

**El Instituto Distrital de las Artes - Idartes, a través de su Línea de Arte, Cultura Científica,
Tecnología y Ciudad**

Invitan al laboratorio:

“Laboratorio de video mapping: Revisión de archivo y Proyecciones sobre el tiempo”

A cargo del artista paraguayo:

Daniel Milessi Arcondo

Introducción del Laboratorio

El instituto Distrital de las Artes - Idartes, en el marco de la celebración de los 55 años del MAMBO, realiza un laboratorio de video mapping a cargo de el artista paraguayo Daniel Milessi Arcondo y el apoyo técnico del colectivo audiovisual colombiano _Ema.

Este laboratorio plantea en su primera fase una revisión de archivo del material del Museo: se documentará, editará y transformará el material, para luego desarrollar una serie de piezas audiovisuales a proyectar sobre la fachada del Museo el día 1 de Septiembre en el evento de celebración: MAMBO Alive.

1. Descripción

El vídeo mapping es la técnica que utiliza proyectores de vídeo para desplegar una animación sobre superficies reales. El tipo de mapping más habitual es el de eventos gubernamentales y publicitarios sobre los edificios acompañados de música. Así ocurre una interacción con el público y se crea una relación entre el contenido, la tecnología y la sociedad.

Por otra parte el ejercicio de revisión de archivos de museos desde la perspectiva de un artista es fundamental para desdoblarse el trabajo de conservación y su análisis desde lo contemporáneo. El confrontar el pasado con el presente hace que podamos entender mejor las consecuencias en el futuro. Rememorar, llena de nueva significación nuestra realidad actual.

Este laboratorio plantea un ejercicio de revisión crítica, que al poner en diálogo las diferentes imágenes del museo, emergen nuevas lecturas en el diálogo con el edificio. Éste no se presenta como un soporte de proyecciones, constituye la posibilidad de proyectar su historia y develar nuevas conexiones a partir de la transformación y recirculación de imágenes.

2. Objetivo General

1. El Laboratorio de video mapping: Revisión de archivo y Proyecciones sobre el tiempo, propone abrir un espacio de creación colectiva alrededor del análisis del archivo e historia del Museo de Arte Moderno de Bogotá confrontando con el presente además de ejercitar una mirada crítica sobre el video mapping como medio artístico con el fin de desarrollar una obra audiovisual con un lenguaje colectivo que se vincule en armonía con el espacio y el espectador.

3. Objetivos Específicos

2. Proveer a los participantes de las herramientas necesarias para la creación de una instalación de video y sonido que sirva de soporte para la divulgación crítica del archivo del Museo de Arte Moderno de Bogotá.

3. Brindar a los participantes conocimiento teórico y práctico para experimentar con la técnica de video mapping a través del uso de cámaras y software, en la construcción de imágenes y video.

4. Acercar a los participantes a una revisión crítica de archivo, a partir de los archivos del Museo de Arte Moderno de Bogotá MAMBO

4. Metodología del Laboratorio

Las sesiones serán abordadas de la siguiente manera:

En la primera semana los encargados del laboratorio expondrán una mirada crítica hacia la técnica del video mapping en un contexto artístico en contraposición al comercial o de eventos de tenor turístico. Se hablará de la importancia de un acercamiento minimalista y “ambient” con el objetivo de diseñar una obra final para ser reproducida de modo continuo en una instalación de video y sonido, con el objetivo de hacer “desaparecer” la tensa atmósfera de la ciudad y fomentar la reflexión sobre el pasado en relación a los acontecimientos del presente. También se dará una presentación de las plataformas disponibles y planteo del raid técnico. Luego de una presentación de cada participante se organizarán cinco grupos de cuatro personas que trabajarán independientemente pero en coordinación con los demás grupos.

En la siguiente semana se trabajarán con los archivos del museo. Se identificarán momentos históricos que hagan eco en el presente y se procederá a documentar el material disponible para su posterior análisis y planteamiento dentro del guión final. Los grupos expondrán sus ideas a los demás participantes y se realizará un feedback entre todos.

En la última semana se procederá a la edición y preparación del montaje final.

