

**CONVOCATORIA PARA LA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS DE
INVESTIGACIÓN EN ARTE, CIENCIA Y TECNOLOGÍA IDENTIFICACIÓN DEL
PROYECTO**

A) Categoría del proyecto:PIACYT

Título del Proyecto: Un viaje del dato a la materia

Código del Proyecto:34/0526/

B) DATOS DEL ÁREA DE TRABAJO

De partamento o área: Artes Visuales

Lugar de Trabajo: Catedra Cáceres

Denominación de la cátedra o instituto del lugar de trabajo: Digitalización de imágenes OTAV y Proyectual

C) DATOS DE LA DIRECCIÓN

DIRECTOR

Apellido y nombre: Cáceres G-F Anahí A.

Categoría: 2

Programa de Incentivos: Programa de Incentivos a la Investigación del Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología

DNI: 10902724

Email: anahicceres@gmail.com

Teléfono: 1549363983

Cargo Docente IUNA: Titular

Dedicación: Simple

Condición: Interino

Máximo Título Académico obtenido:

Antecedentes avalados por especial preparacion en Concurso 2000

¹ Se deberá adjuntar copia de la designación al cargo docente.

² Deberá consignarse si se trata de la condición Extraordinario, Regular, Interino, Contratado INTERINO

³ Se deberá adjuntar copia de la designación al cargo docente.

⁴ Deberá consignarse si se trata de la condición Extraordinario, Regular, Interino, Contratado

PERSONAL AFECTADO AL PROYECTO

APELLIDO y NOMBRE	DNI	UNIDAD ACADÉMICA	FUNCIÓN EN EL PROYECTO	CATEGORÍA PROGRAMAS DE INCENTIVOS	CV
Anahí Cáceres	10902724	Artes Visuales	Director	2	
Maria Jose Barretto	21493282	Artes Visuales	Investigador or Formado	-	
Barbara	3040350	Artes	Investigador	-	

Brownell	7	Visuales	or Formado	
Ignacio Bechara		Artes Visuales	Investigad or Formado	-
Claudio Escobar	2219699 6	Artes Visuales	Investigad or Formado	-
Mariela Farina		Artes Visuales	Investigad or Formado	-
Monica Mir	1296508 0	Artes Visuales	Investigad or Formado	-
Mariana Zuetta	2446318 9	Artes Visuales	Investigad or estudiante	-
Pablo de la Cruz Martin Gomez	2396926 1	Artes Visuales	Técnico de apoyo	
Juan José Tirigall	2570468 0	Artes Visuales	Investigad or Formado	4
Ignacio Bechara	3037405 7	Artes Visuales	Investigad or estudiante	-
Carmen Torrieri	2396926 1	Artes Visuales	Investigad or estudiante	-

Director: investigador a cargo de la dirección del proyecto.

Codirector: investigador a cargo de la codirección del proyecto.

Investigador Formado: profesional con méritos científicos y/o artísticos relevantes y probada actividad en investigación.

Investigador de Apoyo: profesional que desarrolla tareas de investigación bajo la supervisión del responsable del proyecto pero que no cuentan con antecedentes científicos y de investigación como para ser considera un investigador formado.

Investigador Tesista: profesional que integra el grupo de investigación debido a que el desarrollo de su tesis de maestría o doctorado es acorde con alguno de los temas del proyecto.

Investigador Estudiante: estudiante que se inicia en tareas de investigación en el marco del proyecto.

Técnico de apoyo: personal que trabaja como técnico de I+D (asistentes de laboratorio multimedia, programadores, etc.-).

Becario de Investigación: profesional o estudiante que usufructúa una beca del IUNA y desarrolla tareas de investigación en el marco del proyecto.

Becario de Investigación no IUNA: profesional o estudiante que usufructúa una beca expedida por otra institución y desarrolla tareas de investigación en el marco del proyecto.

