

**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:**

**TRANSACCIONES DE RUIDO.**

**A cargo de**

**HANS BERNHARD.**

Asesores

**Diana Martínez Muñoz & Juan Restrepo.**

**1. Descripción.**

Este laboratorio pretende transferir paisajes sonoros a la sonificación mediante el uso de conceptos y narrativas de realidad aumentada (AR). El laboratorio aumentará la conciencia de los participantes sobre los entornos sonoros que nos rodean (mundo auditivo/acústico) y les permitirá trabajar con el universo auditivo-informativo. Pensaremos y trabajaremos en métodos para transformar y filtrar la información y convertirla en diferentes formas de sonido (sonificación). El trabajo se llevará a cabo tanto a nivel conceptual como técnico.

Imagine que tiene un dispositivo (ya nosotros tenemos la capacidad de filtrar y transformar sonidos) que diseñará y personalizará su entorno auditivo exactamente a sus necesidades. Podrías reemplazar cualquier sonido y diseñar completamente tu entorno sonoro. Con esta idea empezaremos a hacer experimentos conceptuales y técnicos para entender cómo funcionan los entornos sonoros, qué se puede hacer con la sonificación y qué ideas se podrían aplicar para la realidad aumentada.

En el laboratorio se desarrollarán entornos interactivos donde los participantes manipularán paisajes sonoros en tiempo real, para crear diálogos entre diferentes subjetividades. Buscamos cuestionar las dinámicas de comunicación normalizadas en los entornos de datos. También, cuestionaremos y dispondremos de nuestra atención a la tendencia de nuestra sociedad hacia la inmediatez.

## 2. Objetivos.

El sonido es una forma de entender el espacio sociocultural en el que vivimos. Principalmente, se experimentará con conceptos y futuras aplicaciones de la AR (Realidad Aumentada) en el sonido. Se comprenderán los conceptos de paisajes sonoros y sonificaciones (y para aquellos que ya tienen una comprensión en estos campos, trabajarán en el siguiente nivel de diseño de nuestro mundo auditivo a través de medios técnicos y conceptuales). El sonido de los espacios, retrata nuestro comportamiento, nuestras actividades cotidianas, nuestras situaciones anteriores.

La modificación del paisaje sonoro real o la creación de uno nuevo a través de la sonificación llevará a los usuarios a dar forma a su propia (y también colectiva) experiencia de la realidad. Desde el **paisaje de datos** hasta el diseño del paisaje sonoro, un lugar tendrá diferentes formas de ser percibido haciéndose variable según los conceptos e ideas personales del usuario (que es el medio). Forjando así, múltiples realidades en el mismo espacio a través del procesamiento en tiempo real.

El laboratorio se centrará en el conocimiento del entorno sonoro y de datos de los participantes, con el fin de motivar el análisis crítico y la discusión sobre nuestras prácticas en el manejo de la información/comunicación en nuestro entorno físico y virtual. Trabajando con estas ideas, se producirán cápsulas de sonido que comuniquen los intereses o experiencias de los participantes con respecto al tema.

## 3. Metodología.

### Requisitos:

- Interés en la AR (Realidad Aumentada), los paisajes sonoros y la sonificación.
- No es necesario tener un alto grado de conocimientos técnicos.
- Entender cómo funciona la tecnología y cómo se utilizan los medios de comunicación en la actualidad.
- Recomendamos que los usuarios traigan audífonos, computadores portátiles y otros dispositivos técnicos de sonido (grabadoras, etc.).
- Opcional: conocimiento en Pure Data.
- Opcional: conocimientos para crear un dispositivo técnico.

## **Metodología:**

- Establecer el interés del participante con respecto a un lugar (ubicación del paisaje sonoro y pensamiento conceptual).
- Elegir una fuente de datos como material que será sonificado por el sistema propuesto por el equipo (desarrollo técnico).
- Diseñar el proceso de sonificación. Un proceso creativo y artístico de manipulación del aspecto auditivo del lugar con base en lo que el usuario busca, basado en los datos (paisaje sonoro). Esta es una combinación del proceso técnico y el proceso creativo.
- Desarrollar una forma de interacción entre múltiples paisajes sonoros y procesos de sonificación.

