



COMUNICADO DE PRENSA

Plataforma Bogotá celebra su decimo aniversario

Para esta nueva edición, CKWEB y Julia Buenaventura se enfocarán en las mujeres y los monumentos históricos.

Plataforma Bogotá tiene muchas definiciones, o más bien varias palabras y conceptos que la componen simultáneamente. Es un espacio físico y virtual, un lugar de encuentro, un centro de cocreación de conocimiento, un dispositivo para generar redes de todo tipo. El detonante común son todos los posibles cruces entre el arte, la ciencia y la tecnología.

De manera resumida, **Plataforma Bogotá** es un laboratorio interactivo que reúne y juxtapone estas tres disciplinas, así como todas sus derivaciones y formas. Pertenece al **Instituto Distrital de las Artes - Idartes**, a través de su **Línea de Arte, Ciencia y Tecnología** desde 2016, aunque originalmente fue creado en 2011 junto a la **Fundación Gilberto Alzate Avendaño - FUGA** en una casa en La Candelaria, centro histórico de la ciudad.

Las paredes físicas - y cibernéticas - de este espacio han sido testigos de la inevitable interconexión del mundo análogo y el digital, de la cultura científica y las prácticas artísticas. Aquí se han entrelazado el ruido con la política, el diseño de modas con la electrónica, la poesía y el código, el feminismo y el arte sonoro, entre muchas otras posibles conexiones. Ciudadanos de todas los trasfondos e intereses han podido interactuar, experimentar, aprender y conocerse por medio de cerca de 100 laboratorios.

Una de las características fundamentales de Plataforma Bogotá reside en su concepto de laboratorio, un espacio usualmente entendido como un lugar dotado de los medios necesarios para realizar investigaciones, experimentos y trabajos de carácter científico o técnico. El equipo humano detrás de este programa y los participantes de sus diversas actividades a través del tiempo, han ido resignificando de manera continua esta palabra. Para **Andrés García, gestor de Plataforma Bogotá** “definir esa palabra es complejo, pero lo que es cierto es que un laboratorio debe ser horizontal y debe concebir la cocreación de conocimiento por el encuentro de distintos agentes”, afirmación que lo diferencia de un taller, en el que solo se imparte conocimiento, pero en el que no existe un verdadero diálogo e intercambio interdisciplinar.

En esta misma línea, **Raquel Sólorzano, líder del programa Plataforma Bogotá**, lo define como un espacio democrático y anfibio, que defiende la libertad del ser y no/ser y que busca constantemente generar preguntas y problemas que cuestionan el status quo desde una aproximación inter - y transdisciplinar entre el arte, la tecnología y la



INSTITUTO DISTRITAL
DE LAS ARTES





COMUNICADO DE PRENSA

ciencia, no necesariamente para resolverlas, pero sí para pensarlas; en un marco en el que el componente crítico es esencial.

Plataforma Bogotá surgió debido a una carencia de espacios que acogieran a las prácticas experimentales desde la tecnología como una disciplina en la capital colombiana, por lo que un grupo de artistas independientes, incluyendo a Mario Opazo, Ana María Lozano y a **Andrés García La Rota**, actual coordinador de la **Línea de Arte, Ciencia y Tecnología del Idartes**, decidieron crear Experimenta Colombia en el año 2000, un festival que alcanzó a tener cinco ediciones y que fue el gen de Plataforma.

Años después, el 4 de agosto de 2011 se inauguró oficialmente Plataforma en su sede de La Candelaria con una exposición de cinco artistas nacionales e internacionales: [Carlos Trilnick](#) (q.e.p.d.) de Argentina, [Arcángel Constantini](#) de México, [Hamilton Mestizo](#), Pilar Santamaría y [Raúl Marroquín](#) de Colombia. Cada uno de ellos ha sido pionero de las artes electrónicas en Latinoamérica. Constantini, por ejemplo, es uno de los primeros en usar de manera creativa de la red en el continente, mientras que Marroquín es precursor del videoarte en América Latina y Europa. Por su parte, Trilnick es precursor del videoarte en Argentina y a lo largo de Sudamérica. A partir de ellos se desarrollaron las primeras sesiones de los laboratorios Algas Verdes Foto-Biorreactor, Tecnologías de usuario, Retro Feed 1, Llanto de Bandoneón: Video-objeto y, finalmente, ...Geografías exploradas en mi familia... “La vida reside, habita, mora, se aloja en el pliegue de nuestra piel, solo basta ser un naturalista que explora para hallar quién vive en él..., con los cuales se empezó a consolidar este programa en lo que es hoy en día. Lo que ha sucedido no tenía precedentes en la capital.

