

Corpo-Reality

Tejidos interactivos para artes escénicas

Fechas: 29 y 30 de enero de 2018

Horario:

29 de enero: de 10:00 a 14:00 h. y de 15:00 a 19:00 h.

30 de enero: de 10:00 a 14:00 h.

Lugar: Sala Multiusos

Plazas: 16

Inscripción: enviar un correo a migonoz17@ucm.es indicando nombre completo, vinculación con la Universidad y título de la actividad. Sólo se aceptan inscripciones hasta el 24 de enero de 2018. La actividad está dirigida a todos aquellos que les interese la intersección entre el cuerpo, diseño, tecnología y danza.

Corpo-reality es un taller teórico-práctico de diseño de tejidos interactivos en base a la experiencia corporal. En él exploraremos las relaciones entre el tejido, el cuerpo, la tecnología y las artes escénicas.

El taller se divide en dos partes diferenciadas. Una primera parte propone una introducción al campo de los wearables y los tejidos inteligentes abordando su definición, los materiales empleados, su elaboración y la relación con la plataforma Arduino. La segunda parte se trabajará desde una perspectiva práctica realizando el diseño de un pequeño tejido interactivo. Para ello, trabajaremos desde una doble metodología. Por una parte, tomaremos la danza y el Contact improvisation como herramientas para reflexionar en torno a la interacción de nuestros propios cuerpos y el design thinking completará con su fase de ideación el diseño del tejido a realizar. Finalizaremos con una puesta en común de los resultados obtenidos y conceptos tratados durante el taller.

De esta manera, Corpo-reality se marca como objetivo el acercamiento y la comprensión de las nuevas tecnologías aplicadas al campo del diseño y las artes escénicas.

Programa:

- Lunes 29 de enero:

Sesión introductoria 10:00-11:30 h.

Experiencia corporal 12:00-14:00 h.

Sesión de ideación 15:00-16:30 h.

Prototipado 17:00-19:00 h.

- Martes 30 de enero:

Prototipado y testeo 10:00-12:30 h.

Puesta en común 13:00-14:00 h.

Coordina: Miguel González Díaz (estudiante de Doctorado)

Miguel González Díaz, docente e investigador a tiempo completo en ESDi-Universidad Ramón Llull (2013-actualidad). Su ámbito de investigación está ligado a la metodología de diseño en base al cuerpo en movimiento, los tejidos inteligentes y las artes escénicas. Graduado en

Diseño(2008-2012) y Máster en Comisariado de Arte Digital(2014-2015) en Universidad Ramón Llull (ESDi). Cursando el Programa de doctorado en Bellas Artes en la Universidad Complutense de Madrid. Premio The AppDate (2014) al proyecto más innovador por The Wearable Fashion Orchestra, proyecto de moda, danza y tecnología utilizando el cuerpo como herramienta creativa.

Enlaces:

cargocollective.com/mgonzalez

<https://www.youtube.com/watch?v=o352td5sivM>

Financia: Vicedecanato de Cultura

Programa [AC] Acciones Complementarias 2018



Actividades complementarias
2018

Miguel González Díaz y Leticia Estévez López

Corpo-Reality

Tejidos interactivos
para artes escénicas

Horario del taller (12 horas)

Lunes 29 de Enero
De 10:00 a 14:00 y de 15:00 a 19:00

Y Martes 30 de Enero
De 10:00 a 14:00

Lugar
Sala Multiusos

Coordinador
Miguel González

bellasartes  UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

Inscripción antes del 24 de Enero migonz17@ucm.es (plazas limitadas)
más información a migonz17@ucm.es