

El Instituto Distrital de las Artes – Idartes, a través de su Línea de Arte,
Ciencia y Tecnología con su programa Plataforma Bogotá.

invitan al laboratorio virtual

Anarchivo y Medios Digitales.

A cargo de

Soliman López (ESP) y Atractor Estudio (COL).

Charla inaugural

Proyecto IDIS, arqueología e imaginario de medios.

A cargo de

Mariano Ramis (ARG).

Noviembre 18 - 7:00 p.m.

1. Descripción.

En el marco del proyecto **Archivo y centro de documentación digital**, que adelanta **Plataforma Bogotá / laboratorio interactivo** de la Línea de Arte, Ciencia y Tecnología del Idartes, realizaremos el laboratorio **Anarchivo y Medios Digitales**, con el cual iniciaremos una primera fase de investigación práctica alrededor del tema. Con esta **FASE 1- LAB** realizaremos una aproximación al material de archivo digital, entendiendo a éste como un lugar de ant-instrucciones o un posible algoritmo no necesariamente lógico que determina categorías, alrededor de la producción intelectual que puede oscilar entre; objetos, dispositivos, proyectos transversales entre arte, ciencia y tecnología, prototipos, libros, artistas, investigadores y/o desarrollos de software o hardware. Dicha aproximación será de **código abierto** y analizará la información desde una **arqueología de los medios**, transversal a otros sistemas de catalogación, ideologías de catalogación, archivo y repositorios de información digital.

Con esta FASE 1 - LAB, buscamos plantear un prototipo BETA de un sistema “inteligente” de acopio de información, el cual considere-analice los tipos de soportes, ya sean estos análogos o digitales, estáticos, vivos y/o dinámicos y se entienda a estos (PDF, JPG, AVI. HTML....) como nodos en la interconexión de datos que generan una red de redes abierta, que ofrece consulta tanto en línea, como remota.

Con el proyecto **Archivo y centro de documentación digital** esperamos ahondar en temáticas como; la conservación y patrimonio de prácticas efímeras en las artes que usan la tecnología, el empoderamiento, uso- edición, resignificación y conservación de la información, las metodologías no tradicionales de investigación y formas de habitar- vivir en la web, a partir de estrategias meta- web.

Todas las actividades, desarrollos, contenidos y dinámicas del laboratorio serán transmitidas por el facebook live de Plataforma Bogotá, en el espíritu horizontal del desarrollo e intercambio del conocimiento y los saberes abiertos que propicien el empoderamiento, democratización y transversalidad de la información.

La metodología se configurará a partir de los módulos A + B + C de análisis y trabajo de laboratorio:

El módulo A: Arte digital y new media + red 3.0 + Futurología digital, que estará a cargo de Soliman López (ESP), se orientará a la contextualización de la idoneidad en el desarrollo de prácticas artísticas vinculadas con la tecnología y concretamente con los espacio de los nuevos medios, el arte digital y el internet 3.0. En este módulo se establecerán determinados retos conceptuales, técnicos y causales para localizar las soluciones idóneas, las cuales serán registradas en diferentes formatos.

El módulo B: Herramientas y técnicas de visualización de datos con IA , que estára a cargo de Atractor Estudio (Juan Cortes, Alejandro Villegas y Juan Jose López) (COL), socializará algunas de las herramientas actuales y el código utilizado para recoger datos de forma masiva procesarlos, conformar bases de datos y finalmente visualizarlos utilizando scripts de web scrapping, lectura y escritura de datos, formatos tabulares e inteligencia artificial para procesar grandes cantidades de datos.

El módulo C: Proyecto IDIS, arqueología e imaginario de medios, que estará a cargo de Mariano Ramis, (ARG) presentará la fundación, historia y contexto del Proyecto IDIS, y las ideas fundacionales del artista y académico Carlos Trilnick. dentro de este marco los temas a tratar serán: Percepciones con respecto a arqueología, obsolescencia e imaginación en torno al concepto de medio. El montaje historiográfico, narrativas múltiples y aleatorias, referencias de formas de consecutividad. El concepto de asterismo. Mutación de archivos digitales, base de datos, interacción, inmersión. Experiencia, exploración y expansión de la información. Las bases de datos como materia prima para el arte.

2. Objetivos.

1. Dar cuenta del estado del arte del campo de procesamiento y visualización de datos en masa, para poder entender en qué medida se está utilizando de manera productiva la recopilación y procesamiento de información.
2. Analizar las técnicas utilizadas por entes gubernamentales y comerciales para la recolección de datos y como se puede subvertir el uso de este conocimiento para enriquecer y avanzar en el campo social, activista y cultural.