Actualmente, los laboratorios realizados en Plataforma Bogotá son, en su gran mayoría, propuestas ganadoras de la Beca Plataforma Bogotá en Arte, ciencia y tecnología y Beca HACKTIVIDAD, o de las residencias que ha ido implementando con espacios como el [Medialab Prado](#) en España, [Africa Art-Box](#) en Sudáfrica, el [Exploratorio](#) de Medellín y el [Centro Hipermediático Experimental Latinoamericano - CHELA-](#) de Argentina, por medio de las cuales le ha sido posible consolidar prácticas que propicien la transmisión de conocimiento en múltiples vías entre artistas y no artistas, científicos y no científicos, todo en pro de la creación.

Desde su creación, el espacio también ha funcionado como una red, un punto de encuentro que ha ido consolidando comunidades de distintas disciplinas que no contaban con espacios físicos. En 2018, por ejemplo, realizó el [Taller de live coding: los patrones de la música](#) a cargo de Alexandra Cárdenas, por medio del cual fue posible que la comunidad conectara y terminara consolidando un grupo local de código en vivo Bogotá y posteriormente el establecimiento del [Toplab](#) de Colombia.



INSTITUTO DISTRITAL
DE LAS ARTES





COMUNICADO DE PRENSA

Este es apenas un ejemplo de las múltiples redes que Plataforma Bogotá ha ayudado a conformar durante sus 10 años. A partir de los cruces entre habilidades técnicas y el planteamiento de problemas se han generado dinámicas de creación y redes, que han formado asociaciones multidisciplinares que luego de pasar por el espacio, se vuelven autónomas y tienen sus propios procesos.

Desde este año, Plataforma Bogotá y [CKWEB](#) trasladaron su sede al [Planetario de Bogotá](#), lugar con el cual se cruzaran miradas, espacios y herramientas. En una primera instancia, la tecnología podría ser el puente que los une; un punto de encuentro que les permite convertir arte en ciencia y ciencia en arte. Solórzano cuenta que con el laboratorio [Las nubes están arriba, lo subterráneo está quieto](#), el primero realizado en el Planetario, “hubo mucha recepción hacia los proyectos diseñados, pues son objetos que se construyen desde lo poético y lo artístico. Existen muchas potencialidades de deslindar los límites entre las ciencias y las artes, desde una mediación con la tecnología”.

Además, Plataforma también se ha convertido en un referente a nivel mundial que ha establecido colaboraciones con artistas de muchas partes del mundo. “Hemos compartido con artistas maravillosos, como con el artista alemán [Harun Farocki](#). Lo contacté para que nos prestara una pieza que quería mostrar en un laboratorio y no solo dijo que sí, sino que incluso dijo que quería venir y hacer un taller con niños porque ya nos conocía. ¡Imagínate a Harun Farocki en Colombia! Es como tener a Steven Spielberg”, cuenta **García**.

Artistas internacionales como Jorge Haro, Hans Bernhard, Paulo Bruscky, Carlos Castro, Amor Muñoz, Claudia Gonzalez Godoy han viajado hasta Colombia no solo para dictar laboratorios, sino para formar parte del truco de conocimiento con artistas de la escena local como Carlos Bonil, Ricardo Arias, Ana María Romano.

En el marco de sus 10 años, Plataforma Bogotá tendrá una programación abierta al público de agosto a octubre que incluirá micro-laboratorios, tomas sonoras, conferencias y la presentación del proyecto de memorias transmediales **El sonido visto. Una retrospectiva [in]finita** del artista sonoro [Jorge Haro](#).



INSTITUTO DISTRITAL
DE LAS ARTES

