

CONVOCATORIA LABORATORIOS DE CREACIÓN

Proyecto: Experiencias intermediales en la experimentación y creación de performance multimedia

Convocan:

Grupo de Investigación para la Creación Artística
Línea de investigación en Estudios Críticos de las Corporeidades, las Sensibilidades y las Performatividades

OBJETIVO

Desarrollar un laboratorio basado en procesos de experimentación-creación entre las propiedades táctiles y cinéticas de objetos tangibles y las propiedades visuales y sonoras de la imagen digital, con el fin de experimentar y analizar las experiencias intermediales de los participantes en la creación y vivencia de un performance multimedia.

DESCRIPCIÓN

En este laboratorio se desarrollarán conceptos y prototipos para la creación de proyectos audiovisuales interactivos, a partir de interfaces y/o esculturas cinéticas con diversos formatos para su realización, por ejemplo, instalaciones y performance audiovisual. Se propone abordar los conceptos de hibridación y sinergia, como características propias de los medios digitales, además de los conceptos de remix y postproducción como elementos de la cultura contemporánea.

Este laboratorio apunta al trabajo con tecnologías asequibles y de uso cotidiano. Se plantea la posibilidad de trabajar libremente al usar artefactos y materiales al alcance de los participantes, incluyendo tecnologías de código abierto. También al diseño y desarrollo de prototipos a partir de diversos elementos tales como dispositivos móviles (teléfonos celulares, tablets, controles de videojuegos), materiales reciclados como objetos de plástico, madera, metal, cartón, y elementos móviles como cuerdas, rodamientos, ruedas, péndulos, entre otros.

METODOLOGÍA

Tiempo:

24 horas divididas en 6 sesiones de 4 horas cada una

Fechas: (2021)

14, 21 y 28 de agosto
4, 11 y 18 de septiembre

Horario:

Sábados 10 a.m. a 2:00 p.m.

¿QUIÉNES PUEDEN PARTICIPAR?



Estudiantes y profesores de la Facultad de Artes ASAB de pregrado y posgrado

CONDICIONES PARA PARTICIPAR

- Llenar el siguiente formulario online de la convocatoria <https://forms.gle/C8zovbSoKryLTFAUA>
- Adjuntar currículum y/o link de portafolio de trabajos dentro del formulario

INSCRIPCIONES Y RECEPCIÓN DE DOCUMENTOS

Del 12 de julio al 21 de julio de 2021

PUBLICACIÓN DE SELECCIONADOS

26 de julio de 2021

CONTACTO

Fernando Enrique Franco Lizarazo, coordinador del proyecto

Correo: fefrancol@udistrital.edu.co

Profesor del programa de Artes Plásticas y Visuales, ASAB.
Doctor en Cultura y Sociedad, Máster en Ciencias, Magister en Artes Digitales y Diseñador Industrial de la Universidad Nacional de Colombia
<https://vimeo.com/enriquefranco>



CUPO

10 personas

UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS
FACULTAD DE ARTES ASAB

PROYECTO CURRICULAR DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES
MAESTRÍA EN ESTUDIOS ARTÍSTICOS
DOCTORADO EN ESTUDIOS ARTÍSTICOS

Convocatoria de participantes para los laboratorios de creación del proyecto:
“Experiencias intermediales en la experimentación y creación de performance multimedia.”

Convocan:

Grupo de Investigación para la Creación Artística
Línea de investigación en Estudios Críticos de las Corporeidades, las Sensibilidades y las Performatividades

Coordinador del proyecto:

Fernando Enrique Franco Lizarazo
Correo electrónico: fefrancol@udistrital.edu.co
<https://vimeo.com/enriquefranco>

Objetivo

Desarrollar un laboratorio basado en procesos de experimentación-creación entre las propiedades táctiles y cinéticas de objetos tangibles y las propiedades visuales y sonoras de la imagen digital, con el fin de experimentar y analizar las experiencias intermediales de los participantes en la creación y vivencia de una performance multimedia.

Descripción

Una de las premisas para realizar este laboratorio mientras continúe la pandemia del Covid-19 y sus restricciones, apunta al trabajo con tecnologías asequibles y de uso cotidiano. Se plantea la posibilidad de trabajar libremente al usar artefactos y materiales al alcance de los participantes, incluyendo tecnologías de código abierto.

En el laboratorio se desarrollarán conceptos y prototipos para la creación de proyectos audiovisuales interactivos a partir de interfaces y/o esculturas cinéticas, con diversos formatos para su realización, por ejemplo, instalaciones y performance audiovisual. Se propone abordar los conceptos de hibridación y sinergia, como características propias de los medios digitales, además de los conceptos de remix y postproducción, como elementos de la cultura contemporánea.

En este laboratorio se llevará a cabo una revisión de obras artísticas que incorporan el movimiento de objetos como componente fundamental, especialmente de arte cinético, cinema expandido, instalaciones interactivas y performance audiovisual. El laboratorio apunta al diseño y desarrollo de prototipos a partir de diversos elementos, como por ejemplo dispositivos móviles (teléfonos celulares, tablets, controles de videojuegos), materiales reciclados como objetos de plástico, madera, metal, cartón, y elementos móviles como cuerdas, rodamientos, ruedas, péndulos, entre otros.