D) AREA DE CONOCIMIENTO DEL PROYECTO

Disciplina: Arte

Rama: Otras artes

Según su línea de trabajo específica, consigne lo que corresponda:

Especialidad: Imagen digital

Palabras clave: impresion 3D, Redes, Internet, Digital, Arte

E)

Resumen

Un viaje del dato a la materia. Directora Anahí Cáceres.
anahicaceres@gmail.com. UNA – Departamento de Artes Visuales

La aparición de la Impresión 3D ha revolucionando la auto edición de todo tipo de objetos con bajo valor económico y hasta de producción casera prometiendo infinitas aplicaciones.

Para el arte, o cualquier tipo de creación, resulta interesante que a partir de una idea, se pueda modelar una obra virtualmente resultando un archivo que es capaz de ser impreso en volumen. Si a todo esto le sumamos la inmediatez y la simultaneidad de bocas de impresión trabajando en distintos puntos del país, se puede proyectar un evento que es otro adelanto para el intercambio e interdisciplina.

Este Proyecto investigará los aspectos teóricos de socialización de objetos, bajo el concepto de arte comunitario, trabajando en conjunto toda la Cátedra, involucrando docentes para coordinar la premisa, y todos los alumnos de los niveles OTAV. En la práctica, se generarán archivos desde sus primeras etapas hasta la materialización en impresión 3D, que luego en la segunda etapa, circularán por medio de las redes libremente, sujetos a ser modificados y multiplicados en cuanto a su funcionalidad y formatos.

En nuestro proyecto planteamos además otro tema más abarcativo e inédito que es la Transportación inmediata, la simultaneidad y el trabajo comunitario con desarrollos interdisciplinarios.

Resumen en inglés

Un viaje del dato a la materia. Directora Anahí Cáceres.
anahicaceres@gmail.com. UNA – Departamento de Artes Visuales

The breakthrough of 3D printing has revolutionized the self-editing of all kind of objects for a low economic value and even home-production, with the promise of infinite applications.

For art, and any kind of creation, results interesting to see how, an idea can be virtually modelled into a file, that later can be turned to volume. If we add immediacy and simultaneity of printing sources working in different points of the country, the outcome is an event that gets ahead in artistic exchange and interdisciplinary approaches.

This project will investigate with this technology the theoretical aspects of socialization of objects, under the concept of community art, working with the whole chair, involving professors to coordinate the premises, and all the students of OTAV levels. In practice, files will be generated from their initial phase to the materialization in 3D printing that will later, in the second phase, circulate freely through the web, available for modification and multiplication, in its possible functionalities and formats.

In our project we also propose another more comprehensive and unprecedented theme that is immediate transportation, simultaneity and community work with interdisciplinary developments.

Estado actual del conocimiento sobre el tema (Desarrolle en 2 carillas como máximo)

