

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

Invitan al laboratorio

**DEL MUSEO A LA PANTALLA
Experimentos Curatoriales Online**

A cargo de

Ana María Montenegro y Enar de Dios Rodríguez

1. Descripción.

Con este laboratorio invitamos a la realización de experimentos curatoriales de naturaleza “live” a partir de un estudio de los museos de Bogotá y sus particularidades, prestando especial atención a todos aquellos objetos que se resisten a la idea museística de “permanencia”. Se desarrollarán conversaciones sobre el concepto de exposición y de colección, se hará énfasis en el acto de selección como modo contemporáneo de producción y se experimentará con diferentes herramientas digitales de streaming e interfaz para investigar las posibilidades del momento presente.

Como espacio para el desarrollo de prototipado, el laboratorio creará un .html básico, un index y una estructura que permita embeber herramientas gratuitas de otras plataformas para streaming. También se abordará la forma en la que funciona un servidor, los protocolos de transferencia de archivos y el proceso de publicar una web, incluyendo herramientas de monitoreo de tráfico gratuitas. Estos experimentos curatoriales online se podrán visitar gratuitamente a través de cualquier tecnología que tenga acceso a Internet.

Con *Del museo a la pantalla* queremos cambiar el centro de atención a la hora de experimentar un museo y proponer aquello que existe dentro de la institución de manera incontrolada -aquello que no fue planeado, ni curado, ni diseñado- como objeto de estudio, dotándolo de un interés y valor cultural similar al que se proporciona a los artefactos que componen una colección permanente.

1.1 Objetivos.

1. Cuestionar y analizar las formas en que opera la circulación de la cultura, la visibilidad del arte a través de sus instituciones, y los parámetros que constituyen un objeto determinado una obra de arte dentro de una colección específica.
2. Explorar distintos usos de las herramientas digitales y web, para proponer nuevas prácticas de curaduría a partir de visitas a museos del centro de Bogotá.

3. Analizar y seleccionar elementos que podrán formar parte de una exposición online en vivo y que aprovechen la naturaleza digital y transitoria de la web.
4. Construir páginas web que alberguen y visualicen estas exposiciones.

1.2 Metodología.

La primera parte de las sesiones del laboratorio consistirá en presentar y discutir definiciones y referentes de proyectos curatoriales online y el problema que ha representado el surgimiento de Internet y las redes sociales para el museo. Los conceptos explorados en esas primeras sesiones serán puestos en práctica en las visitas colectivas a los museos del centro de Bogotá. Las discusiones que salgan a partir de estas visitas darán como resultado propuestas formales concretas de experimentos curatoriales, los cuales se desarrollarán en las últimas sesiones del laboratorio.

1.3. Programación del laboratorio.

Horario: Miércoles y viernes de 2:00 p.m. a 5:00 p.m.

Lugar: Plataforma Bogotá. Laboratorio interactivo de Arte, Ciencia y Tecnología.
Calle 10 No. 4- 28.

Semana 1 – Introducción a conceptos y presentación de referentes.

Miércoles 13 y viernes 15 de junio.

La introducción al laboratorio servirá para asentar las bases para realizar de forma crítica las visitas a museos de Bogotá que se realizarán en la segunda semana. Específicamente se discutirá:

- ¿Qué es una exposición y cuales son los elementos primordiales que la conforman?
- ¿Qué es una colección y que tipos de colecciones se conocen?
- ¿Qué es una exposición online, ventajas, desventajas y retos en comparación con una exposición física?
- ¿Cómo ocurre la circulación de objetos culturales (digitalmente vs. físicamente)?
- ¿Qué implica la permanencia vs. no-permanencia museística?

A partir de las reflexiones generadas por la conversación inicial, en las que además de enseñar puntos de vista teóricos y numerosos ejemplos de experimentos curatoriales y obras artísticas relacionadas con el tema, se desarrollará una lista de museos del centro de Bogotá que visitaremos en conjunto.

También, durante esta primera semana, se darán textos históricos, críticos y literarios relativos a experimentos curatoriales, la digitalización de la cultura y la idea de colección.

Semana 2 – Visitas colectivas a instituciones culturales de Bogotá

Miércoles 20 y viernes 22 de junio.

Durante estas visitas se prestará atención a todo aquello que, aún formando parte “física” de la institución, se escapa de las categorías museísticas tradicionales de observación por su impermanencia. Las visitas evitarán la observación del objeto museístico como tal (el objeto físico que presenta el museo, iluminado, marcado...) y se centrarán en la investigación de lo transitorio. Se crearán listas de posibles elementos impermanentes para una exposición y se empezará a pensar de forma analítica en estas “colecciones”, así como en las formas virtuales y de streaming a través de las que se podrían enseñar al público.