El laboratorio estará a cargo de Fernando Enrique Franco Lizarazo, profesor del proyecto curricular de Artes Plásticas y Visuales de la Facultad de Artes, ASAB. Franco Lizarazo es doctor del programa Multidisciplinar de Posgrado en Cultura y Sociedad de la Universidad Federal de Bahía (UFBA), en la línea de investigación en Cultura y Arte; Máster en Ciencias de la Universidad de Limerick en Irlanda, Magister en Artes Digitales de la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona y Diseñador Industrial de la Universidad Nacional de Colombia.

Metodología

El laboratorio tendrá una intensidad de **24 horas** divididas en 6 sesiones de 4 horas cada una, durante 6 semanas, los días **sábados de 10 a.m. a 2:00 p.m.**

Las fechas propuestas para las sesiones son las siguientes: (2021)

1. 14 de agosto
2. 21 de agosto
3. 28 de agosto
4. 4 de septiembre
5. 11 de septiembre
6. 18 de septiembre

Se realizará de forma virtual entre agosto y septiembre de 2021. El coordinador del laboratorio acompañará en la orientación para la recolección de materiales con los que posteriormente se programarán y desarrollarán los prototipos digitales, audiovisuales y tridimensionales para llevar a cabo el performance multimedia. Así mismo, la metodología incluye discusiones continuas sobre las propuestas, sus avances, como también una documentación audiovisual de los procesos de experimentación y creación. El laboratorio contará con la participación de artistas y asesores invitados, quienes enriquecerán el laboratorio desde campos como el del diseño de medios interactivos, la danza, la plástica sonora, el video mapping y la creación audiovisual.

Las fases de realización del laboratorio se describen a continuación:

Apertura del laboratorio de creación

Duración: 2 sesiones

En esta fase del laboratorio de creación se hará énfasis en la inmersión y discusión colectiva de conceptos, intereses e inquietudes de los participantes. Se hará una revisión de proyectos artísticos que incorporan el movimiento como componente esencial, desde obras del llamado arte cinético hasta propuestas audiovisuales y experimentales de cine expandido, así como algunos conceptos de diseño de objetos cinéticos.

- Discusiones colectivas sobre las posibilidades de desarrollo de obras y prototipos (tecnologías, interfaces, paradigmas de interacción, estética audiovisual y digital).
- Revisión general del funcionamiento y características de software como Pure Data, Processing y Wekinator, entre otros que sean pertinentes para el desarrollo del laboratorio.
- Muestra de proyectos de referencia de arte cinético, cine expandido, obras interactivas y conceptos de diseño. Artistas y/o expertos invitados.
- Discusión, realización de bocetos y ajuste de las propuestas individuales y/o grupales.
- Documentación del proceso en video y fotografías para el blog.

Procesos creativos

Duración: 4 sesiones

Durante esta fase se hará énfasis en el desarrollo de prototipos con discusiones colectivas al final de cada sesión. Durante los laboratorios habrá artistas invitados que trabajan con medios audiovisuales, para interactuar con los participantes y dar retroalimentación a las propuestas. Para el desarrollo de los procesos creativos se propondrá la formación de grupos para estimular la interacción y colaboración entre los participantes, sus conocimientos, experiencias e intereses. Las formas de los objetos tangibles y cinéticos surgirán a partir de los contenidos audiovisuales y estrategias de interacción que surjan en el laboratorio.

- Recolección y compra de materiales para construir las esculturas/interfaces cinéticas, sistema de sonido y superficies de proyección.
- Discusiones colectivas sobre las propuestas, conceptos y sus avances.
- Encuentros individuales y grupales para discutir aspectos técnicos y conceptuales de cada propuesta.
- Conversaciones, asesorías y talleres con artistas y/o expertos invitados.
- Programación, diseño, construcción y pruebas de prototipos.
- Montaje y muestra preliminar de procesos creativos, prototipos y resultados.
- Documentación del proceso en video y fotografías para el blog.

Socialización. Muestra final del laboratorio

Muestra online en el blog del proyecto (Fecha por definir).

En la última fase de los laboratorios se hará una muestra online, abierta al público, de los prototipos y resultado(s) de los procesos creativos.

- Montaje y muestra de obras y procesos creativos.
- Conversaciones y retroalimentación entre los participantes y público (Fecha y horarios por definir).
- Documentación del proceso en video y fotografías para el blog.

¿Quiénes pueden participar?

Estudiantes y profesores de la Facultad de Artes ASAB de pregrado y posgrado

Condiciones para participar

- Llenar el formulario online de la convocatoria <https://forms.gle/C8zovbSoKryLTFAUA>
- Adjuntar currículum y/o link de portafolio de trabajos dentro del formulario.

Cupo: 10 personas

Inscripción y recepción de documentos

Del 12 de julio a 21 de julio de 2021

Publicación de seleccionados

26 de julio de 2021