Los antecedentes de esta tecnología se encuentran en la primera máquina de fresar diseñada por E. Whitney en 1818, para agilizar la producción de armas de fuego en Connecticut. A partir de 1830, las fresadoras fueron evolucionando hasta que en 1894, el francés R. Huré introdujo el cabezal universal que a principios de los años cincuenta, el MIT, automatizó con un sistema que se denominó CNC - Control Numérico Computarizado-, hoy llevan el nombre de "centros de mecanizado". En 2009 se liberaron las patentes para fabricar las impresoras. Si bien en el primer mundo esta tecnología está muy evolucionada, en Argentina fue gracias a las políticas de inclusión de la década pasada, y el desarrollo del Software libre, fabricación de equipos e insumos reciclados, que ayudaron a difundir la Impresión 3D. Hoy se ha transformado en una herramienta clave para impulsar la innovación tecnológica. También se crearon algunos Laboratorios experimentales con equipos de fabricación casera. Hay una permanente evolución que presenta cada vez mayor velocidad y capacidad de impresión en mayores dimensiones, calidad de resolución, variedad de insumos y pruebas de cargas con arena, madera, metales, u otros elementos como barro para hornear cerámica, o materiales orgánicos que se están explorando a nivel experimental en distintos campos como biotecnología, medicina, arquitectura, arte, ingeniería, alimentación, y hasta en forma casera, pues el equipo de impresión 3D es factible de fabricar a nivel de laboratorio experimental. Esta es una tecnología autosustentable desde las impresoras hasta los insumos y software con código abierto, dando lugar a la autoedición, una mayor inclusión social con distintos niveles de intercambio y espacios alternativos para la producción. En este caso en el arte, pueden evitarse traslados y seguros, para una mayor independencia de los mediadores institucionales a nivel nacional o internacional. A su vez plantea en sí un tema singular con respecto al destino espacial de lo reproducido sugiriendo una cierta "desterritorialización, hacia otro tipo de circulación espacial, como dice Boris Groys en "El arte en flujo". En este punto es necesario indicar que en general tanto en el exterior como en nuestro país no se está haciendo un uso muy diferente a la simple producción en gran escala o serial o múltiple. En nuestro proyecto planteamos además otro tema más abarcativo e inédito que es el la Transportación inmediata, la simultaneidad y el trabajo comunitario con desarrollos interdisciplinarios. En otras universidades del país, se están implementando laboratorios de tecnología informática para el arte y la producción cultural, basándose en la experiencia del FabLab Global y FabLabs que tienen origen en el Centro de Bytes y Átomos, del MIT cuyo director, Neil Gershenfeld desarrolló un método de enseñanza que promueve una red global y actualmente propone un nuevo subcampo científico, el de las "Ciencias de la Fabricación Digital". Este método fue aplicado en Lanús en el Laboratorio de Fabricación creado por Andrés Ruscitti, que también se encuentra a cargo de la Dirección de Innovación y Vinculación Tecnológica. Actualmente dirige el proyecto de desarrollo y difusión de las tecnologías abiertas de impresión 3D, a partir del cuál participó de la creación del MingaLab, de la UNLa, espacio equipado con máquinas de Fabricación Digital y personas que comparten el interés en la promoción, el aprendizaje y la producción de estas tecnologías. A través de distintas convocatorias destinadas a empresas del sector, grupos de investigación y universidades, el Ministerio de Ciencia fomentó el desarrollo y puesta en marcha de iniciativas federales de adopción de estas tecnologías. Otro laboratorio es LIFIA dedicado a la Investigación y Formación

en Informática Avanzada de la Universidad Nacional de La Plata que ha desarrollado una impresora 3D con cabezal de jeringa doble para su uso como herramienta de bioprinting. Pero específicamente para el arte en nuestro país, este tema aun no esta presente en los contenidos de estudio técnico o teórico. Sin embargo hemos sido representados en la ultima bienal de Venecia con la obra de la artista Claudia Fontes, con la obra "El problema del caballo", esculturas impresas en 3D que fueron modeladas en arcilla en pequeña escala, para luego llevarlas a una gran dimensión. Es posible que las nuevas tecnologías del arte contemporáneo hagan cambiar la interpretación o las influencias en la cultura – o viceversa-. Pero la infinitas radicancias colectivas de las que habla Bourriaud de las redes, movilizan una postproducción múltiple, multimedial y anónima como practica recurrente en la creación visual contemporánea. Utilizar estas redes para que archivos muten permanentemente y renazcan metamorfoseados en distintos autores o simples usuarios, es un hecho inédito en la historia del arte, que actualiza y profundiza la problemática para reflexionar sobre la naturaleza de Internet, los derechos de autor y el valor de estas creaciones disponibles en la red, aun sin resolver.

Por otro lado, en la UNA no tenemos un laboratorio experimental de estas características y creemos que con esta experiencia, podría gestionarse mas adelante por que seria de gran utilidad no solo para las cátedras afines sino también para la confección de maquetas, prototipos, esculturas, paneles modulares, experimentación en materiales sintéticos, texturas, y otros que estudiantes o docentes lo solicitaran.

