

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

Invitan a



**¡ERRARE MACHINARE EST!
LABORATORIO ERRORISTA / ERRASMUS MUNDUS**

A cargo de:

Colectivo Etcétera

(Federico Zukerfeld y Loreto Garín Guzmán)

1. Descripción.

HACKTIVIDAD es un espacio de PLATAFORMA BOGOTÁ concebido para propiciar encuentros y ejercicios libres a través del uso de tecnologías digitales y electrónicas. El proyecto HACKTIVIDAD busca apoyar procesos de apropiación social o comunitaria de las tecnologías, poniendo al alcance del [dominio público](#) el manejo técnico y destrezas necesarias para realizar acciones de manera colectiva y colaborativa, crear nuevos sistemas, herramientas y aplicaciones tecnológicas, poniéndolas a disposición pública, con el fin de liberar espacios y defender el conocimiento común y abierto.

El **Laboratorio Errorista / Errasmus Mundus** se centrará en el concepto de la máquina (machina) entendiéndose como “medio, creación, dispositivo”, a modo de develar los mecanismos en los que se cruzan el arte y la política. Como punto de partida, tomaremos el análisis de casos con el fin de observar determinados ejemplos – performances, acciones, intervenciones y experiencias –, que se encuentran en la liminalidad entre el arte y la política, formando parte ya no solamente de la historia del arte, sino de un proceso de transformación social.

Para realizar esto tomaremos la máquina – del filósofo vienés Gerald Raunig – como movimiento social, partiendo de un doble significado del sustantivo: el de máquina teatral y el de máquina de guerra. “Las máquinas teatrales y las máquinas de guerra no sólo son las dos líneas más firmes de diferenciación que ha adoptado el concepto machiné/ machina: se corresponden además con dos de los principales conceptos de los actuales movimientos sociales y de las pequeñas máquinas revolucionarias que éstos llevan asociadas. Las estrategias contemporáneas de astucia inventiva, confusión, asimetría, travestismo (y en cuya genealogía podemos incluir al machinator Odiseo, la figura medieval del bufón, la tradición italiana de la autorreducción en la década de 1970 o la guerrilla de la comunicación de la década de 1990), plantean también cuestiones como solapamiento entre invención e imitación, la propiedad (intelectual), los bienes comunes y la apropiación. Las formas de acción utilizadas en estos casos se sitúan generalmente en la frontera entre legalidad y la ilegalidad, entre el juego y la acción militante, difuminando a propósito los límites. Se realizan con frecuencia en los márgenes y en el marco de acción de los movimientos sociales, no solo constituyéndolos, sino además problematizándolos, entre otros aspectos, en sus formas de concatenación”.

A partir de ejemplos autobiográficos, casos, narrativas y bibliografía, realizaremos ejercicios colectivos e intentaremos develar los trucos, engaños y artificios que hay detrás de toda maquinación representativa, con el fin de posicionarnos como maquinistas: “Esta bifurcación hacia los campos de la guerra y del teatro, no implica, con todo, la separación de los significados material o inmaterial del concepto que se corresponderían con cada uno de esos campos. En ambos casos el término mantiene el significado técnico de aparato, marco, dispositivo, así como el significado psicosociológico de truco, artificio, engaño. Esta ambigüedad se manifiesta de manera muy precisa en la palabra invención, del latín Invenio: maquinar es tanto inventar un dispositivo como inventar una historia o modo de engaño, de maquinación. La innovación técnica y la invención se funden siguiendo las dos líneas del significado que surgen simultáneamente del término: máquina”.

1.1 Objetivos.

1. Explorar el concepto de máquina a través de una serie de discusiones y acciones colectivas, enfocados en la relación entre arte y política.
2. Reflexionar sobre ejemplos y referentes históricos de acciones liminales, identificando la relación que estos tienen con su contexto particular.
3. Desarrollar y activar un dispositivo de manera colectiva, sintetizando las exploraciones realizadas durante el laboratorio.

