

**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

ELECTROMECÁNICO ARRÍTMICO

A cargo de:

MIGUEL KUAN BAHAMÓN

**Ganador de la Beca para Laboratorios de Arte, Ciencia y Tecnología en Plataforma Bogotá,
Laboratorio Interactivo de Arte, Ciencia y Tecnología. 2016-2017**

1. Descripción.

Este laboratorio invita a explorar objetos electromecánicos y construir a partir de las posibilidades que estos brindan: dioramas con movimientos, puestas en funcionamiento o en escena, ambientaciones controladas, y en general sistemas programados análogamente por medio de secuencias de contactos (de 5 a 110 volt.). Estos son recursos fáciles de acceder, y el laboratorio propone al igual utilizar tecnologías que los integrantes quieran combinar durante el proceso.

La arritmia adquiere protagonismo cuando se libera como una fuga o como una deriva. En el caso de este laboratorio y en colaboración con los asistentes, la arritmia puede fortalecer los proyectos electromecánicos que se propongan. El ERROR se puede acoger como un código del lenguaje, una irrupción que propone un diálogo con la máquina irregular como ser autónomo. El laboratorio propone potenciar estas posibilidades junto con los intereses de los asistentes: visuales, sonoros, corporales, espaciales etc. El propósito de ELECTROMECÁNICO ARRITMICO, consiste en crear montajes instalativos, videos, dioramas animados, acciones sonoras, ambientaciones lumínicas, teatrinos y esculturas mecánicas.

1.1 Objetivos.

1. Reconocer posibilidades de funcionamiento de los dispositivos electromecánicos y aplicar su potencial función a los proyectos que los asistentes deseen realizar.
2. Cruzar el objeto central del laboratorio con otras alternativas presentes en el proceso, al igual que con los conocimientos y recursos técnicos, visuales, sonoros, que los integrantes propongan.

3. Concluir la experiencia del laboratorio en un montaje instalativo que reúna los proyectos realizados y exhiba las potencias y opciones que se concentraron en este proceso, a través de varios medios.

1.2 Metodología.

Comprendido en tres momentos, cada etapa cuenta con cuatro sesiones presenciales de 3 horas cada una. Las actividades del primer momento estarán enfocadas en reconocer componentes y dispositivos, e iniciar a ensamblar mecanismos simples. En paralelo estos ejercicios serán ilustrado con referentes técnicos y de creación, para expandir las posibilidades de ensamblaje, construcción y puesta en funcionamiento.

En el segundo momento, los mecanismos simples serán proyectados a sistemas más complejos que ofrecen la posibilidad de ser dispuestos en relación al espacio (de exhibición, de puesta en escena sin importar su escala de tamaño) y al momento (tiempo de operatividad que los proyectos requieran). Las actividades serán maquinadas según los proyectos personales y grupales, definiendo herramientas, materiales y recursos para la puesta en escena final.

Según los requerimientos técnicos de los asistentes, será invitado un profesional con conocimiento en otros recursos que pueda ampliar las necesidades tecnológicas. El momento final del laboratorio buscará concretar los proyectos de exhibición, teniendo un especial énfasis en el ensamblaje y la proyección del montaje y en la resolución de aspectos como la iluminación, el registro, la proyección de videos (en el caso de los asistentes que lo prefieran) y la elaboración de apoyos museográficos para la muestra de montajes espaciales, objetuales y dioramas electromecánicos.

1.3. Programación del laboratorio.

Semana 1.

Lunes 2 de Octubre: Presentación del laboratorio y de cada uno de los participantes. Reconocimiento y empleo de componentes eléctricos y mecánicos.

Miércoles 4 de Octubre: Ejercicio práctico: Recuperación de Aparatos, Eléctricos y Electrónicos, RAEE. Inicio de ensamblaje de mecanismos: funcionamiento del motor, interruptores, potenciómetros, voltajes, engranajes y palancas.

Jueves 5 de Octubre: Referentes y posibilidades. El objeto mecánico y posibilidades de movimiento. Ejercicio práctico: combinación de palancas con cajas motorreductoras. E inicio de construcción de secuenciador análogo.

Semana 2.

Lunes 9 de Octubre: Construcción del secuenciador análogo: tiempos, contactos, relevos y salidas.

Guión de contactos: dibujo o partitura electro conductiva.

Miércoles 11 de Octubre: Proyección de proyectos personales o grupales. Referentes y posibilidades de la máquina aplicada a los lenguajes artísticos.