Marco teórico

"Los chinos tienen dos conceptos para designar la copia. El termino fangzhiping se refiere a las recreaciones en las que es evidente la diferencia respecto del original. No se trata de modelos o copias, que pudieran comprarse, por ejemplo en la tienda de un museo. El segundo concepto para la copia se denomina fuzhipin en este caso se trata de una reproducción exacta del original, la cual, para los chinos, tiene el mismo valor que el original. No conlleva, bajo ningún concepto, una connotación negativa. La discrepancia en cuanto a la interpretación de la copia a menudo ha generado malentendidos y controversias entre China y los museos occidentales. Los chinos a menudo mandan copias en vez de originales, puesto que están convencidos de que en lo esencial no son distintos."

Byung Chul Han en Shanzhai, El arte de la falsificación y la deconstrucción en China.
Ed Caja negra 2016.

Esta cita refleja la ideología y el marco teórico del Proyecto puesto que pone en tema de análisis la diferencia entre oriente y occidente acerca de la copia y la reproducción de imágenes u objetos que debido a la tecnología es la característica de esta época. Esta diferencia es quizás lo que puede salvar poéticamente el futuro de la proliferación en gran escala de contenidos que circulan libremente en Internet. Cuando el arte y la cultura abordan la velocidad en los alcances tecnológicos, se habla de tiempo, pero si trabajamos en simultaneidad estamos compartiendo ese tiempo. Esta nueva forma de entender la copia, la reproducción, la multiplicación es tal vez la clave para utilizar profundamente lo singular de la impresión 3D.

Objetivos e hipótesis de la investigación

Los Objetivos de este proyecto abarcan varios campos de aprendizaje, experimentación y reflexión. En primer lugar el de trabajar en forma comunitaria siguiendo el criterio conceptual del lenguaje y herramienta de Internet que está desvalorizado por su característica de libre circulación. La apropiación de imágenes, su modificación y socialización son quizás premisas de un tipo de arte que aún no ha sido explorado a fondo.

En segundo lugar la practica de la impresión 3D que por lo general se terceriza sin poder intervenir mas allá de la codificación de un objeto real o la creación de un archivo inicial. En los contenidos de la cátedra el modelado y la impresión 3D se practican en el último nivel de OTAV. Y a partir de allí es poca la interacción con otros alumnos y docentes que pudieran avanzar mas en las posibilidades de las nuevas redes de intercambio de archivo disponibles en la web.

En cuanto a los objetivos en el campo de la teoría, siguiendo la línea de pensadores actuales que estudian las implicancias de las nuevas tecnologías, hemos seleccionado aspectos que creemos son imprescindibles para la formación artística, como por ejemplo, la reproducción, la multiplicidad, la simultaneidad, la socialización. El proyecto es que circule en toda la Cátedra verticalmente una obra de arte comunitaria que se irá modificando escalonadamente en cada uno de los niveles de aprendizaje para luego ampliar el sistema dentro y fuera de la cátedra.

Por ultimo la autoedición y las múltiples utilidades de esta técnica seguramente será otra gran revolución industrial que si estamos capacitados sera de gran utilidad.

Metodología

Teniendo en cuenta que en este proyecto participaran todos los docentes de la cátedra Cáceres y que se cuenta con 4 comisiones de OTAV Nivel 1, 2 de Nivel 2, y 2 de Nivel 3, además de 3 niveles de Proyectual, la metodología se plantea como un sistema interconectado de trabajo donde circularan archivos digitales a través de 3 plataformas de Internet, el Blog de la Cátedra: <https://catedracaceres.wordpress.com/> , el Canal de la Cátedra en Thingiverse:

<https://www.thingiverse.com/CatedraCaceresUNA/designs>

y las noticias o adelantos del mismo se difundirán a través del Facebook de la cátedra:

<https://www.facebook.com/groups/UNACatedraCaceres/?ref=ts&fref=ts>

Esta circulación expuesta será el modo que tendrán los alumnos para acceder a los archivos y poder desarrollar en comunidad desde las imágenes 2D hasta 3D y posterior intervención que a su vez generará nuevos archivos liberados para impresión 3D.