1.2 Metodología.

El laboratorio es un NO WORK NO SHOP y tendrá un formato práctico-teórico y una duración de dos días (cada jornada está dividida en 2 sesiones), durante las cuales se explorará el concepto de *máquina* a través de discusiones, referentes y acciones colectivas.

El laboratorio explorará una serie de disciplinas y temáticas:

- Intervenciones y performances, agit-prop, arte acción. Teoría y práctica errorista.
- Prácticas artísticas, instituciones y modelos de gestión cultural (análisis de casos)
- Participar, colaborar, intervenir, infiltrar. Arte relacional, social, participativo.
- Encrucijadas globales: calle, institución y medios de comunicación.
- Análisis de dispositivos para casos de arte inmaterial, acciones e intervenciones.
- Arte contemporáneo: ¿que, como, con quién y para quién?

1.3. Programación del laboratorio.

Duración: 2 días

Días y horarios: Miércoles 22 de agosto y Jueves 23 de agosto, de 2018.

Lugar: Plataforma Bogotá, Calle 10 No. 4-28

DÍA 1

MAÑANA

CONFERENCIA PERFORMATIVA: breve introducción sobre el laboratorio y la práctica del colectivo. Revisión de la historia de las acciones de Etcétera hasta el surgimiento del movimiento La Internacional Errorista. Videos, registros y archivos sobre acciones realizadas durante los años 90', acción directa, agit-prop, intervenciones públicas y performances relacionadas con diferentes comunidades, contextos políticos y espacios de conflicto.

TARDE

MÁQUINAS: ANÁLISIS DE CASOS.

Se analizarán 5 casos a partir de material de registro de acciones de arte liminales. Estos casos darán puntapié a la primera etapa de desarrollo del laboratorio, abriendo preguntas disparadoras y ejercicios, en el que partiremos desde los conocimientos y proyectos de los estudiantes (participantes), el contexto político y social, las necesidades comunes, los dispositivos y engranajes, etc.

El laboratorio se dividirá en dos grupos de desarrollo.

DÍA 2

MAÑANA

Los dos grupos desarrollaran (ensayo, boceto o creación) su propio dispositivo, analizando al cuerpo colectivo, la calle o la institución. Presentación y análisis de casos que pudiesen ser relevantes para imaginar aquellas máquinas sociales, las teatrales y de guerra, que podrían intervenir en el contexto “glocal” contemporáneo.

El desarrollo se hará a través de la escritura de manifiestos, la utilización del cuerpo, o la creación de dispositivos físicos o mediáticos (videos, utilización de redes sociales y otros medios). Cada grupo decidirá qué medios utilizar para la creación de su dispositivo maquínico.

TARDE

Activación de las máquinas. Cada grupo desarrollará la presentación, activación y uso de su dispositivo.

2. Dirigido a:

Estudiantes, investigadores, artistas de las artes visuales, escénicas, músicos, performers, filósofos, escritores, hackers, activistas, actores, teatreros, bailarines, curadores, historiadores del arte, arqueólogos de medios, diseñadores gráficos, programadores, profesores, y la ciudadanía en general interesada en la experimentación alrededor de las humanidades, las artes digitales, la tecnología y la ciencia.

3. Pueden participar:

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

4. Cronograma de la invitación.

Apertura: 10 de agosto.

En el enlace: www.plataformabogota.gov.co

Inscripción y recepción de documentos:

Del 10 de agosto, 2018

Al 17 de agosto, 2018 a las 7:00 p.m.

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

Publicación del listado de seleccionados:

21 de agosto, 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: LABORATORIO ERRORISTA

Cuerpo del correo: nombre completo del inscrito y número del documento de identidad.