Semana 3 – Desarrollo conceptual de propuestas

Miércoles 27 y viernes 29 de junio.

Después de conversaciones y críticas in-situ sobre lo encontrado y valorado durante la segunda semana de visitas se pasará a la selección final de categorías de “objetos” u “obras” no-permanentes para su futura exposición. Los resultados podrán encontrarse en las siguientes categorías de objetos: visuales, auditivas, audiovisuales, olfativas o táctiles/corpóreas.

Teniendo en cuenta que estos objetos se expondrán en una plataforma virtual (página web) y en vivo, será necesario analizar cuál sería la mejor manera de llevar esto a cabo, es decir, cómo “traducir” estos objetos a una página web.

Semana 4 – Desarrollo técnico

Miércoles 4 y viernes 6 de julio.

Se aprenderán diferentes herramientas de streaming que nos ayudarán a comunicar los objetos no-permanentes al público, por ejemplo:

- Herramientas de streaming de audio: desde diferentes programas gratuitos para la transmisión de audio en directo hasta la creación de un sitio web en el que se puedan insertar formatos de audio que estén ocurriendo en directo.
- Herramientas de streaming de video: desde puntos básicos y al alcance de todo el mundo como las llamadas de vídeo a través de Skype, hasta maneras de cómo embeber vídeos que ocurren en vivo en una página web usando plataformas de terceros o la cámara de nuestro ordenador.
- Herramientas de streaming de texto: desde las posibilidades de Google Docs hasta el uso de APIs o repositorios de libre acceso para la transmisión continua de texto como Firepad.
- Métodos web para desarrollar juegos temporales que desplieguen contenidos de manera selectiva, dependiendo de parámetros como por ejemplo la ubicación del espectador, la hora, el día de la semana etc.

Se prestará atención a las necesidades de cada exposición, según las cuales se desarrollarán más el uso y posibilidades de unas herramientas que de otras. Cada exposición vivirá y podrá ser visitada a través de una página web.

Semana 5 – Marketing y presentación de resultados

Miércoles 11 de julio.

El penúltimo día del laboratorio se trabajará en la promoción de las futuras exposiciones: redacción de press release, uso de social media y herramientas de marketing. El último día del taller (13 de julio) se harán públicas las fechas y horarios de las exposiciones así como las direcciones de sus páginas web para poder visitarlas y un evento de lanzamiento del proyecto en Plataforma.

Muestra de resultados del laboratorio.

Jueves 12 de julio, 2018

2. Dirigido a:

La ciudadanía en general interesada en la experimentación alrededor de las humanidades, las artes digitales, la tecnología y la ciencia, curadores, historiadores del arte, arqueólogos de medios, diseñadores gráficos, desarrolladores web y programadores.

3. Pueden participar:

Persona natural: colombiano o extranjero, mayor de 18 años.

4. Cronograma de la invitación.

Apertura: 7 de mayo, de 2018

En los enlaces: www.idartes.gov.co y www.plataformabogota.gov.co

Inscripción y recepción de documentos:

Del 7 de mayo, de 2018

Al 1 de junio, de 2018 a las 7.00 p.m.

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

Publicación del listado de seleccionados:

8 de junio, de 2018

En el enlace: www.plataformabogota.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: DEL MUSEO A LA PANTALLA

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 5. 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. Experiencia relacionada con los temas del laboratorio.
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 arte y tecnología, en relación a proyectos de intervención artística y/o curatorial.

7.1. 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 la interacción entre arte y tecnología, en relación a proyectos de intervención artística y curatorial.	50%

8. Valoración de los proyectos

Las inscripciones que cumplan con los lineamientos de la invitación serán valorados por Enar de Dios Rodríguez y Ana María Montenegro Jaramillo, quienes están a cargo del laboratorio, Raquel Solórzano Cataño, coordinadora de Plataforma Bogotá, y Juan Pablo Pacheco Bejarano, asesor misional de Plataforma Bogotá, quienes revisarán los proyectos y seleccionarán los asistentes al laboratorio Del Museo a la Pantalla. 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:

[Enar de Dios Rodríguez](#) (1986, Ourense) y [Ana María Montenegro Jaramillo](#) (1986, Bogotá) quienes han trabajado colaborativamente en numerosos proyectos artísticos y curatoriales desde 2014, cuando realizaban estudios de MFA en el San Francisco Art Institute. Interesadas en los procesos que ocurren antes y después de que una exposición tenga lugar, la crítica institucional y el impacto que Internet tiene sobre las formas de experimentar el arte. Sus proyectos reflexionan sobre la idea y el significado de “mostrar”.

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