3. Analizar implementaciones estratégicas, tecnológicas y metodológicas que faciliten la creación de plataformas dinámicas, repositorios e interfases que permitan el uso, categorización, apropiación, indexación, visualización y transversalidad de hitos de saberes e información.

3. Metodología.

El módulo A: Arte digital y new media + red 3.0 + Futurología digital. A través de la creación de simulacros de producción de obra contemporánea, este módulo identificará las principales problemáticas para el almacenamiento, comunicación y conservación de la producción artística de nuestro tiempo.

Los participantes podrán proponer sus trabajos, ideas, obras o conceptos para poner en jaque las estructuras digitales actuales y prever posibilidades de mejora.

El módulo B: Herramientas y técnicas de visualización de datos con IA, tendrá una metodología en la cual abordará un estado del arte de las visualizaciones de datos contemporáneas, Formatos de bases de datos, Scripts para la automatización de búsqueda, recolección y organización de datos, Software libre para la visualización de datos.

4. Programación del laboratorio.

Semana 1.

Módulo A: A cargo de Solimán López.

Lunes 16 de noviembre de 2:00 p.m a 4:00 p.m

Contenido: Implementación conceptual y explicación de la metodología.

Miércoles 18 de noviembre de 2:00 p.m a 4:00 p.m

Contenido: Brainstorming y creación de guión de obra.

Módulo B: A cargo de Atractor Estudio.

Martes 17 de noviembre de 2:00 p.m a 4:00 p.m

Contenido: Introducción de los conceptos básicos y la metodología.

Jueves 19 de noviembre de 2:00 p.m a 4:00 p.m.

Contenido: Introducción a las herramientas de scripts.

Semana 2.

Módulo A: A cargo de Solimán López.

Lunes 23 de noviembre de 2:00 p.m a 4:00 p.m

Contenido: Desarrollo simulacros de obra.

Viernes 27 de noviembre de 2:00 p.m a 4:00 p.m

Contenido: Presentación de obras y problemáticas.

Módulo B: A cargo de Atractor Estudio.

Martes 24 de noviembre de 5:00 p.m a 7:00 p.m

Contenido: Práctica con scripts avanzados.

Jueves 26 de noviembre de 5:00 p.m a 7:00 p.m

Contenido: Creación y organización de bases de datos.

Semana 3.

Módulo A: A cargo de Solimán López.

Lunes 30 de noviembre de 2:00 p.m a 4:00 p.m

Contenido: Resolución de conflictos mediales.

Miércoles 2 de diciembre de 2:00 p.m a 4:00 p.m

Contenido: Extracción de conclusiones y creación de documento.

Módulo B: A cargo de Atractor Estudio.

Martes 1 de diciembre de 5:00 p.m a 7:00 p.m

Contenido: Introducción a las herramientas de visualización

Jueves 3 de diciembre de 5:00 p.m a 7:00 p.m

Contenido: Prácticas de Visualizaciones avanzadas

Semana 4 _ Muestra de resultados del laboratorio.

5. Dirigido a: Editores digitales, archivistas digitales, proyectos de archivo y centros de documentación enfocados a contenidos en relación a ejes transversales entre el arte, la ciencia y la tecnología, proyectos de repositorios de información , analistas de la información, programadores, desarrolladores web, teóricos y arqueólogos de los medios. filósofos, escritores y al público en general interesado en estos temas.

6. Pueden participar:

Persona natural: colombiano o extranjero, mayor de 18 años. Se le dará prioridad en un 70% a los residentes de Bogotá.

7. Cronograma de la invitación.

Fecha lanzamiento convocatoria: Octubre 22

En el enlace: www.plataformabogota.gov.co y www.idartes.gov.co

Inscripción y recepción de documentos: del 22 de octubre al 6 de noviembre a las 3:00 p.m.

En el enlace: <http://bit.ly/inscripcion-lab-anarchivo>

Publicación del listado de seleccionados: Noviembre 13

En el enlace: www.plataformabogota.gov.co y 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

8. Inscripción.

Dentro del periodo previsto en el cronograma para la inscripción llene el formato que encontrará en el enlace específico para cada convocatoria en: www.idartes.gov.co www.plataformabogota.gov.co y complételo con la siguiente información:

1. Nombre Completo
2. Número de documento de identificación legal vigente (cédula, cédula de extranjería o pasaporte) escaneado.
3. Subir documento escaneado (Las cédulas deben presentarse por ambas caras.)
4. Correo Electrónico
5. Número celular
6. Lugar de residencia.
7. Consentimiento de ser etiquetado(as) en las publicaciones que haga Plataforma Bogotá en sus redes sociales relacionadas con este laboratorio. (opcional)
8. Un párrafo que exprese su interés en el tema del laboratorio desde su profesión, campo artístico, investigación, inquietud e incluya referencias previas que dialoguen con la temática del laboratorio.
9. Hoja de vida
10. ¿Por qué medio se enteró de esta convocatoria?
11. Autorización de uso de datos.