5. Programación del laboratorio

Duración: 3 Semanas
Inicia: Miércoles 15 de Agosto
Finaliza: Viernes 31 de Agosto
Muestra: Sábado 1 de Septiembre.
en el Museo de Arte Moderno de Bogotá MAMBO
Frecuencia: Lunes, Miércoles. Viernes.
2:00 p.m - 6:00 pm
Lugar: **MAMBO** (Calle 24 No 6 - 00)
Plataforma Bogotá (Calle 10 No 4 - 28)

Semana 1.

- Miércoles 15 Agosto: Presentación del proyecto. Una mirada crítica hacia el videomapping (Virtuocismo técnico vs narración visual)
- Viernes 17 Agosto: Presentación de la plataforma técnica. Hardware, software, etc.

Semana 2.

- Martes 21 Agosto: Visita al MAMBO. El archivo como obra de arte.
- Miércoles 22 Agosto: Visita al MAMBO. Dentro del archivo. Identificación y confrontación de los "Déjà vu" del pasado con los desafíos del presente.
- Viernes 24: Elaboración del guión y plan técnico.

Semana 3.

- Lunes 27 Agosto: Edición de material y pruebas en maqueta.
- Miércoles 29 Agosto: Edición de material y pruebas en maqueta.
- Viernes 31
- Agosto: Edición de material y pruebas en maqueta.
- Sábado 1 de Septiembre: Montaje y evento: MAMBO Alive.

6. Dirigido a:

Personas mayores de edad vinculadas al campo del arte y la ciencia: Artistas audiovisuales en general, artistas plásticos, vjs y a todos los interesados con la temática que el laboratorio propone.

7. Pueden participar:

Persona natural: colombiano o extranjero, mayor de 18 años y residente en Bogotá.

8. Cronograma de la invitación.

Fecha lanzamiento convocatoria:

Julio 25 de 2018.

En el enlace: www.idartes.gov.co

Inscripción y recepción de documentos:

Del 25 de Julio al 9 de Agosto de 2018 a las 7:00 pm.

En el correo electrónico: laboratoriosinteractivos@idartes.gov.co

Publicación del listado de seleccionados:

13 de Agosto en el enlace de www.idartes.gov.co

Las fechas, lugares y horas previstas en el cronograma podrán ser modificados con un día de anticipación por el Instituto Distrital de las Artes – IDARTES y en todo caso los cambios se publicarán en www.idartes.gov.co

9. Inscripción.

Dentro del periodo previsto en el cronograma para la inscripción, envíe un correo electrónico a laboratoriosinteractivos@idartes.gov.co, con la siguiente información:

Asunto: *Laboratorio de video mapping: Revisión de archivo y Proyecciones sobre el tiempo.*
Cuerpo del correo: Nombre completo del inscrito y número del documento de identidad.
Anexo: Presentar un único archivo en formato PDF que contenga:
a) Las razones o motivaciones para participar en este laboratorio (Extensión máxima de dos párrafos).
b) Hoja de vida y si existen, referencia de los principales proyectos desarrollados que tengan relación con el tema de la invitación.
c) Fotocopia de la cédula de ciudadanía vigente (Amarilla con hologramas) o contraseña expedida por la Registraduría Nacional del Estado Civil. En cualquiera de los casos debe presentarse por ambas caras.

Nota: Se seleccionarán el número de participantes hasta completar el aforo.

Cupos disponibles: 15 participantes.

10. Recomendaciones.

Con el envío del correo electrónico de inscripción se entiende que se aceptan los lineamientos de la invitación.

- Dentro del periodo de inscripción y recepción de documentos solo se tendrá en cuenta el primer correo electrónico enviado, por tanto, si en el mismo no se encuentra toda la documentación solicitada en el numeral 6. Inscripción no se podrá continuar en el proceso de selección.
- Antes de enviar el correo electrónico para inscripción y entrega de documentos, verifique que el archivo adjunto se pueda leer en los sistemas operativos Windows, Mac o Linux.
- Asistir al laboratorio con su computador portátil para el desarrollo de las sesiones de trabajo (Se avisará con anterioridad cuáles serán las sesiones de trabajo con computador.)

11. Criterios de selección:

1. Experiencia relacionada con los temas del laboratorio.
2. Interdisciplinariedad de los perfiles de los aspirantes con el propósito de generar una retroalimentación al interior del Laboratorio.
3. Interés en temas de creación audiovisual orientado al video mapping y prácticas de revisión de archivo.

