

El Instituto Distrital de las Artes - Idartes, a través de su Línea de Arte, Cultura Científica, Tecnología y Ciudad y su proyecto Plataforma Bogotá.

Invitan al laboratorio

La Data Natura // Laboratorio de Datamosh y Glitch

A cargo de:

La Decanatura // Elkin Calderón Guevara y Diego Piñeros García

*Ganadores de la Beca Plataforma Bogotá en Arte, Ciencia y Tecnología 2017-2018

1. Descripción.

El colectivo La Decanatura por medio de La Data Natura // Laboratorio de Datamosh y Glitch, propondrá una mesa de trabajo en torno al manejo y transformación/deformación de imágenes de video a partir de los “errores” del código interno y datos (data corruption) del video digital. Este proceso conocido como **Datamosh (aplastamiento de datos)**, más allá de ser un efecto, hace posible que la imagen sea transformada y alterada a partir de técnicas de compresión, proponiendo así una plasticidad y estética desde el error y la deformación.

Es así que **La Data Natura** propone la revisión de esos errores digitales hacia la creación de un tipo particular de **VIDEO y POLÍTICA DE LA IMAGEN**. La deformación inherente del Datamosh nos habla además desde una antípoda contraria a la pulcritud, “belleza” y afán de ver imágenes de “alta fidelidad”, lo cual abre una inquietud acerca de su veracidad representacional.

Si hace unos años el Full HD parecía capturar los detalles mínimos, ahora el 4K y próximamente la calidad 8K, harán que la imagen tenga una “fidelidad” y pureza exageradamente hiperrealista, que desde el arte y las tecnologías de la imagen debemos cuestionar y debatir por su sospechosa tendencia esteticista, ligada al detalle y al MEGA PIXEL; parafraseando a Harun Farocki debemos entonces “desconfiar de las imágenes.”¹

En este laboratorio exploramos aquello que “no anda bien” y que encontramos más acorde a lo que estamos viendo-viviendo, no solo en el entorno “imagen-digital”, sino en el mundo entero a partir de las técnicas y tecnologías de la imagen. La realidad vista no de manera limpia, purista y en 4k, sino manipulada, pixelada y transformada de forma caótica.

1.1 Objetivos.

1. Generar un espacio para la reflexión, experimentación y manejo del Datamosh y el Glitch como forma de entender el error digital, la transformación (arqueología) y manipulación de la imagen.

¹ Farocki Harun, Desconfiar de las Imágenes. Caja Negra Editora. Buenos Aires Argentina.

2. Desarrollar un laboratorio teórico-práctico, en el que a partir de la investigación y manipulación de la imagen digital se reflexione por la historiografía y el futuro de ésta.
3. Reflexionar y sospechar de la imagen en Datamosh, indagando sus aspectos estéticos, políticos y técnicos.
4. Brindar un espacio de sociabilización donde se puedan compartir y exponer las reflexiones y resultados del laboratorio.

1.2 Metodología.

El laboratorio se dividirá en cuatro etapas en las que en cada sesión contará un componente teórico, el cual se aplicará a la parte práctica por medio de ejercicios y micro-talleres.

1. Sensibilización.
2. Reflexión.
3. Producción.
4. Socialización.

1.3. Programación del laboratorio.

Semana 1

Miércoles 7 de Marzo.

2:00 pm -5:00 pm

Sesión introductoria: Historia, ejemplos. Datamosh y Glitch. Intro, antecedentes. El error y los datos. Taller No 1: Glitch a partir de retrato y paisaje contemporáneo. Still en Datamosh.

Jueves 8 Marzo.

2:00 pm -5:00 pm

Sesión 2: Presentación de programas. Datamosh a partir de manipulación de código, Hex editor, captura de pantalla y diferentes “mañas” para hacerlo. Taller No 2. Video Screen Capture.

Semana 2.

Miércoles 14 de Marzo.

2:00 pm -5:00 pm

Sesión 3: Datamosh a partir de Avidemux y manipulación del I frame. Avidemux. Tipo 2 Datamosh.

Jueves 15 de Marzo.

2:00 pm -5:00 pm

Sesión 4: Taller No 3. Proyecto individual. Enfoques: El taller propone Datamosh como reflexión estética, política y técnica. Los proyectos individuales deben referirse o vincularse a una de estas tres directrices.

