 de junio al 20 de julio 2018 | Notificación de selección vía correo electrónico: 27 de julio 2018.

##### Taller | Sensores, arduino y *processing*

Del 09 de julio al 03 de agosto 2018 | Notificación de selección vía correo electrónico: 10 de agosto 2018.

##### Taller | Expansión del cuerpo a través del *performance* digital

Del 06 de agosto al 31 de agosto 2018 | Notificación de selección vía correo electrónico: 07 de septiembre 2018.

##### Taller | Duración y temporalidad

Del 10 de septiembre al 05 de octubre 2018 | Notificación de selección vía correo electrónico: 12 de octubre 2018.

##### Taller | Montaje y prácticas: Impresora 3D

Del 10 de septiembre al 05 de octubre 2018 | Notificación de selección vía correo electrónico: 12 de octubre 2018.

### SELECCIÓN

Las cartas serán enviadas a los profesores quienes seleccionarán a los alumnos de acuerdo al perfil y a la pertinencia de sus necesidades. Los alumnos notificados deberán posteriormente realizar el trámite de inscripción correspondiente en las instalaciones de la Escuela Adolfo Prieto.

El programa se compone de 6 talleres que pueden ser cursados en su totalidad o de manera individual.

### NUEVAS TECNOLOGÍAS

#### Taller | Creación de mecanismos móviles

Imparte: Abraham Sánchez Hernández.

Dirigido a: Artistas y estudiantes de arte interesados en la mecánica como eje principal de sus obras artísticas, es oportuno tener conocimientos sobre materiales utilizados en piezas mecánicas.

Requisitos por alumno: 5 Palitos de brocheta de 3 mm de diámetro, trozo de cartón comprimido carta 3 mm de espesor, goma, lápiz, plumones, juego de geometría con compás y transportador, resistol blanco 850, 1 cutter, copias del prototipo entregado por el docente.

Objetivo General: Comprender el funcionamiento de los principales elementos mecánicos para el diseño de mecanismos móviles. Identificar las necesidades que se presentan en el diseño y apliquen los conocimientos

adquiridos para cubrir esas necesidades.

Objetivos específicos: Proporcionar la teoría sobre mecanismos y actuadores con el fin de que las dudas y las inquietudes se resuelvan satisfactoriamente con ejemplos prácticos. Se realizan los diseños y la construcción de los mecanismos que los participantes decidan utilizar para el montaje de su trabajo.

05 sesiones | Del 13 al 17 de agosto 2018 | Lunes a viernes | 18:00 a 22:00 h | Cuota de recuperación | Cupo mínimo 10, cupo máximo 15.

### INTERDISCIPLINA

#### Taller | Repensar el cuerpo (*videoperformance* y acciones para la cámara)

Imparte: Pancho López.

Dirigido a: Estudiantes de cualquier área interesados en la práctica del *videoperformance* como agente de identidad e interacción social, a partir del cruce que se da entre el empleo del cuerpo y las tecnologías del video. Mayores de edad con conocimientos básicos de edición de video.

Requisitos por alumno: Contar con cámara digital y/o de video portátil y/o *Smartphone* y *laptop* (de ser posible con programa de edición de video), fotocopias del material de lectura.

Justificación: Introducción al lenguaje del *videoperformance*. Busca ofrecer a los participantes un espacio de reflexión sobre los conceptos de video y *performance*, a fin de repensar diversas estrategias creativas para llevar a cabo una acción para video.

Objetivo General: Experimentar y apropiar técnicas experimentales emergentes de animación a través de la asimilación de herramientas básicas con nuevas tecnologías para proveer de material visual a la escena interdisciplinaria.

Objetivos específicos: Ubicar a los alumnos en el término, con un concepto general de *performance*.

Brindar elementos básicos de *videoperformance*.

05 sesiones | Del 27 al 31 de agosto 2018 | Lunes a viernes | 18:00 a 22:00 h | Cuota de recuperación | Cupo mínimo 05, cupo máximo 20.

### NUEVAS TECNOLOGÍAS

#### Taller | Sensores, arduino y *processing*

Imparte: Juan Galindo.

Dirigido a: Personas con experiencia básica en visuales con *processing*.

Requisitos por alumno: 1 Arduino UNO REV 3

1 Placa de prueba *protoboard* (5.5 x 16.5 cm)

1 LED RGB 4 terminales

1 pieza LDR de 10 Mega OHMS (Fotoresistencia)

1 *Buzzer* pasivo

1 mini potenciómetro de 10 K OHMS

1 circuito integrado L293D

1 motor de corriente directa de 5V (no importan las RPM pueden ser de grabadora)

1 cable USB-A a USB-B (cable de impresora).

1 m. de alambre estañado para conexiones 22 AWG color negro

1 m de alambre estañado para conexiones 22 AWG color rojo,

1 m de alambre estañado para conexiones 22 AWG color blanco,

5 resistencias de 330 OHMS a 1/2 W

5 resistencias de 10 K OHMS a 1/2 W

1 LED infrarrojo de largo alcance (encapsulado azul)

1 fototransistor con filtro de luz de día (color negro)  
 8 LEDs rojo difuso 5mm  
 Computadora portátil.  
 Objetivo General: Que los alumnos reciban y asimilen los conceptos sustanciales para establecer la comunicación desde *Processing* hacia Arduino, modificando de esta manera el comportamiento de dispositivos electrónicos, así como la comunicación desde Arduino hacia *Processing* para alterar el comportamiento de visualizaciones en la computadora.  
 Objetivos específicos: Que el alumno conozca las plataformas de programación *Processing* y Arduino. Que el alumno aprenda a comunicar de forma serial *Processing*-Arduino y Arduino-*Processing*. Que el alumno adquiera habilidad en el manejo de circuitos y sensores electrónicos.  
 05 sesiones | Del 03 al 07 de septiembre 2018 | Lunes a viernes | 18:00 a 22:00 h | Cuota de recuperación | Cupo mínimo 05, cupo máximo 15.