La planificación de este proyecto se divide en cuatrimestres, para sincronizar con las cursadas de 2018 y 2019 de todos los niveles OTAV de la cátedra, siendo los contenidos mínimos de cada uno: 1/ imagen pixelar y vectorial, 2/ animación y video, 3/modelado 3D, Mapping e impresión 3D.

En la primera etapa y teniendo en cuenta estos niveles, se propondrá como trabajo final de OTAV 1, las imágenes 2D que serán los archivos iniciales para desarrollar los archivos 3D en los niveles 2 y 3.

Los primeros trabajos se irán coleccionando en el Blog de la cátedra Cáceres, y serán acompañados de una fundamentación conceptual y descripción técnica.

En el segundo cuatrimestre estas imágenes 2D serán intervenidas por los alumnos de nivel 2 y 3 para dar como resultado un objeto virtual capaz de ser impreso en 3D. Todo este segundo proceso sera fundamentado y documentado y se hará una selección que sera coleccionada en el Canal Thingiverse. El Canal soporta archivos 3D:

STL, o Stereo Lithography, OBJ, THING, SCAD, JPG, TXT, PDF, y se trabajan con los programas, por ejemplo: Blender de 80 corners, Sketch up de 75 corners, Solid Words de 62 corners, Autocad de 59 corners, Maya de 59 corners, 3Ds Max de 55 corners, etc.

En el inicio de 2019 se establecerá un intercambio con alumnos de otros establecimientos de formación artística del país para que estos modifiquen los archivos existentes y den como resultado nuevas versiones con intervenciones que harán cambiar tal vez la funcionalidad del

objeto o solo su formato. Todo este proceso sera documentado, fundamentado y expuesto en una muestra final.

Antecedentes del equipo en la temática

Anahi Cáceres. Titular de las Cátedras OTAV y Proyectual Digitalización de Imágenes, Docente investigadora en el Programa de Incentivos a la Investigación del Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología IUNA/UNA: “Sobre los paradigmas dualistas en el proceso de la percepción-creación artística” Director: Investigador principal CONICET

Manuel O. Cáceres, Codirectora Anahí Cáceres. IUNA 2007/2009, con publicación; “Lo sonoro musical en las producciones translingüísticas”. Director: Lic. Julio García Cánepa. Co directoras: Mgter. Diana Zuik, Prof. Cristina Vazquez. Investigadoras formadas: Lic. Mariana Pozo. Prof. Anahi Cáceres, Investigador de apoyo: Lic. Silvano Martínez, Investigadora alumna: Victoria Gandini. Becario: Estanislao Galerato. IUNA Departamento de Artes Musicales y Sonoras. 2011/2013; “Prácticas artísticas, sociales y comunicacionales actuales. Repensando campos e interacciones”. 34/0323 Dirección: Dra. Susana Sel, Co-dirección: Pablo Gasloli, programación científica, Investigadores Anahí Cáceres, Mario Bolchinsky, Silvana Castro, Mercedes Fianza, Florencia Fernández Frank y Manuel de Francesco UNA 2015-2017, en etapa de publicación.

Jurado Salón Nacional Nuevos Soportes 2009, 2014, 2017 Secretaria de Cultura de la Nación. Directora del sitio web arteuna.com desde 1996, premio AACA 1999. Consultora de la pagina web de la Dirección General de Museos de la Ciudad de Buenos Aires, 2002/2004, Premio EYKON y MATEAR 2004. Curadora de la UNA Fase 8 “Pensar la praxis”

2016 Centro Cultural Recoleta. Directora de mas de 35 Tesistas de la IUNA/UNA, Universidad Nacional de Córdoba y Universidad Nacional de La Plata, en la especialidad. En particular fue directora de los profesores de la cátedra Barbara Brownell y Juan Jose Tirigall.