## **4. Programación del laboratorio.**

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

### **Jueves 12 de septiembre.**

Hora: 4:00 pm - 8:00 pm.

**Primera sesión:** Introducción, investigación y planificación.

Trabajo teórico y conceptual.

Encontrar los intereses de los usuarios.

### **Viernes 13 de septiembre.**

Hora: 4:00 pm - 8:00 pm.

**Segunda sesión:** Sesión de producción I.

Sesión de trabajo (concepto, experimentos).

Comprender el sistema prehecho, las herramientas técnicas y experimentar con él.

Especificación de fuentes de datos.

### **Lunes 16 de septiembre.**

4:00 pm - 8:00 pm.

**Tercera sesión:** Sesión de producción II.

Sonificación y diseño del paisaje sonoro.

Producción creativa de sonido y procesamiento de sonido.

### **Martes 17 de septiembre.**

**Cuarta sesión.**

4:00 pm - 6:00 pm.

Trabajo interno del laboratorio

6:00 pm - 8:00 pm.

Conferencia.

**Abierta al público.**

**Socialización de resultados:**

**Fecha y hora:** Miércoles Septiembre 26 de 7:00 pm - 9:00 pm.

Presentación abierta al público.

**5. Dirigido a:**

Los ciudadanos de Bogotá que de alguna manera están interesados en lo que sucede a su alrededor en términos de sonidos y vibraciones, conceptos e investigación contemporánea, en el campo de los paisajes sonoros, la sonificación y la AR (Realidad Aumentada).

**6. Pueden participar:**

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

**7. Cronograma de la invitación.**

Fecha lanzamiento convocatoria:

5 de Agosto de 2019. En el enlace: [www.plataformabogota.gov.co](http://www.plataformabogota.gov.co) y [www.idartes.gov.co](http://www.idartes.gov.co)

**Inscripción y recepción de documentos:**

Del 5 de Agosto al 2 de septiembre de 2019 a las 11:30 am.

Dentro del periodo previsto en el cronograma para la inscripción, entre el enlace:

<https://form.jotformz.com/92046539103655>

**Publicación del listado de seleccionados:**

9 de Septiembre de 2019 en el enlace: [www.plataformabogota.gov.co](http://www.plataformabogota.gov.co) y [www.idartes.gov.co](http://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](http://www.idartes.gov.co)

**8. Inscripción.**

Dentro del periodo previsto en el cronograma para la inscripción, entre al siguiente enlace y diligencie el formato.

<https://form.jotformz.com/92046539103655>

Damos la bienvenida a participantes de todos los campos y áreas, de cualquier historial educativo, y de diferentes lugares geográficos (Bogotá, Colombia o alrededor del mundo). Invitamos

encarecidamente a participar a las personas que no se sientan preparadas en estos campos, pero que están interesadas o motivadas por aprender, pensar y experimentar.

Asimismo, damos la bienvenida a personas con una fuerte comprensión conceptual del mundo, del sonido y de la tecnología. Del mismo modo, necesitamos conocer los conocimientos de los participantes/solicitantes en otros programas informáticos/tecnológicos, su experiencia previa con el sonido (paisajes sonoros, sonificación, música, ingeniería de sonido, arte sonoro) y un currículum completo con su biografía y campos de trabajo e interés.