Anexo: presentar un único archivo en formato PDF que contenga:

- 1) Las razones o motivaciones para participar en este laboratorio (extensión máxima de dos párrafos).
- 2) Hoja de vida y, si existen, referencia de los principales proyectos desarrollados que tengan relación con el tema de la invitación.
- 3) 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: hasta 20 participantes

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:

1. Interés en los temas del laboratorio.
2. Relevancia del laboratorio para el desarrollo de los proyectos del aplicante.
3. Conocimientos previos en música, video, programación, artes sonoras y/o audiovisuales.

7.1 Porcentajes de selección:

Interés en los temas del laboratorio.	40%
Relevancia del laboratorio para el desarrollo de los proyectos del aplicante.	30%
Conocimientos previos en música, video, programación, artes sonoras y/o audiovisuales.	30%

8. Valoración de los proyectos

Las inscripciones que cumplan con los lineamientos de la invitación serán valorados por Federico Zukerfeld y Loreto Garín Guzmán, miembros del colectivo etcétera quienes dirigirán el laboratorio, Juan Pablo Pacheco Bejarano, asesor de Plataforma Bogotá, y Raquel Solórzano Cataño, coordinadora de Plataforma Bogotá, quienes revisarán los proyectos y seleccionarán los asistentes al **Laboratorio ¡Errare Machinare Est! Laboratorio Errorista / Errasmus Mundus**. 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 al laboratorio, 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 del laboratorio para recibir el certificado respectivo.
- Los demás que señale el Instituto Distrital de las Artes – IDARTES. Mayor información: raquel.solorzano@idartes.gov.co y juan.pacheco@idartes.gov.co

10. Laboratorio a cargo de:

Etcétera

Formado en Buenos Aires en 1997, **Etcétera** es un colectivo multidisciplinario integrado por artistas provenientes de la poesía, el teatro, las artes visuales y la música. Se funda con la intención de acercar el arte a lugares de conflicto social y trasladar dichos conflictos a los espacios de producción cultural, incluidos los medios de comunicación e instituciones de arte.

Desde sus inicios, Etcétera desarrolla experiencias, tanto en espacios institucionales del arte contemporáneo (museos, galerías, centros culturales) como en las calles, en festivales, protestas y manifestaciones, utilizando variadas estrategias como intervenciones públicas y performances de naturaleza contextual, efímeras y circunstanciales. Forman parte de la escena del llamado arte comprometido, arte político o relacional, empleando la ironía, el humor negro, la poesía, el absurdo, la confusión y la sorpresa, creando un arte comprometido con su época, libre de retórica trillada y a menudo sarcástico e "incorrecto".

En 2005 junto a otros artistas y activistas fueron parte de la fundación del **Movimiento Internacional Errorista**, una organización internacional que afirma el error como filosofía de vida. www.erroristas.org

Entre otras exposiciones internacionales han participado de **Ex-Argentina**, Museo Ludwig, Colonia, Alemania (2004), **Creatividad Colectiva** Museo Friedericianum Kassel, Alemania (2005), la 8ª **Bienal de Taipéi**, Taiwán (2008), la 11ª **Bienal de Estambul**, Turquía (2009), el **52º Salón de Octubre**, Belgrado, Serbia (2011), **dOCUMENTA 13**, en la plataforma "and, and, and", Kassel, Alemania (2012), **4ª Bienal de Atenas**, Grecia (2013), **31ª Bienal de San Pablo**, Brasil (2014), **Bienal de Yacarta**, Indonesia (2015).

En 2013 fueron ganadores del **Premio Internacional de Arte Participativo** en Boloña, Italia. En 2015 fueron reconocidos con el **Premio Príncipe Claus**, en Ámsterdam, Holanda.

Desde 2007, quiénes coordinan las actividades, el archivo y otras iniciativas en la actualidad son **Loreto Garín Guzmán** y **Federico Zukerfeld** ambos cofundadores del colectivo.

Instituto Distrital de las Artes – IDARTES: 379 57 50 ext. 1008, correo electrónico:

juan.pacheco@idartes.gov.co / raquel.solorzano@idartes.gov.co