#### INTERDISCIPLINA

##### Taller | Expansión del cuerpo a través del *performance digital*

Imparte: Antonio Isaac Gómez Quiñones.  
 Dirigido a: Interesados en explorar la interdisciplina con componentes del trabajo corporal escénico, la sonoridad y aplicaciones tecnológicas de vanguardia. Artistas activos interesados en nuevas tecnologías para la escena. Público en general interesado en temas afines al laboratorio.  
 Requisitos por alumno: Es recomendable mas NO INDISPENSABLE contar con teléfono celular con cámara, tableta con cámara, grabadora de sonido, cámara tipo DSLR o *mirrorless*. El profesor proveerá al grupo de algunos insumos tecnológicos para la correcta práctica del laboratorio.  
 Objetivo General: Reconfigurar las posibilidades del cuerpo humano a través de su transformación en formatos digitales con el uso de diversas herramientas tecnológicas, para encontrar formas expresivas que trasciendan la propia corporalidad del humano como *performer*.  
 Objetivos específicos: Indagar sobre las posibilidades estéticas del espacio performático a través de la mediación del cuerpo como vehículo sensible potenciado por el uso de nuevas tecnologías.  
 Advertir las posibilidades de las herramientas tecnológicas digitales para la ampliación escénica performática del cuerpo y la mente del *performer*.  
 Reconocer el "acontecimiento" como elemento primario de construcción artística más allá de la representación.  
 06 sesiones | Del 15 al 20 de octubre 2018 | Lunes a viernes | 11:00 a 14:00 h y 16:00 a 19:00 h | y | sábado 10:00 a 12:00 h | Presentación de resultados: sábado 12:00 h (duración 2 h).  
 Cuota de recuperación | Cupo mínimo 06, cupo máximo 20.

#### INTERDISCIPLINA

##### Taller | Duración y temporalidad

Imparte: Daniel Toca.  
 Dirigido a: Público interesado en la investigación y producción artística.  
 Requisitos por alumno: Periódico, tijeras y cinta adhesiva.  
 Justificación: Todo sucede en el tiempo y el tiempo sucede a cada cosa. Cada obra artística supone, propone

o crea un tiempo propio, que a su vez lo conforman varios tiempos: El tiempo en que se produce la obra, el que esta dura y aquel en que el espectador accede a ella. Hay obras que usan el tiempo como soporte, ya sea de forma tangible o discursiva.  
 Busca producir y analizar proyectos, obras o situaciones artísticas donde la experiencia del tiempo o la noción de duración determinen su permanencia material y de efectividad comunicativa, o bien, que se activen a partir de su relación con un tiempo/época que no sea el presente inmediato.  
 Objetivo General: Comprender el tiempo como parte discursiva de toda obra artística y reflexionar, individual y colectivamente, sobre las distintas formas de entender el concepto de tiempo que proponen diferentes disciplinas tales como la ciencia, filosofía, literatura, música y el arte.  
 Objetivos específicos: Que el alumno comprenda el tiempo como parte discursiva de obras artísticas. Que el alumno logre reflexionar individual y colectivamente sobre las distintas nociones del concepto de tiempo en el contexto creativo y artístico. Que el alumno identifique referentes históricos tras analizar obras de distintas épocas que han abordado la noción de tiempo como parte esencial de su forma o contenido.  
 Que el grupo de trabajo logre involucrarse en los temas mediante dinámicas y ejercicios que se centren en el concepto del tiempo abordado desde distintas perspectivas.  
 06 sesiones | Del 05 al 10 de noviembre 2018 | lunes a viernes 18:00 a 22:00 h | y | sábado de 10:00 a 14:00 h | Cuota de recuperación.  
 Cupo mínimo 05, cupo máximo 15.

#### NUEVAS TECNOLOGÍAS

##### Taller | Montaje y prácticas: Impresora 3D

Imparte: Luis Romero.  
 Dirigido a: Artistas, arquitectos, ingenieros y personas interesadas en el modelo tridimensional y en las posibilidades de imprimir modelos y prototipos.  
 Requisitos por alumno: Ninguno. Si desean pueden llevar *laptop*.  
 Objetivo General: Ensamblar una impresora 3D de *hardware* libre Prusa i3 y aprender el proceso necesario para imprimir piezas plásticas tridimensionales.  
 Objetivos específicos: Participar en el montaje colaborativo de una impresora 3D de *hardware* y *software* libre.  
 Desarrollo de habilidades y adquisición de conocimientos necesarios para ensamblar, calibrar y operar una impresora 3D.  
 Reflexionar sobre el uso de esta tecnología de impresión 3D y sus implicaciones.  
 05 sesiones | Del 12 al 16 de noviembre 2018 | lunes a viernes | 18:00 a 22:00 h | Cuota de recuperación | Cupo mínimo 05, cupo máximo 12.

#### PARA TODOS LOS TALLERES CUPO LIMITADO Y CUOTA DE RECUPERACIÓN

Av. Fundidora y Adolfo Prieto s/n  
 Parque Fundidora, Monterrey, N.L.  
 Informes: eap@conarte.org.mx



conarte.org.mx