Los docentes Barbara Brownell y Claudio Escobar de las comisiones Nivel 2 y 3 tienen especialización en modelado y Mapping 3D. En la sede Xul Solar Juan Jose Tirigall es docente investigador Cat 4, JTP de la Cátedra y titular en Multimedia, experto en 3D y programación, Maria José Barretto y Mariana Zuetta producen objetos 3D digital para su propia obra y docencia. El profesor Pablo de la Cruz Martín Gómez, JTP de la Cátedra concursada del Prof Tomsig se dedica a imprimir modelos 3D y dicta cursos sobre el tema. El alumno Ignacio Bechara y Carmen Torrieri son actuales Tesistas de la especialidad y dirigidos por la titular de la Cátedra.

Acerca del tema específico planteado en este proyecto, en 2016 Anahi Cáceres fue invitada al 3er Simposio de arte Impreso, en la Facultad de Artes de la Universidad de Tucumán para dar la conferencia plenaria “Un viaje del dato a la materia” en la apertura y cierre del mismo, sobre Impresión 3D. El tema estaba basado en un proyecto de 2015 que se hubiera presentado en la Secretaria de Cultura de la Nación, pero debido al cambio de gobierno no se logró cristalizar. En esta conferencia se realizo una acción performática planteando una “Metáfora de la Teletransportación”, cuando a través de Internet se envió el Archivo gráfico Yiwe.stl, al laboratorio Mingalab de la Universidad de Lanus, donde lo imprimieron materializándose en un objeto de 17 x 17 x 4 cm. Ya en el cierre del Simposio se subió el mismo archivo, al canal de MingaLab en Thingiverse, y desde ese momento se encuentra liberado para imprimir en cualquier parte del mundo. Referido al tema de este proyecto “Del Dato a la materia”, también participó como investigadora en el Proyecto 34/0323 de investigación Prácticas artísticas, sociales y comunicacionales, desde 2015 al 2017, dirigido por la Dra. Susana Sel y el Prof. Pablo Gasloli e integrado por los docentes Mario Bolchinsky, Silvana Castro, Mercedes Fianza, Florencia Fernández Frank y Manuel de Francesco.

Por otro lado, en las actividades de extensión de la cátedra se han abordado estos y otros temas relacionados desde 2011 con Charlas sobre Software libre y activismo social, a cargo de José Luis Di Biase de la Asociación SOLAR/Software Libre Argentina. Una asociación civil sin fines de lucro que promociona las ventajas políticas, económicas, técnicas y sociales del Software libre

en Argentina. Mas tarde en 2013 la charla Arte Electrónicas, diseño e impresión 3D con recursos de software y hardware libres a cargo de los especialistas Irene Coremberg, Nahuel Belich y el Diseñador Industrial Andres Ruscitti, de la Universidad Nacional, Docente de Tecnología de Diseño Industrial, UNLa .

Obras y materiales producidos por el equipo de la cátedra

Modelos 3D e impresiones 3D de docentes y alumnos.

Muestra Virtual con recorrido 3D, 2015. Participaron todos los alumnos de OTAV niveles 1,2,3, Proyectual 1,2,3,4,5, Tesistas y los alumnos inscriptos en el Workshop Mediatica dictado en Octubre de 2015 en la Casa de la Cultura Popular Villa 21-24

Videos documentales de la Muestras Anuales y trabajos de alumnos de la cátedra

Material de difusión: paginas web, cuaderno edición de los 10 años de la cátedra en 2010, folletos y catálogos de muestras.

Biblioteca virtual en www.arteuna.com desde el 2000 con Material bibliografico en PDF para todos los niveles OTAV y Proyectual. Tutorials de OTAV 1,2,y3 Canal Cátedra Cáceres en Thingiverse. Para impresión libre de objetos 3D. Colección de 20 diseños de docentes y alumnos de la Cátedra. Desde 2016 Backlight con informacion del Canal Catedra Caceres de Thingiverse. 2016 Mapping de dos proyectores de toda la Cátedra. 2016 Participan una selección de 53 alumnos de nivel 1, 2 y 3, sedes Xul Solar y Prilidiano Pueyrredon, y Proyectuales. Banda de música original Residual de Nicolas Ojeda y Mauro Mourelos.

