

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:

POP-UP Y REALIDAD AUMENTADA

Laboratorio de creación para niñas y niños de 11 a 16 años

A cargo de

Edna Orozco

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

1. Descripción.

En este laboratorio virtual de creación, realizaremos un libro con una narrativa experimental, en el cual podremos articular distintas capas de realidad.

- Lenguaje textual. Uso de palabras con sentido literal, metafórico y plástico.
- Pop-Up. Modelos de papel, volumen y espacialidad.
- Realidad aumentada. Capas digitales de presencia y movimiento.
- Diseño sonoro. Experimentación básica con sentido [foley](#).

La [realidad aumentada](#) aparecerá como un puente de conexión hacia otro nivel de información de la imagen o el volumen creado a partir de las técnicas y modelos de *pop-up*. Nos sugiere distintos puntos de vista que generan una creación más cercana al collage antes que una conexión con la realidad virtual de los videojuegos. Es así, que con ayuda del celular, podremos hacer que uno de nuestros dibujos se mueva, o bien, que aparezcan figuras tridimensionales en el espacio de la hoja de papel.

A partir del uso de un teléfono celular o una tablet y materiales asequibles que hacen parte de la mayoría de nuestros cotidianos, podremos realizar este collage multicapas que teje elementos digitales y plásticos, conectando dibujos con animaciones, palabras con sonidos y volúmenes de papel con objetos en 3D.

Para la elaboración del libro con elementos de [Pop Up](#), necesitaremos algunos materiales como Papel bond, cartulinas, pegante, pinturas, lápices de colores y tijeras o cortador. Para producir animaciones y crear sonidos para la realidad aumentada, necesitaremos un teléfono celular o tablet compatible con realidad aumentada.

Para saber si el tuyo es o no compatible entra en la siguiente página:

<https://bit.ly/pop-up-telefonos>

Opcional: Computador



2. Objetivos.

- Reconocer las diversas posibilidades creativas que permite un teléfono celular.
- Dar la posibilidad a niñas y niños de crear en un espacio de experimentación con el mismo rigor y aceptación que se destina a un adulto.
- Generar un espacio de creación y escucha a las propuestas creativas de niñas y niños.
- Realizar un libro experimental con diversas capas y materiales: papel, letras, sonidos, dibujos y animaciones.
- Realizar una muestra virtual con el proceso de cada uno de los participantes.



3. Metodología.

El laboratorio será desarrollado virtualmente. Tendremos reuniones con todos los participantes por medio de encuentros en google meet. Si bien, el laboratorio propone jugar y experimentar con distintos materiales, los participantes recibirán algunos formatos con modelos recortables. De esta serie de diseños, cada uno podrá escoger los modelos que se ajusten a su proyecto personal. Veremos distintos referentes que podrán abrir posibilidades creadoras, esperando que refuercen los propios procesos de los participantes. Si bien no podremos realizar trabajos colectivos de construcción, teniendo en cuenta las limitaciones espaciales generadas por el confinamiento; sí tendremos una permanente retroalimentación con respecto a cada uno de los procesos. Las sesiones tendrán distintos enfoques: taller, teoría, reflexión, procesos y muestra final. Para la muestra final, cada uno realizará un video mostrando su obra con los dispositivos abiertos. Este video debe ser pregrabado y hará parte del registro audiovisual del laboratorio.

4. Programación del laboratorio.

Horarios:

Sábados de 2:00 p.m a 5:00 p.m.

Miércoles de 4:00 p.m a 7:00 p.m.

Semana 1 >

Miércoles 23 de septiembre de 4:00 p.m. a 7:00 p.m.

Introducción al laboratorio. Instalación de las aplicaciones, Unity, Aurasma y Vuforia. Referentes y posibles caminos a tomar.

Sábado 26 de septiembre de 2.00 p.m. a 5:00 p.m.