Semana 3.

Miércoles 21 y Jueves 22 de Marzo.

2:00 pm -5:00 pm

Sesión 5: Taller y Laboratorio Práctico y de solución de problemas a los proyectos individuales. Asesorías.

Semana 4.

2:00 pm -5:00 pm

Cierre del laboratorio. **1 al 5 de Abril. (Horario y lugar por confirmar)**

MUESTRA DE RESULTADOS.

Abril 5.

Se realizará una muestra de resultados de todos los videos producidos, fuentes de video usadas, en Plataforma Bogotá y se realizará un evento de proyección pública en un espacio alterno.

2. Dirigido a:

Artistas audio-visuales, VJ's, artistas plásticos, diseñadores, videoinstaladores, programadores, hackers, arqueólogos de los medios, sociólogos, diseñadores gráficos y a la ciudadanía en general interesada en estos temas.

3. Pueden participar:

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

4. Cronograma de la invitación.

Apertura: 12 de febrero.

En el enlace: www.idartes.gov.co

Inscripción y recepción de documentos:

Del 12 de febrero al 27 de febrero.

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

Publicación del listado de seleccionados.

2 de marzo a las 5:00 p.m.

En el enlace: 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

5. 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: DATA / NATURA. Laboratorio de Datamosh por La Decanatura.

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: 25.

6. 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.

7. Criterios de selección:

1. Interés en los temas del laboratorio. (Datamosh, Glitch, manipulación de la imagen, error, data-corruption)
2. Interdisciplinariedad en los perfiles de los aspirantes con el propósito de generar una retroalimentación al interior del Laboratorio.
3. Interés en la interacción entre la Ciencia, el Arte, la Tecnología.

7.1 Porcentajes de selección:

Interés y experiencia en los temas del laboratorio en un nivel básico.	30%
Interdisciplinariedad en los perfiles de los aspirantes con el propósito de generar una retroalimentación al interior del Laboratorio.	20%
Interés en la interacción entre Ciencia, Arte, Tecnología y Cuerpo.	50%

8. Valoración de los proyectos

Las inscripciones que cumplan con los lineamientos de la invitación serán valorados por Elkin Calderón y Diego Piñeros García, **Ganadores de la Beca para Laboratorios de Arte, Ciencia y**

Tecnología en Plataforma Bogotá, Laboratorio Interactivo de Arte, Ciencia y Tecnología. 2017-2018, y Raquel Solórzano Cataño y Juan Pablo Pacheco Bejarano, coordinadores de Plataforma Bogotá, quienes revisarán los proyectos y seleccionarán los asistentes al laboratorio **La Data Natura Laboratorio de Datamosh y Glitch**. 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.

9. 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: raquel.solorzano@idartes.gov.co

10. Laboratorio a cargo de:

La Decanatura: Colectivo integrado por los artistas bogotanos Elkin Calderón Guevara y Diego Piñeros García; sus proyectos artísticos generan nuevas aproximaciones al arte desde enfoques y disciplinas híbridas que cuestionan formas hegemónicas de conocimiento y poder. La Decanatura ha ganado diferentes estímulos para el desarrollo de proyectos artísticos como la Residencia, en Suiza, Villa Ruffieux del Programa Coincidencia, Pro Helvetia, 2018; la Beca Nacional para laboratorios de ciencia, arte y tecnología en Plataforma Bogotá 2017, Beca para proyectos de circulación de las Artes plásticas y/o visuales de la Gerencia de Artes Plásticas y Visuales de IDARTES, 2013. El grupo participó en el Salón Regional de Artistas Zona Centro, 2015 y posteriormente en el Salón Nacional de Artistas, 2016. Su obra Centro Espacial Satelital de Colombia ha sido exhibida en importantes festivales, fue ganadora de uno de los premios del festival Videobrasil 2017 y hace parte de la colección de arte del Banco de la República.

links: <https://www.facebook.com/ladecanatura/>

Instituto Distrital de las Artes – IDARTES: 379 57 50 ext. 1008, correo electrónico:
juan.pacheco@idartes.gov.co // raquel.solorzano@idartes.gov.co