Mapping de toda la Cátedra. 2017 Participan una selección de alumnos de nivel 1, 2 y 3, sedes Xul Solar y Prilidiano Pueyrredon. Sin sonido.

Resultados y transferencias esperados

En el transcurso de los últimos 5 años se ha intensificado la demanda de publico en general sobre la producción de objetos 3D en talleres de impresión especializados pero que aun tienen según el caso, ciertas limitaciones de dimensiones, precio, calidad de insumos, etc. En la producción profesional cada vez es mas usual la exhibición de estos modelos impresos en su totalidad o en partes. En el caso de la población estudiantil de artes es notable el interés en los mas avanzados de esta cátedra ya sea Nivel 2 o 3, y los de Proyectual se ha notado la necesidad de este conocimiento en otras cátedras afines como escultura, lenguaje visual, entre otras. Pero en todos los casos se detecta una falta de formación de la técnica y sobre todo del alcance de su significación como lenguaje plástico o contenido ideológico.

El modo de operatividad sera dirigido dentro de la cátedra entre los docentes y la titular en 4 etapas para que los trabajos realizados por los alumnos tengan el debido seguimiento y cumplan con los requisitos del proyecto en lo teórico practico, la impresora de uno de los docentes del equipo, se abocara al trabajo practico interconectado entre los distintos niveles. Asimismo se espera un desarrollo amplio en el campo interdisciplinario con otros establecimientos para lograr mayor intercambio entre distintos modos de trabajo.

Se espera lograr un aprendizaje practico generalizado a la medida de las necesidades de la época, pero con un sustento teórico que de lugar a un enriquecimiento para el artista o estudiante interesado en esta practica, por que el resultado de esta investigación traerá aparejado a todos los involucrados una experiencia inédita de trabajo comunitario en la practica de impresión 3D, y conceptualizacion acerca la simultaneidad y los nuevos cambios culturales que se producirán en los modos de intercambio de exhibiciones y producción cultural en general.

En los nuevos sistemas operativos de Windows que aun no se estan usando en Argentina, aparece un boton para impresion 3D y esto nos hace pensar en que lejos estamos quedando de las producciones en el primer mundo.

Justamente por ese motivo creemos que antes de contar con ese botón, debemos estar preparados mentalmente para usar la tecnología sin caer en el consumismo y darle mayor importancia a las posibilidades creativas e inventivas de las que estamos acostumbrados en nuestro país.

Finalmente la transferencia del proyecto al ser radicado en la Catedra vertical aplicando todos los conocimientos de docentes especialistas y en comunicación con otros establecimientos del país, para las nuevas intervenciones y la exhibición conjunta de todo el proceso, incluida una selección de modelos para imprimir será significativa en cuanto a los sistemas de formación artística e intercambio, y la comunicación de material que a partir de datos se materializarán a distancia. Esta de más decir que las utilidades de esta técnica, puede utilizarse por ejemplo en matrices que se pueden crear en conjunto, herramientas de trabajo, esculturas modulares, ambientaciones e instalaciones en conjunto pero a distancia. Muestras de arte internacionales sin traslados, etc.

Bibliografía

Byung Chul Han. Shanzhai. El arte de la falsificación y la deconstrucción en China. Caja negra editora 2016 ISBN 978-987-1622-50-4

Boris Groys. Arte en Flujo. Ensayos sobre la evanescencia del presente. Caja Negra 2016. Buenos Aires. ISBN 978-987-1622-49-8

Boris Groys. Volverse público. Las transformaciones en el ágora contemporánea. Caja Negra 2014. Buenos Aires. ISBN 978-987-1622-30-6

Nicolás Bourriaud. Estética Relacional. Adriana Hidalgo. 2013 Buenos Aires. ISBN 978-987-1156-56-6

