

**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:

SYNERGIA

Objetos cinéticos, imágenes visuales y sonoras

A cargo de

Enrique Franco Lizarazo

Proyecto ganador de la Beca Plataforma Bogotá - Arte, Ciencia y Tecnología 2019–2020

1. Descripción.

Sinergia

Del lat. cient. *synergia* 'tarea coordinada', y este del gr. *συνεργία synergía* 'cooperación'.

1. f. Acción de dos o más causas cuyo efecto es superior a la suma de los efectos individuales.
2. f. Biol. Concurso activo y concertado de varios órganos para realizar una función.

Definición del diccionario de la Real Academia de la Lengua Española.

La espontaneidad y riqueza del movimiento humano y del movimiento en general, se ha estudiado de forma continua a lo largo de la historia en las artes escénicas, la danza, las artes visuales, y concretamente en movimientos artísticos como el arte cinético, *op art* (arte óptico), futurismo y cubismo. El arte cinético presenta la obra como un objeto que se mueve, que no sólo refleja o representa el movimiento, sino que está en movimiento. Algunas de estas obras evidencian sus posibilidades de transformación, ya sea por la posición del observador o por la manipulación de la obra. Hay una suerte de búsqueda de

intensificación de la sensibilidad perceptiva.

En este laboratorio se desarrollarán conceptos y prototipos para la creación de proyectos audiovisuales interactivos a partir de interfaces y/o esculturas cinéticas, con diversos formatos para su realización, por ejemplo instalaciones y performance audiovisual. Se propone abordar los conceptos de hibridación y sinergia, como características propias de los medios digitales, además de los conceptos de remix y postproducción, como elementos de la cultura contemporánea. Artistas y asesores invitados tratarán diversos temas y formas de trabajo como el diseño de interfaces, estructuras móviles y superficies de proyección, conexiones en red, video mapping y danza aérea. Se llevará a cabo una revisión de obras artísticas que incorporan el movimiento de objetos como componente fundamental, especialmente de arte cinético, cinema expandido, instalaciones interactivas y performance audiovisual.

Durante el laboratorio se crearán piezas audiovisuales interactivas, en las cuales los contenidos o materiales audiovisuales se puedan reproducir, posproducir, reconstruir, deconstruir, remezclar, transformar en tiempo real por medio de interfaces / esculturas cinéticas conectadas a uno o varios computadores. Estas interfaces se pueden considerar como instrumentos similares a los utilizados por Djs o Vjs, con tecnologías de comunicación y control incorporadas, pero que al mismo tiempo tienen una dimensión estética y se pueden exponer como objetos artísticos, que permitirán crear experiencias sinestésicas con elementos visuales, sonoros y cinéticos. Las formas de estas interfaces y/o esculturas surgirán a partir de los contenidos audiovisuales e interacciones propuestas por los participantes durante el laboratorio. El material audiovisual será creado y/o registrado de acuerdo a las necesidades específicas de cada propuesta.

El laboratorio apunta a sacar provecho de tecnologías asequibles y de uso cotidiano, para el diseño y desarrollo de prototipos a partir de diversos elementos, como por ejemplo dispositivos móviles (teléfonos celulares, tablets, controles de videojuegos), materiales reciclados como objetos de plástico, madera, metal, cartón, y elementos móviles como cuerdas, rodamientos, ruedas, péndulos, entre otros. El componente de software será desarrollado principalmente con ambientes de programación libres como Pure Data – Pd, Processing, Openframeworks, Wekinator, etc., de acuerdo a los intereses y experiencia de

los participantes.

El resultado del laboratorio será una muestra de los prototipos y conceptos desarrollados por los participantes, así como la documentación de los procesos creativos.

2. Objetivos.

- Discutir, experimentar y crear propuestas conceptuales, estéticas y prototipos que exploren conexiones entre elementos audiovisuales en formato digital y diversos tipos de movimiento, a partir de la interacción con interfaces/esculturas cinéticas y tangibles.
- Desarrollar y probar prototipos basados en programación con *software* libre, materiales reciclados, equipos electrónicos y análogos asequibles y de uso cotidiano.
- Identificar y desarrollar estrategias de interacción para ser aplicadas y probadas en los proyectos de los participantes.
- Promover espacios de reflexión y colaboración entre artistas, diseñadores, estudiantes e investigadores alrededor de la concepción y producción de obras audiovisuales, con énfasis en la interacción con interfaces cinéticas y tangibles.
- Realizar una muestra pública de los procesos creativos y sus resultados.