8.1. Formulario de inscripción:

<http://bit.ly/inscripcion-lab-anarchivo>

8.2. Requisitos de aceptación.

Se seleccionará el número de participantes hasta completar el aforo y adicionalmente se tendrán en cuenta 3 inscripciones adicionales como suplentes. En caso de que alguno de los seleccionados no pueda participar

del laboratorio, se llamará a alguno de los suplentes.

Se notificará al seleccionado(a) su participación en el laboratorio por medio del correo electrónico plataformabogota@idartes.gov.co.

¿Cuándo se pierde el cupo?

1. Cuando no envía mail de confirmación.
2. Cuando falta a la primera sesión sin justificación escrita enviada por mail a plataformabogota@idartes.gov.co

Cupo: 8.

Suplentes: 3

9. 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, únicamente se tendrá en cuenta la primera inscripción registrada en la plataforma. Por lo tanto, si en la misma no se encuentra toda la documentación de carácter obligatorio solicitada en el numeral 8 (Inscripción), no podrá continuar en el proceso de selección. Antes de enviar la inscripción por medio de la plataforma, por favor verifique que los archivos que se van a subir (archivo escaneado de identificación y cualquier otro que sea solicitado) se puedan leer en los sistemas operativos Windows, Mac o Linux.

10. Criterios de selección.

CRITERIO	PORCENTAJE
Texto que presente el interés por participar en el laboratorio.	50 %
Referencias previas que dialoguen con la temática del laboratorio	50 %

11. Valoración de los proyectos.

Las inscripciones que cumplan con los lineamientos de la invitación serán valoradas por: **Soliman López y Atractor Estudio (Juan Cortes, Juan Jose López y Alejandro Villegas)** y por Emilio Barriga, contratista asesor misional de Plataforma Bogotá, y Raquel Solórzano Cataño, contratista coordinadora de Plataforma Bogotá, quienes revisarán las propuestas y seleccionarán los asistentes al Laboratorio **Anarchivo y Medios Digitales**.

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.

12. Deberes de los seleccionados.

- Asistir puntualmente a las actividades programadas durante el laboratorio en las fechas establecidas.
- Cumplir con los compromisos que se realicen con los compañeros y otros participantes.
- Informar por escrito con mínimo 1 semana de anticipación en caso de no poder asistir al laboratorio.
- Asistir mínimo al 90% de actividades para poder recibir la certificación.
- Participar con respeto y entusiasmo en las actividades programadas.
- Cumplir con los deberes adicionales que señale el Instituto Distrital de las Artes - IDARTES.

13. Laboratorio a cargo de:

Soliman López.

Solimán López (España) desarrolla su producción artística entre su estudio en París, Francia (UAS, Updated Art Studio) y ESAT LAB, departamento de Innovación que dirige en la ESAT, Escuela Superior de Arte y Tecnología de Valencia, España. Su formación como Historiador del arte y máster en Arte y Comunicación, han condicionado su evolución artística hacia lo que podríamos llamar como arte tecnológico conceptual. El trabajo con el significado y naturaleza de los archivos digitales, como lo demuestran algunas piezas como el Harddiskmuseum, un museo de arte en un disco duro, Framed Memory Card, Host-in, Langpath o File Genesis o trabajos más recientes en los que se conectan los mundos virtuales y los analógicos a través de la fotogrametría como en High Meshes, son muestras del su interés por la presencia humana y su incidencia en esta era de la comunicación y la digitalización. En línea con esta ruptura de las dos fronteras se encuentran piezas como GRID, una sinfonía audiovisual modulada en tiempo real por la señal wifi de dispositivos cercanos, Celeste que conecta los cielos digitalizados de diferentes lugares del mundo también en tiempo real o Bioma, una escultura que crea abstracciones digitales a través de datos biométricos de su entorno.

<https://solimanlopez.com/>

Atractor Estudio.

Es un estudio interdisciplinar que surge a principios del 2017 como una unión entre artistas que trabajan en torno a la relación entre tecnología y arte. Sus integrantes poseen enfoques en diferentes áreas como electrónica, síntesis de sonido , performance, programación, animación, vr / ar, y creación de objetos y máquinas. Combinando tecnología análoga y digital, Atractor diseña y desarrolla instalaciones y experiencias partiendo de un concepto que desdibuja los límites entre arte y ciencia.

Juan Cortes.