Ejercicio práctico: culminación de secuenciadores y combinación con mecanismos y palancas.

Jueves 12 de Octubre: El secuenciador aplicado a los proyectos personales: movimientos específicos, sonido análogo e iluminación secuenciado o en movimiento.

Mesa de proyectos: potencias y vacíos.

Semana 3.

Lunes 17 de Octubre: Invitado según proyectos. Combinación de tecnologías y aplicación del trabajo realizado a otras disciplinas Ej.: accesorios, máscaras, vestuarios, escenografías. Ejemplos y posibilidades.

Miércoles 18 de Octubre: Ensamblaje de proyectos y primeras pruebas de funcionamiento: Cruce de recursos visuales, sonoros, lumínicos etc. Aproximaciones a la puesta en escena y la intervención del espacio.

Jueves 19 de Octubre: Apoyo de artistas y profesionales invitados a los proyectos.

Primer plano de montajes y requerimientos técnicos del espacio.

Semana 4.

Lunes 23 de Octubre: Referentes y posibilidades: apropiación del espacio de exhibición. Conjugación de la máquina y la puesta en escena: terminados.

Miércoles 25 de Octubre: Apoyo artistas invitados. Proyección del montaje en sala. Segunda distribución de montajes.

Viernes 27 de Octubre: Ajustes finales de los proyectos, preparación para muestra final de resultados.

Horario: Lunes, miércoles y jueves de 4:00 pm a 7:00 pm.

***Notas:**

1. Para la presentación de los asistentes se recomienda traer trabajos o experiencias previas, en el caso de tenerlas.

2. Para la recuperación de aparatos se solicita traer electrodomésticos y otros

dispositivos obsoletos que puedan tener los asistentes en sus casas o provenientes de personas cercanas a ellas.

2. Dirigido a:

Artistas en general, escenógrafos, animadores, titiriteros, diseñadores industriales, ingenieros electrónicos y mecánicos que deseen explorar dispositivos y ensamblajes electromecánicos y programación analógica como recursos para expandir sus creaciones. Apropiándose de otras maneras de la iluminación y el movimiento controlados y el sonido aleatorio.

3. Pueden participar:

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

4. Cronograma de la invitación.

Fecha lanzamiento convocatoria: 12 de septiembre.

En el enlace: www.idartes.gov.co

Inscripción y recepción de documentos:

Del 12 al 26 de septiembre del 2017 a las 7:00 pm.

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

Publicación del listado de seleccionados.

28 de septiembre

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: Laboratorio: Electromecánico Arrítmico

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: 20

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

Criterio	Porcentaje
Iniciativas que deseen vincular a sus prácticas creativas e investigativas, máquinas, dispositivos, prótesis y mecanismos en general.	50%
Iniciativas que demuestran un deseo por integrar recursos electromecánicos con los cuales puedan hacer fusiones multidisciplinarias máquina/creación.	30%
Trayectoria que demuestra experiencia y/o interés en el uso de las tecnologías en el arte y otras expresiones creativas.	20%

8. Valoración de los proyectos.

Las inscripciones que cumplan con los lineamientos de la invitación serán valorados por Miguel Kuan Bahamón, ganador de la Beca Plataforma Bogotá en Arte, Ciencia y Tecnología 2016-2017, y por Juan Pablo Pacheco Bejarano y Raquel Solórzano Cataño, coordinadores de Plataforma Bogotá, quienes revisarán los proyectos y seleccionarán los asistentes al Laboratorio: *Electromecánico Arrítmico*. 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 de más que señale el Instituto Distrital de las Artes – IDARTES. Mayor información: juan.pacheco@idartes.gov.co

10. Laboratorio a cargo de:

Miguel Kuan Bahamón es artista plástico de la Universidad Nacional. Asociado a la Escuela de Artes y Oficios Electrónicos. Con experiencia en montajes colectivos e individuales y producciones multidisciplinares que alternan acciones sonoras, instalaciones inmersivas, sistemas electromecánicos y ensamblajes diversos. Ha realizado diferentes procesos en ciudades y municipios de Colombia, en especial en la ciudad de Bogotá; ha circulado su trabajo en países como: Colombia, Brasil, Noruega, Alemania, Argentina, EE.UU. entre otros. Su práctica creativa está enfocada en reconocer en la arqueología tecnológica una naturaleza que fluctúa entre la producción masiva y la resignificación de un pensamiento urbano y otro rural.

<https://vimeo.com/mkuan>

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