3. Metodología.

El proceso creativo de los participantes será impulsado y asesorado por el coordinador del laboratorio, quien tiene amplia experiencia en la creación de obras audiovisuales, diseño y programación de aplicaciones interactivas. El laboratorio tendrá una intensidad de 24 horas divididas en 12 sesiones virtuales de 2 horas y se realizará entre el 1 de septiembre y el 2 de octubre de 2020.

En la primera mitad del laboratorio se propone la inmersión y discusión colectiva de conceptos, intereses y proyectos de los participantes. Se hará una revisión de proyectos artísticos que incorporan el movimiento como componente esencial, desde obras del llamado arte cinético hasta propuestas audiovisuales y experimentales de cine expandido,

así como algunos conceptos de diseño de objetos cinéticos. Durante la segunda mitad del laboratorio el énfasis será en el desarrollo particular de los prototipos con discusiones colectivas al final de cada sesión. El laboratorio contará con artistas y asesores invitados, para interactuar con los participantes y dar retroalimentación a las propuestas. Para el desarrollo de los proyectos se propondrá la formación de grupos para estimular la interacción y colaboración entre los participantes, sus conocimientos, experiencias e intereses.

El componente de software de los prototipos será construido principalmente con el ambiente de programación Pure Data (Pd) y otros programas utilizados por los participantes, con base en diversos algoritmos para procesamiento de sonido, imágenes visuales, video y conexión de interfaces. Es deseable que los participantes tengan acceso a dispositivos como teléfonos celulares, controles de videojuegos, instrumentos musicales electrónicos, así como herramientas que puedan facilitar la construcción, pruebas de los prototipos, creación y registro de los elementos audiovisuales.

4. Programación del laboratorio.

Horario: Martes y viernes de 6pm-8pm.

Semana 1

Martes 1 y viernes 4 de septiembre de 6pm-8pm.

Apertura del laboratorio. Inmersión colectiva.

- Muestra de proyectos de referencia de arte cinético, cine expandido y conceptos de diseño.
- Discusiones colectivas sobre las posibilidades de desarrollo de prototipos (tecnologías, interfaces, paradigmas de interacción, estética audiovisual).
- Revisión general del funcionamiento y características de Pure Data y del protocolo Open Sound Control - OSC.
- Discusión, realización de bocetos de las propuestas individuales y/o grupales.
- Documentación del proceso en video y fotografías para el blog.

Semana 2

Martes 8 y viernes 11 de septiembre de 6pm-8pm.

Desarrollo de propuestas y prototipos.

- Recolección de materiales para construir las esculturas cinéticas y superficies de proyección.
- Programación y desarrollo de prototipos.
- Discusiones colectivas sobre las propuestas y sus avances.
- Artista o asesor invitado. Diseño de sistemas interactivos.
- Muestra de prototipos y procesos al final de la sesión.
- Documentación del proceso en video y fotografías para el blog.

Semana 3

Martes 15 y viernes 18 de septiembre de 6pm-8pm.

Desarrollo de propuestas y prototipos.

- Programación y desarrollo de prototipos.
- Encuentros individuales y grupales en modalidad virtual. Aspectos técnicos y conceptuales.
- Artista o asesor invitado. Diseño de sistemas interactivos.
- Discusiones colectivas sobre las propuestas y sus avances.
- Muestra de prototipos y procesos al final de la sesión.
- Documentación del proceso en video y fotografías para el blog.

Semana 4

Martes 22 y viernes 25 de septiembre de 6pm-8pm.

Desarrollo de propuestas y prototipos.

- Programación y desarrollo de prototipos.
- Encuentros individuales y grupales en modalidad virtual. Aspectos técnicos y conceptuales.
- Artista o asesor invitado. Danza aérea, cuerpo y audiovisual.
- Discusiones colectivas sobre las propuestas y sus avances.
- Muestra de prototipos y procesos al final de la sesión.
- Documentación del proceso en video y fotografías para el blog.

Semana 5

Martes 29 de septiembre y viernes 2 de octubre de 6pm-8pm.

Desarrollo de propuestas y prototipos.

- Programación y desarrollo de prototipos.
- Encuentros individuales y grupales en modalidad virtual. Aspectos técnicos y conceptuales.
- Artista o asesor invitado. Video mapping y proyecciones en movimiento.
- Discusiones colectivas sobre las propuestas y sus avances.
- Muestra de prototipos y procesos al final de la sesión.
- Documentación del proceso en video y fotografías para el blog.

Muestra de resultados del laboratorio

Martes 6 y viernes 9 de octubre de 6pm-8pm.

- Socialización de los proyectos y procesos creativos.

5. Dirigido a:

El público objetivo para este laboratorio es amplio e incluye artistas de diversas áreas, como realizadores audiovisuales, músicos, vjs, djs, programadores, performers, diseñadores, así como personas que deseen experimentar con sonido e imagen visual a partir de objetos cinéticos y movimiento.