Pop-up, qué es, cómo se hace y posibilidades. Volúmenes y engranajes. Escritura automática y narraciones experimentales. Las letras como un elemento plástico.

Semana 2 >

Miércoles 30 de septiembre de 4:00 p.m. a 7:00 p.m.

Realidad Aumentada. Qué es, cómo se hace y posibilidades. Primer ejercicio de articulación de realidad aumentada con un volumen de pop-up.

Sábado 3 de octubre de 2:00 p.m. a 5:00 p.m.

Qué es y qué puede ser un libro. ¿Cómo se hace? Cada participante desarrolla su proyecto. Retroalimentación para cada una de las propuestas.

Semana 3 >

Miércoles 7 de octubre de 4:00 p.m. a 7:00 p.m.

Taller en colectivo. De acuerdo con las decisiones tomadas, cada uno habrá recibido una serie de modelos modificables nivel 1 y 2 de complejidad y recortables para armar los volúmenes. Trabajaremos en clase, revisando y encontrando las vías para resolver las inquietudes de los participantes.

Sábado 10 de octubre de 2:00 p.m. a 5:00 p.m.

Producción de contenidos para realidad aumentada. Video, animación y sonido. Uso de Unity, Aurasma, Vuforia, Aero y Open office o Power point .
Invitado artista sonoro.

Semana 4 >

Miércoles 14 de octubre de 4:00 p.m. a 7:00 p.m.

Modelos de Pop-up nivel 3 y 4. Articulación con las imágenes generadas para ser vistas con realidad aumentada.

Sábado 17 de octubre de 2:00 p.m. a 5:00 p.m.

Ensamble general de cada libro.

Socialización virtual de los resultados de los proyectos.

Sábado 24 de octubre. De 2:00 p.m. a 5:00 p. m.

Para la muestra final, cada uno realizará un video registrando su obra con los dispositivos abiertos en un evento público en vivo con la plataforma meet. Este video debe ser pre-grabado y quedará también como parte de las memorias del laboratorio.

5. Dirigido a:

Este es un laboratorio en el que invitamos a niñas y niños entre los 11 a 16 años. Curiosos, de esos que pueden hacer un dibujo mientras oyen una canción, participar de un video juego, crear maquetas y vestidos como escenografías para sus muñecos, tejer, escribir y narrar historias, bailar, tocar un instrumento y componer, generar pequeños sistemas de engranajes con cajas y legos, hacer origami, idear películas y videoclips mentales, etc.

6. Pueden participar:

Persona natural: colombiano o extranjero, con edades entre 11 y 16 años . Se dará prioridad a los residentes de Bogotá conformando un 70% de los seleccionados.

7. Cronograma de la invitación.

Fecha lanzamiento convocatoria:

6 de agosto de 2020.

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

Inscripción y recepción de documentos:

Del 6 de agosto al 26 de agosto de 2020 a las 4:00 pm.

En el enlace: <https://bit.ly/insc-pop-up>

Publicación del listado de seleccionados:

16 de septiembre 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 **el padre responsable del menor debe diligenciar el formato que encontrará en el enlace específico para cada convocatoria, con la siguiente información.**

1. Nombre completo del padre, madre o adulto responsable.
2. Nombre completo del niño participante.
3. Número y tipo de documento del padre, madre o adulto responsable.
 - 3.1. Número y tipo de documento del niño.
 - 3.2. Subir el documento escaneado del padre, madre o adulto responsable. (Las tarjetas y cédulas deben presentarse por ambas caras.)
 - 3.3. Subir el documento escaneado del niño. (Las tarjetas y cédulas deben presentarse por ambas caras.)

4. Correo Electrónico del padre, madre o adulto responsable. (Este es el correo por el cual se manejarán el registro y las comunicaciones relacionadas con el proceso de inscripción).