Es artista audiovisual y profesor de arte y medios audiovisuales. Sus trabajos giran en torno a la investigación y los procesos interdisciplinarios. En especial, se ha interesado por las conexiones entre arte, ciencia y procesos educativos. Su obra, inspirada por el sonido y las fuerzas de la naturaleza, ha sido expuesta en galerías, festivales de cine e instituciones como el Museum of Modern Art of New York (MoMA), el CCCB, Barcelona, NMTFOA, Taiwan, iMAL, Bélgica, el Bilbao Exhibition Center o la Creative Tech Week de Nueva York o Centre 104 de París, Francia. Además, ha sido premiado con el VII Premio a las Artes del Espacio Alternativo de Bogotá. Cortés también ha sido cofundador y curador del Festival Videoarte RADAR y del Festival de Arte Sonoro SATÉLITE y miembro fundador del colectivo ATRACTOR, trabaja habitualmente en colaboración con el espacio de creación artística y comunitaria *Hyphen-Hub*. En 2016 recibió una mención de honor del premio otorgado por el CERN Collide International, enmarcado en el programa de arte y ciencia promovido por esta misma institución, Art at CERN y fue seleccionado como artista en residencia durante abril de 2019. En 2019 también fue ganador, junto a ATRACTOR del premio PRESENT/FUTURE del Instituto de las Artes de Shanghai China y Mana Contemporary, ha sido homenajeado con el premio PRAC del Ministerio de Cultura de Colombia y con el premio a las Artes de la asociación de egresados de la Universidad de Los Andes.

<https://www.juancortes.net/proyectos>

Juan Jose López.

Artista plástico y electrónico que trabaja en el campo electromecánico y electrónico, específicamente como consultor, desarrollador y constructor de máquinas de alta tecnología hechas de materiales descartados con técnicas y conocimientos artesanales para los circuitos industriales y artísticos. Ganador de la Beca para laboratorios de arte y Ciencia en plataforma Bogotá. También recibió La beca PRAC para proyectos de arte y ciencia desarrollada en Cooperartes y ha formado parte de la muestra de arte electrónico Voltaje (2016-2017). Dentro del mismo campo de las artes y las ciencias recibió el reconocimiento de Arts at Cern como miembro del colectivo Atractor al ganar el Collide Awards de 2018 y actualmente expone una obra como parte de este colectivo en la exposición itinerante Broken Symmetries/Quantum que ha sido expuesta en el instituto iMAL en Bruselas, National Taiwan Museum of Fine Arts en Taichung, CCCB de Barcelona y FACT en Liverpool Inglaterra desde el 2018. En 2018 también tuvo lugar la exposición individual "Fábulas Sobre el Caos" de Atractor Estudio como exposición central de ArtBo fin de semana y el Año siguiente (2019) este expuso la obra "Ave del Paraíso" en ArtBo-Sitio. Ha viajado como parte del actuación audiovisual Enjambre que explora la vida y la comunicación de las abejas, esta actuación se ha mostrado en el ISEA 2017 (Manizales, Colombia), el evento de artes electrónicas "Visions of the Future" (New York city) y otros escenarios en Colombia. Continuamente trabaja desarrollando Laboratorios y Talleres de arte y ciencia para introducir la alta/baja tecnología dirigidos a comunidades en desarrollo y grupos interdisciplinarios.

<https://www.atractor.org/inicioes>

Alejandro Villegas.

Artista con énfasis en medios electrónicos en el 2016 de la Universidad de Los Andes. Es cofundador y miembro activo del colectivo de arte interdisciplinario Atractor desde el 2017. Su trabajo durante los últimos años se ha centrado en la exploración de sonido, síntesis de audio, campos electromagnéticos y desechos electrónicos a través de múltiples residencias, laboratorios, talleres, intervenciones públicas y exposiciones nacionales e internacionales en espacios como Artbo, Voltaje, FACT, MAC Panamá, MAMBO, CCB, entre

otros.

Mariano Ramis.

Profesor de la FADU, UBA en Argentina, en las carreras de Diseño de Imagen y Sonido, y Diseño Gráfico y en la Maestría en Medios Interactivos (MAEDI). Es co director de Proyecto IDIS. Ha sido invitado como profesor e investigador a universidades en Argentina, Sudamérica y Europa. Es profesional graduado de la carrera de Diseño de Imagen y Sonido de la FADU, UBA. Realiza actividades artísticas en soportes mixtos, principalmente mediante el procesamiento de imágenes y en los ratos libres se dedica a la música.

marianoramis.com

WWW.PLATAFORMABOGOTA.GOV.CO

Instituto Distrital de las Artes – IDARTES: correo electrónico.
emilio.barriga@idartes.gov.co / raquel.solorzano@idartes.gov.co