

BANDONEÓN 2.0

Prototipo de bandoneón electrónico

Categoría 3

Premio a la
Innovación y Transferencia
en Arte y Tecnología



PROPUESTA DE VALOR

Buscamos ofrecer a **estudiantes, docentes y músicos** en general una **alternativa electrónica y accesible al bandoneón acústico**.

Emulará las características físicas y ergonómicas del instrumento original, pero brindará una **amplia paleta de sonidos**, permitirá el **estudio silencioso**, **redefinir su digitación**, ofrecerá modernas **prestaciones pedagógicas** integradas y podrá ser **adaptado a necesidades específicas y escalable para niños**. A largo plazo se buscará generar un **museo digital de sonidos** de bandoneones históricos u otros, para ser utilizados libremente por cualquier persona en su instrumento electrónico.



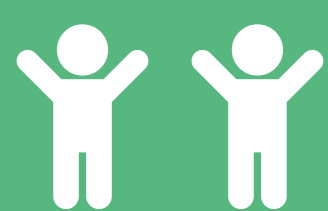
DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO BANDONEÓN 2.0

El proyecto **Bandoneón 2.0** tiene como objetivo desarrollar bandoneones electrónicos a fin de brindar una alternativa accesible al instrumento acústico, que permita democratizar su uso y recuperar la base de nuevos estudiantes e intérpretes.

El diseño es **asistido por diversos estudios doctorales** (DCyT UNQ), aunque se espera **promover la participación de estudiantes de grado y otros tesis de posgrado que deseen integrarse al proyecto**. Se buscará así determinar mejores parámetros de síntesis, materiales de construcción, fuerzas, presiones, diseño de teclas y otros.

En esta primera etapa se presenta un **prototipo funcional, que utiliza tecnología MIDI**. A largo plazo se espera producir un sistema de síntesis propio capaz de emular sonidos de bandoneones históricos, personalizados e incluso experimentales.

De esta manera se espera no sólo proveer una **respuesta inclusiva y tecnológicamente innovadora** a la demanda social actual, sino también atender a la inherente necesidad de adaptación a la era tecnológica moderna que impide al instrumento revitalizarse y acceder a nuevos espacios artísticos y académicos. El desarrollo puede, además, brindar modernas prestaciones pedagógicas a estudiantes y docentes del instrumento mediante funciones de aprendizaje y seguimiento incorporadas en la propia interfaz del dispositivo planteado.



EQUIPO DE TRABAJO

Web del proyecto: www.jaoramos.com.ar/bandoneon-2-0/



Juan M. Ramos

Doctorando en Ciencia y Tecnología (UNQ)

31 años



Joaquín Rizza

Estudiante de Música y Tecnología (UNQ)

25 años

II Premio a la
Innovación en Artes
y Tecnologías

2018

ORGANIZA

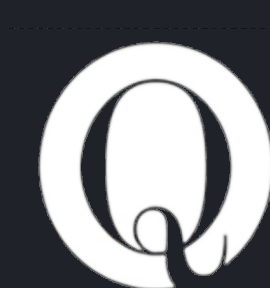


Escuela
Universitaria
de Artes

CON EL APOYO DE



Universidad
Nacional
de Quilmes
Innovación



Universidad
Virtual
de Quilmes