Nicolás Bourriaud. Postproducción. Adriana Hidalgo. 3º edición 2009 Buenos Aires. ISBN 978-987-1156-05-4

Nicolás Bourriaud. Radicante. Adriana Hidalgo. 2009 Buenos Aires. ISBN 978-987-1556-12-0

Anahi Cáceres "Del dato a la materia". Informe como docente investigadora en el Proyecto "Prácticas artísticas, sociales y comunicacionales", 34/0323 UNA. Directora Dra. Susana Sel y Pablo Gasloli. Programa de Incentivos a la Investigación del Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología. 2017 Publicación en curso

Anahi Cáceres. "La Imago como sistema" Informe como docente investigadora en "Lo sonoro musical en las producciones translingüísticas". Director: Lic. Julio García Cánepa. Co directoras: Mgter. Diana Zuik, Prof. Cristina Vazquez. Programa de Incentivos a la Investigación del Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología IUNA.

Departamento de Artes Musicales y Sonoras.2011.2013 Publicación virtual

PRESUPUESTO

Importante: Atender al monto máximo financiado por Categoría de Proyecto. Los valores decimales se ingresan con punto.

RUBRO	MONTO EN PESOS
Insumos (1)	1000
Bibliografía	500
Publicación de resultados del proyecto	5500
Gastos de servicios técnicos especializados (2)	0
Viajes y Viáticos (3)	3000
Equipamiento	0
Gastos de trabajo de campo (4)	2000
TOTAL	12000

NOTA:

- (1) Insumos para producciones artísticas, cd's, dvd's, útiles de oficina y escritorio, repuestos y accesorios, etc.
- (2) Alquileres de equipos, mantenimiento, servicios técnicos y profesionales, servicios comerciales y financieros, etc.
- (3) Gastos de pasajes, estadías e inscripción a congresos de los integrantes del grupo de investigación. Se contempla la participación en reuniones científicas realizadas en el país y en el exterior. Podrá aplicarse a este rubro hasta el 20% anual (acumulable) del monto total del subsidio asignado.
- (4) Gastos de trabajo de campo que justifiquen el presupuesto solicitado.

Justificación. Realizar la justificación para cada rubro

Insumos, filamentos para impresion 3D bibliografía, compra de 2 volúmenes para escanear y compartir en la biblioteca virtual publicación, cuadernillo del proyecto Viajes y viáticos, viaje al interior del país para establecer la conexión entre distintos establecimientos que participaran en el trabajo gastos de trabajo de campo, pruebas de impresión 3D

Otras fuentes de financiamiento del proyecto

FUENTE DE FINANCIAMIENTO	MONTO ASIGNADO
IUNA ARTES VISUALES	12000

Esta presentación tiene el carácter de declaración jurada. La Dirección del proyecto, en la persona del/la Director/a y Codirector/es, declaran 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 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 Superior vigentes al momento de la negociación. Finalmente, declaran que de acreditarse el proyecto se dispone de los recursos de personal, de infraestructura y el equipamiento adecuado para la ejecución del proyecto.-



Firma del Director



Aclaración

16/9/2022

Lugar y Fecha

-

Firma del Codirector

-

Aclaración

-

Lugar y Fecha

ACUERDO DE LAS AUTORIDADES DE LA UNIDAD ACADÉMICA RESPECTIVA, PARA LA EJECUCIÓN DEL PROYECTO.

CERTIFICACIÓN DE DATOS Y CONFORMIDAD DE LA SEDE FÍSICA (Para tener validez, este acuerdo debe ser firmado por el Decano, los Directores de Área Transdepartamental, los Directores de Instituto o el Secretario de Investigación -o equivalente- de la Unidad Académica.

De ser acreditado el presente proyecto de constancia que esta Unidad Académica otorga su conformidad para su realización en el ámbito de la misma y que los datos de vinculación laboral del personal afectado al proyecto son correctos.

UNIDAD ACADÉMICA