

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:

Exploración cinética con proyectores impresos en 3D.

A cargo de:

Enrico Mandirola

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

1. Descripción.

Este laboratorio busca explorar las técnicas de fabricación y manejo de proyectores en formato analógico, diseñados y construidos con materiales impresos en 3D. A través de una investigación, tanto en el ensamblaje y funcionamiento de los aparatos, así como en sus posibilidades estéticas. Nos proponemos generar un espacio de reflexión y creación colectiva alrededor de la producción de imágenes en movimiento y sus respectivos artefactos de exhibición.

El modelo del *Cinematograph*, inventado por los hermanos Lumière en 1890, reproducido en 3D y puesto en licencia de Creative Commons ¹ en el año 2016 por Bob Verschoor. En este laboratorio se trabajará a partir del modelo realizado por Bob Verschoor para adaptarlo a las necesidades propias del proceso creativo del laboratorio. La idea de trabajar con la impresión de las piezas de ensamblaje en 3D nos permitirá, por un lado, la facilidad de reproducción de cada elemento necesario a la construcción y su eventual adaptación y modificación en un tiempo relativamente corto. Por otro lado, seguir en la línea política del Creative Commons, lo que significa, que al final del laboratorio, todo el material generado para la construcción de los proyectores será compartido bajo la misma licencia.

Así mismo, nos interesa la idea de trabajar con este modelo de proyector por sus características propias de funcionamiento. La mecánica interna representa el concepto básico de arrastre de un material fílmico para la creación de imágenes en movimiento. El movimiento del proyector a través de una manivela, posibilita generar una relación física y orgánica entre la persona que lo utiliza y el aparato mismo. Todo esto proporcionará a los

¹ web:<https://www.thingiverse.com/thing:1557789>

participantes del laboratorio, por un lado, explorar el significado de la proyección de imágenes a través de la modificación en vivo de la velocidad y el sentido de la proyección de manera manual, y por el otro, la portabilidad de los proyectores, pues este concede una mayor libertad en la construcción del espacio para la acción performática.

La temática de la pieza cinética expandida final se creará a partir de una relectura del texto La leyenda de Yuruparí (o Las leyes del sol). El interés de trabajar con este texto parte por un lado, de su posición histórica cómo el relato mítico fundacional amazónico además de ser una de las obras literarias más antiguas de Colombia, elemento que se pondrá en analogía con el Cinematograph como aparato fundacional de la historia del cine. Por otro lado, por su estructura narrativa desarticulada, cercana a los principios creativos de la obra expandida que queremos proponer.

1.1 Objetivos.

1. Reconocer las posibilidades de funcionamiento de los dispositivos mecánicos y aplicar su potencial función a los proyectos que los participantes 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 participantes propongan.
3. Concluir la experiencia del laboratorio con un montaje performático colectivo que logre generar un diálogo entre las máquinas construidas, el texto propuesto y la creación sonora en tiempo real.

1.2 Metodología.

El laboratorio se desarrollará en tres momentos específicos. La primera etapa se desarrollará durante un fin de semana y servirá como introducción al taller, reconocimiento del proyecto y los integrantes, y para la construcción de los proyectores. La idea busca trabajar todo el día hasta lograr completar el objetivo de esta primera etapa.

El segundo momento, que se extenderá durante la segunda semana del taller, será un momento de trabajo individual NO presencial. La idea es que cada participante pueda desarrollar unos primeros contenidos (textos, dibujos sobre cinta, sonidos, etc...) a partir del texto propuesto y que de forma posterior sirvan de insumo para la tercera etapa del taller en la que se realizará la creación colectiva.

En un tercer momento se instalará un espacio-laboratorio de creación colectiva en el que se reunirán todos los materiales realizados por los participantes, con el fin de preparar la obra performática que se presentará como resultado final del laboratorio.

1.3. Programación del laboratorio.

Semana 1 (presencial). Horario 9:30 am a 6:00 pm.

Viernes 8 de junio: Presentación del laboratorio y de cada uno de los participantes. Fase I de la construcción de los proyectores.

Sábado 9 de junio: Fase II de la construcción de los proyectores. Preparación para la semana de trabajo individual NO presencial.