Requerimientos a llenar en el enlace:

1. ¿A qué laboratorio está aplicando?
2. Nombre Completo.
3. Documento de identificación (C.C., C.E., Pasaporte, etc.).
4. Correo Electrónico.
5. Número Telefónico.
6. Motivación para participar en este laboratorio junto a una corta descripción de la propuesta. (150 palabras).
7. Hoja de vida que especifique la experiencia particular con referencia a los proyectos desarrollados que tengan relación con el tema de la invitación. (Máximo tres páginas).
8. Enlace a portafolio en conexión al laboratorio (opcional).
9. Documento de identificación legal vigente (cédula, cédula de extranjería o pasaporte). Las cédulas deben presentarse por ambas caras.

**Cupos disponibles: 15**

Suplentes: 3

#### **9. Recomendaciones.**

Al completar el formulario 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 la primera aplicación realizada en el enlace. Por tanto, si en la misma no se encuentra toda la documentación solicitada en el numeral 8 (Inscripción), la aplicación no podrá continuar en el proceso de selección. Antes de llenar el formulario de inscripción y entrega de documentos, verifique que los archivos a adjuntar 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.	20%
Diversidad (Situación geográfica)	30%

## 11. Valoración de los proyectos.

Las inscripciones que cumplan con los lineamientos de la invitación serán valoradas por: Hans Bernhard, quien está a cargo del laboratorio por Emilio Barriga, asesor misional de Plataforma Bogotá, y Raquel Solórzano Cataño, coordinadora de Plataforma Bogotá, quienes revisarán las propuestas y seleccionarán los asistentes al Laboratorio “TRANSACCIONES DE RUIDO”.

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 3 semanas 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:

**Hans Bernhard (UBERMORGEN).** Es un dúo de artistas fundado en Viena en 1995 por lizvlx y Hans Bernhard. Como parte de las vanguardias digitales de los años 90 (Net.Art) y punta de lanza del accionismo digital y del arte conceptual digital de los años 2000, UBERMORGEN representa un enfoque radical-subversivo de los datos y la materia, así como de las instituciones y los mercados. UBERMORGEN posee más de 175 sitios web/dominios propios. Sus proyectos han sido presentados en más de 3000 reportajes de noticias y críticas de arte y CNN los llamó "Maverick Austrian Business People", mientras que el NY Times los llamó "simplemente brillantes". UBERMORGEN ha expuesto sus trabajos en el Centre Pompidou, el MoMA/PS1, la Bial de Sydney, el MACBA de Barcelona, el New Museum de Nueva York, SFMoma, el ICC de Tokio y la Bial de Gwangju, y fueron comisionados por Serpentine Galleries (Ziron) y el Whitney Museum (Clickistan). UBERMORGEN recibió el Swiss Art Award, ARCO Beep Award, Ars Electronica Award, Transmediale Award y el glorioso IBM Award. Sus principales influencias son Rammstein, Samantha Fox, XXXTentacion y Pixibücher, Olanzapine & LSD, Kentucky Fried Chicken's Coconut Shrimp Deluxe y Viennese Actionism.

<http://ubermorgen.com>

<https://en.wikipedia.org/wiki/Ubermorgen>.

#### Asesores:

**Diana Martínez Muñoz** es diseñadora sonora y trabajada principalmente en el desarrollo de sonido surround para películas, documentales y animación. Sus principales intereses se basan en la construcción de nuevas realidades y nuevos mundos sonoros a través de narrativas y narraciones que generan sentimientos, emociones e ideas en el público o en el espectador.

**Juan Esteban Restrepo** es artista audiovisual y estudiante de la Universidad Nacional de Colombia, con énfasis en improvisación, interactividad e instalaciones audiovisuales. Ha expuesto videos e instalaciones en Colombia, Alemania, Ecuador y España en exposiciones como Unstumm Colombia y Otros Paisajes.

<https://vimeo.com/juanrestrepo>

Instituto Distrital de las Artes – IDARTES: 379 57 50 ext. 5295, correo electrónico:

[emilio.barriga@idartes.gov.co](mailto:emilio.barriga@idartes.gov.co) / [raquel.solorzano@idartes.gov.co](mailto:raquel.solorzano@idartes.gov.co)