4.1. Correo Electrónico del menor participante, si lo tiene (opcional).

5. Número celular del padre, madre o adulto responsable.

6. Un párrafo que exprese su interés en el tema del laboratorio.

7. Una imagen, poema, cuento, audio o video con una pequeña muestra de una creación personal.

8. Subir consentimiento escrito del padre, madre o adulto responsable que inscribe a su hijo para participar en el laboratorio, que incluya nombre, cédula y teléfono.

9. Subir consentimiento escrito del padre, madre o adulto responsable para crear grupos de trabajo en plataformas como Whatsapp, Facebook o Telegram.

10. ¿Por qué medio se enteró de esta convocatoria?

11. Autorización de uso de datos personales.

8.1. Formulario de inscripción:

<https://bit.ly/insc-pop-up>

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 en el orden de llegada.

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 se responde al correo de notificación confirmando su asistencia .
2. Cuando falta a las dos primeras sesiones sin justificación escrita enviada por mail a plataformabogota@idartes.gov.co

Cupos disponibles: 15

Suplentes: 3

9. Recomendaciones.

Al diligenciar por completo el formulario y enviar la inscripción por medio de la plataforma , 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.	30
Muestra de creación propia	35
Afinidad entre el proceso creativo del participante y el tema del laboratorio	35

11. Valoración de los proyectos.

Las inscripciones que cumplan con los lineamientos de la invitación serán valoradas por: **Edna Orozco Ganadora** de la Beca Plataforma Bogotá en Arte, Ciencia y Tecnología 2019, **Raquel Solórzano** y **Emilio Barriga** en calidad de contratistas del Idartes encargados de las actividades en torno al programa Plataforma Bogotá, quienes revisarán las propuestas y seleccionarán los asistentes al Laboratorio **POP-UP Y REALIDAD AUMENTADA**.

Esta decisión quedará registrada en un acta en la que se enuncian 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:Edna Orozco.

Realizadora multimedia, directora de piezas de danza contemporánea y elementos tecnológicos; y docente. Egresada de Literatura de la Universidad Javeriana de Bogotá del año 2000 y con estudios de música en el Conservatorio de la Universidad Nacional de Colombia, animación experimental en la Universidad Javeriana y dirección de actores para cine con el director de cine cubano Fernando Pérez. Ha creado escenografías virtuales para teatro y danza por más de 15 años. Fue una de las creadoras del Festival de video experimental Videopopuli, en 2006, realizando curadurías y promoviendo muestras y actos audiovisuales en vivo. Este Festival contó con versiones en Colombia, México y Argentina y sus selecciones viajaron a distintos festivales de Alemania, Argentina, Venezuela, Francia y la India. Tras años de promover el video experimental y de realizar diversos proyectos con video proyección y animación entre Colombia y Alemania; En 2010, creó el Laboratorio ATI-erra, danza multimedia. Compañía que dirige y con la cual ha creado tres obras: “QUIA, la misma otra de siempre” Beca Fondo Nacional de Cinematografía, Diplomado Animación experimental (2010); “Nodos, cuerpos en expansión” Beca de creación en danza y tecnología del Ministerio de Cultura de Colombia (2015); y “La Colmena”, Beca de creación multidisciplinar 2018-2019 Co-producción Teatros Jorge Eliécer Gaitán y Julio Mario Santodomingo. Ha sido docente del departamento de artes visuales de la Universidad Javeriana e impartido diversas charlas, talleres y laboratorios para niños y adultos. Ya en 2016 había obtenido la Beca Plataforma - Idartes para Laboratorios de Ciencia, Arte y Tecnología con el proyecto Sueños Cyborg. En su investigación personal predominan los puntos de articulación y convergencia entre cuerpo y tecnología, así como la relación entre las artes y diversas áreas del conocimiento como ciencia, tecnología y filosofía. Actualmente, es asesora en producción tecnológica para compañías residentes del Programa Orbitante de la Gerencia de Danza de Idartes.

<https://atiedna.wixsite.com/ednaorozco>

<https://vimeo.com/atierra>

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