6. Pueden participar:

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

7. Cronograma de la invitación.

Fecha lanzamiento convocatoria:

22 de julio de 2020

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

Inscripción y recepción de documentos:

22 de julio al 13 de agosto de 2020 a las 2:00 p.m.

En el enlace: <https://bit.ly/lab-synergia-inscripcion>

Publicación del listado de seleccionados:

26 de agosto de 2020 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 y 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. Consentimiento de ser etiquetado(as) en las publicaciones que haga Plataforma Bogotá en sus redes sociales relacionadas con este laboratorio. (opcional)
7. Un párrafo que exprese su interés en el tema del laboratorio desde su profesión, campo artístico, investigación, inquietud.
8. Portafolio de trabajos.
9. Hoja de vida
10. ¿Por qué medio se enteró de esta convocatoria?
11. Autorización de uso de datos.

8.1. Formulario de inscripción:

<https://bit.ly/lab-synergia-inscripcion>

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

Cupos disponibles: 25

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
Experiencia de trabajo en los temas propuestos por el Laboratorio.	30
Portafolio.	20

11. Valoración de los proyectos.

Las inscripciones que cumplan con los lineamientos de la invitación serán valoradas por: Enrique Franco Lizarazo ganador de la Beca Plataforma Bogotá en Arte, Ciencia y Tecnología 2019-2020, 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 **“Synergia: objetos cinéticos, imágenes visuales y sonoras”**.

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:

Enrique Franco Lizarazo

Doctor-PhD del programa Multidisciplinar de Posgrado en Cultura y Sociedad de la Universidad Federal de Bahia (UFBA), en la línea de investigación en Cultura y Arte. Master en Ciencias de la Universidad de Limerick en Irlanda, Master en Artes Digitales de la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona y Diseñador Industrial de la Universidad Nacional de Colombia.

Artista en residencia en la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Colombia (2019), el Centro Multimedia - CENART en México (2009) y con el Grupo F+Plus en Duisburg, Alemania (2001). Ha sido asistente de investigación en el Interacion Design Centre de la Universidad de Limerick en Irlanda, profesor del programa de Diseño de Medios Interactivos en la Universidad ICESI, profesor del departamento de Diseño de la Universidad de los Andes y del departamento de Estética de la Universidad Javeriana en Colombia, profesor de Lenguajes de Programación para Artes en la Universidad Federal de Bahia en Brasil. Entre sus áreas de trabajo están la programación y performance multimedia, diseño de interacción, desarrollo de interfaces y objetos interactivos, sonido y música. Actualmente es profesor de la Facultad de Artes – ASAB de la Universidad Distrital de Bogotá, además desarrolla proyectos artísticos, talleres y laboratorios de arte y tecnología.

Ha realizado diversas obras audiovisuales, presentaciones y colaboraciones con artistas como Zachary Lieberman (USA), los artistas sonoros Mauricio Bejarano (Colombia), Roberto García (Colombia), el Colectivo PLUG de Colombia, Andrea May, Karla Brunet y el Colectivo MIDIN en Brasil. Ha realizado estudios de teoría musical, ha sido compositor y guitarrista en grupos de rock como *La Tina* y *Los Aparecidos*.

Su trabajo artístico y de investigación se ha presentado en festivales y conferencias internacionales en Europa, América y Japón, como el festival [Akzente](#) en Duisburg-Alemania, TTT Demo Day & Skin Symposium en el MIT Media Lab en Cambridge-MA (USA), Festival de Rock al Parque 1997 (Colombia), la Conferencia Internacional New Interfaces for Musical Expression-[NIME02](#) en Dublin-Irlanda, [NIME04](#) en Hamamatsu-Japón, NIME06 en París-Francia, las muestras de artes electrónicas [Artrónica](#), Tele-visión en Bogotá-Colombia, el Festival Internacional de la Imagen en

Manizales, Feria Internacional de Arte de Bogotá – ARTBO, la IX Bienal de Arte de Bogotá, Mobility Fest, Festival Internacional de Cine y TV de Cartagena-Colombia, Dorkbot (México, Colombia, Brasil), Segunda Muestra de Arte Iberoamericano en México, Tercer Festival Internacional de Cine de Cali, Noise INVADE (Brasil, Portugal), FILE 2015, 15.ART, Dominicaos, LowFi (Brasil), ISEA2017.

Más información en:

<http://vimeo.com/enriquefranco>

<https://coletivomidin.wixsite.com/oficial>

<https://soundcloud.com/rugitus>

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