Semana 2 (no presencial).

Desde el Martes 12 hasta el Lunes 18 de junio: Trabajo individual NO presencial. En esta semana cada participante deberá trabajar de manera autónoma en la creación de los diferentes insumos que se utilizarán en la creación colectiva de la obra.

Semana 3. (presencial). Horario: 2:00 pm a 8:00 pm.

Martes 19, Miércoles 20, Jueves 21 y Viernes 22 de junio: Durante los 4 días se reunirán todos los materiales generados por los participantes y se trabajará en la construcción de la pieza performática colectiva.

Muestra de resultados.

Sábado 23 de Junio.

9.00 am - 5:00 pm Organización y ensayos finales para la presentación de la muestra final.

7:00 pm Acción performática creada de manera colectiva entre todo los participantes en la que se trabajará la relación plástica del movimiento entre el texto seleccionado y los proyectores construidos.

Jueves 28 de junio.

Se presentarán los diez proyectores con las imágenes creadas para el performance, en la sala de muestras de Plataforma Bogotá, acompañados por el registro de la acción realizada del sábado 23 de junio. En este espacio el público podrá ver y probar los proyectores para entender el mecanismo de su funcionamiento.

***Notas:**

Cada participante deberá leer previamente el texto: La leyenda de yuruparí (<http://www.intecap.edu.co/web-basico/wb-granadoscarlos/textomitorurupary.html>) y presentar en el momento de inscripción, un tratamiento conceptual del texto que les gustaría trabajar en el taller.

2. Dirigido a:

Artistas en general, cineastas, artistas plásticos, realizadores audiovisuales, videoartistas, diseñadores industriales, y a todos los interesados con la temática que el laboratorio propone.

3. Pueden participar:

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

4. Cronograma de la invitación.

Fecha lanzamiento convocatoria: 8 de mayo

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

Inscripción y recepción de documentos:

Del 8 al 28 de mayo del 2018 a las 7:00 pm.

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

Publicación del listado de seleccionados.

4 de junio.

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 DE EXPLORACIÓN CINÉTICA.**

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) Un párrafo en el que se propone el eje estético y creativo que se propone trabajar en la creación colectiva, a partir de la lectura del texto: La leyenda de yuruparí.
- c) Hoja de vida y, si existen, referencia de los principales proyectos desarrollados que tengan relación con el tema de la invitación.
- d) 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: 10

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. Las motivaciones que lo llevan a vincular a sus prácticas creativas e investigativas, dispositivos cinéticos análogos para promover procesos de creación colectiva.	50%
2. Propuesta del eje estético y creativo que se propone trabajar en la creación colectiva, a partir de la lectura del texto: La leyenda de yuruparí.	40%
3. Trayectoria que demuestra experiencia y/o interés en los procesos de creación colectiva.	10%

8. Valoración de los proyectos.

Las inscripciones que cumplan con los lineamientos de la invitación serán valorados por Enrico Diego Mandirola, ganador de la Beca Plataforma Bogotá en Arte, Ciencia y Tecnología 2017-2018, y por Juan Pablo Pacheco Bejarano y Raquel Solórzano Cataño, coordinadores de Plataforma Bogotá, quienes revisarán los proyectos y seleccionarán los asistentes al Laboratorio de exploración cinética con proyectores impresos en 3D. 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.

10. Laboratorio a cargo de:

Enrico Diego Mandirola es cineasta y artista italiano instalado en Bogotá desde el 2007. Es miembro fundador del laboratorio de exploración cinética KinoLab - Colombia instalado en bogotá desde el año 2007. Actualmente dirige el programa académico de Realización Audiovisual de la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Uniminuto. Es profesor invitado de la Maestría en Creación Audiovisual de la Facultad de Artes de la Javeriana. Desde hace 20 años trabaja y experimenta con los formatos de cine análogo de Súper8, 16 y 35mm, con los que ha realizado películas, performance e instalaciones. Su obra ha sido presentada en varias ciudades de Colombia y en diferentes países de Europa y Estados Unidos.

Para mas info consulta aquí: www.emandirola.wixsite.com/emandirol

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