11.1 Porcentajes de selección:

Experiencia relacionada con los temas del laboratorio.	30%
Interdisciplinariedad en los perfiles de los aspirantes con el propósito de generar una retroalimentación al interior del Laboratorio.	20%
Interés en temas de creación audiovisual orientado al video mapping y prácticas de revisión de archivo	50%

12. Valoración de los proyectos

- Las inscripciones que cumplan con los lineamientos de la invitación serán valorados por el coordinador Daniel Milessi Arcondo, Nicolás Rojas Acosta y Mariana Arango de la línea estratégica de Arte, Ciencia y tecnología, quienes revisarán los proyectos y seleccionarán los asistentes al laboratorio Laboratorio de video mapping: Revisión de archivo y Proyecciones sobre el tiempo. Esta decisión quedará registrada en un acta en la que se enunciarán los criterios de selección aplicados.
- Realizada la deliberación y con el acta de selección firmada por los integrantes del comité evaluador, el Instituto Distrital de las Artes – IDARTES acogerá la recomendación y publicará un acto administrativo contra el cual procederán los recursos de ley, siempre y cuando se ajusten a la normatividad correspondiente y a los lineamientos previstos en la presente invitación.
- En caso de inhabilidad, impedimento o renuncia por parte de alguno de los concursantes seleccionados, el Instituto Distrital de las Artes – IDARTES, a partir de la valoración del comité evaluador, asignará el cupo para asistir al laboratorio al concursante que ocupe el siguiente puesto en orden descendente.

13. Deberes de los seleccionados

- Informar por escrito y con la debida anticipación al Instituto Distrital de las Artes – IDARTES, en caso de no poder asistir al laboratorio.
- Asistir puntualmente a los laboratorios, actividades de divulgación, prensa, presentaciones públicas y privadas que sean acordadas con el Instituto Distrital de las Artes – IDARTES.
- Asistir al noventa por ciento (90%) de las sesiones de laboratorio para recibir el certificado respectivo.
- Los demás que señale el Instituto Distrital de las Artes – IDARTES. Mayor información: laboratoriosinteractivos@idartes.gov.co

14. Laboratorio a cargo de:

Daniel Milessi Arcondo, Paraguay (1976)

Artista plástico, video jockey y gestor cultural. Con un background en diseño gráfico, expone por primera vez en el año 2000 en Asunción Convulsiona. En el 2003 logra el segundo premio del IV Salón de Arte Joven La Nación y una mención en el Premio Matisse de la Alianza Francesa, que gana en el 2005 y realiza una residencia en Francia en el 2006. En los siguientes años expone video arte en su país además de Estados Unidos, Argentina, Francia, Chile, España, Brasil, Uruguay, Venezuela y Bolivia. En el 2013 representa a Paraguay en la 55ta Bienal de Venecia. Fue vice-presidente de la Fundación Bienal de Asunción en el año 2014 y coordinador general de la Contrabienal Asunción 2015. Realizó ese mismo año la Expedición Chaco Ra'anga, viaje científico-cultural de 7.500 km. por el Gran Chaco Americano. También realiza proyectos de residencias artísticas en su país como parte de la Red de Residencias de Arte de Iberoamérica. Actualmente coordina la residencia de arte La Patada en Areguá (PY). La temática de su obra consiste en la reflexión sobre la historia, política e identidad de su país.

Apoyo a la coordinación:

Colectivo _ema, Colombia (2013)

_ema es un colectivo audiovisual activo desde 2013. En un principio se constituyó, como una plataforma que generaba simbiosis entre imagen y música, con líneas de acción como las sesiones de VJing, realización de videoclips, y stage desing. A partir de 2015, _ema reconfiguró su concepto y pasó a realizar performance audiovisuales, donde a partir de una idea se crean nuevas experiencias en las que el video y el sonido siempre son manipuladas en tiempo real. La idea de la estética del error digital está siempre presente en los proyectos desarrollados, pues es una manera en que se puede develar lo frágil y nostálgico de la imagen.

El nombre de _ema surge al tratar de definir lo digital. Lo pensamos como un ente efímero e intangible, es un mito que habla sobre la cultura de la imagen; la escritura en código; la aprehensión de la realidad en ceros y unos; las pantallas; los mundos virtuales; las nubes de información. Su única forma de manifestación es a través del error, ya que es el momento donde la máquina habla por sí sola.