

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

Invitan a la



((VIRTUALAB))

**Personas / Máscaras: identidad y filtros en tiempos de
aislamiento**

((a cargo de))

Carlos Bonil y Resonar Lab (Magdalena Madörin, Ivan Chaparro y Daniel Duarte).

Observando la situación que atraviesa el mundo en 2020.

Aparece la idea de reinventar máscaras.

su apariencia es intimidante

tiene rezagos de la guerra

del trabajo insufrible

y de la enfermedad

no nos representa

no nos pertenece

y sin embargo

se ha vuelto cotidiana

No definitiva sino removible

en el mundo físico y en el virtual

reemplazable, pero difícil de dejar

la máscara puede ser personalizada

nos acompaña de manera provisional

o se aferra al rostro y no lo vuelve a soltar

CARLOS BONIL

El origen de la palabra persona está relacionado con el término etrusco *phersu* y con el griego *prósopon* que aludían a las máscaras usadas por actores teatrales: 'personajes'. La persona y por ende la personalidad son construcciones adaptativas a las circunstancias que nos toca vivir a todos: nuestra cultura, familia, primeros años de vida, educación, etc.

Estas construcciones son plásticas, es decir, se transforman constantemente, coexisten y se yuxtaponen: nos comportamos y de manera diferente con desconocidos, con nuestras familias, parejas, amigos y figuras de autoridad, e incluso si nuestro entorno cambia radicalmente también lo hacen nuestras máscaras como un mecanismo de adaptación.

Explorar y jugar con máscaras es una invitación a indagar la multiplicidad del ser, a experimentar con los alter egos, con las proyecciones culturales y familiares, deseos y jueces internos que nos componen.

En este momento en que los conceptos de inmunidad y distancia están tan generalizados, las máscaras aparecen como un filtro para protegernos de una toxicidad y contaminación invisibles, de un 'otro' específico o abstracto. El filtro como concepto mecánico consiste en dejar pasar unos elementos mientras se retienen otros. Entendiendo las diferencias y similitudes entre la máscara en la urbe y la máscara en la red: ¿Qué retenemos y que permitimos pasar desde la nociones de filtro, de máscara y por ende de persona?

RESONAR LAB

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. De esta manera, se proponen (h)actividades que promuevan la libertad de expresión y del conocimiento, la alfabetización digital y el acceso libre a la información.

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, para ponerlas a disposición pública, con el fin de liberar espacios y defender el conocimiento común y abierto.

En esta versión de **HACKTIVIDAD VIRTUAL: Personas y máscaras: identidad y filtros en tiempos de aislamiento a cargo de Carlos Bonil y Resonar Lab.** Invitamos a la ciudadanía a pensar la construcción de máscaras como agente ideológico y contestatario a la situación actual mundial. Comprender sus procesos de producción y materiales a través de escenarios emergentes (DIY, Re-uso de materiales, apropiación de objetos y uso diferentes tecnologías). La creación de diseños abiertos, fácilmente replicables, implica pensar en estrategias virtuales de circulación de la información y medios de producción alternativos que permiten dinámicas NO-TRADICIONALES de re-producción y apropiación.

Con esta **HACKTIVIDAD** esperamos realizar algunas sesiones de presentación de referentes, ideación, conceptualización y diseño de plantillas de forma virtual, y una segunda fase una vez superado el COVID-19, en las que programaremos sesiones de prototipado y construcción en Plataforma Bogotá.

2. Objetivos Generales de HACKTIVIDAD.

1. Promover actividades que reflexionen y expandan el concepto de Hacktivismo dentro de la coyuntura de restricciones y aislamiento social obligatorio a causa de la pandemia actual, que en algunos países ha sido declarado por gobiernos de turno y en otras situaciones las comunidades mismas se lo han auto-impuesto.
2. Propiciar la creación y fortalecimiento de comunidades de conocimiento transdisciplinario, a través de proyectos enfocados en el libre acceso al conocimiento y al uso del arte, la ciencia y la tecnología, para el bien común.

2.1. Objetivos Específicos para esta Hacktividad.

1. Desarrollar la idea de máscara, manufacturando una propia, a medida, con recursos fáciles de conseguir desde casa durante la cuarentena.
2. Producir situaciones virtuales que aborden el concepto de pandemia.
3. Crear acciones colectivas desde el aislamiento preventivo.

3. Metodología.

Los temas y actividades se desarrollan en sesiones virtuales, en las cuales se analizarán referentes, contextos ideológicos, además de desarrollar procesos de ideación y diseño, para posteriormente en las sesiones presenciales en Plataforma Bogotá, abordar la producción de cada Prototipo. Se construirán máscaras para proteger el rostro, conceptual y físicamente, como se describe a continuación. Se crearán manuales virtuales de construcción, que permitirán su replicación e intervención en diferentes contextos.

3.1. Plataformas Virtuales.

Siguiendo las recomendaciones de la Alcaldía Mayor de Bogotá de mantener el aislamiento pero con el ánimo de continuar formulando espacios de pensamiento y producción de contenidos en comunidad, esta **HACKTIVKIDAD** se llevará a cabo a través de una plataforma virtual en la que los participantes podrán realizar trabajo de manera horizontal que será documentado, y hacia el final del taller publicado, en el umbral del dominio público anexando y compartiendo sus desarrollos de manera asequible y abierta.

3.2. Sesiones Virtuales.

CARLOS BONIL + TEMAS + SESIONES VIRTUALES.

Viernes 24 de Abril 4:00 pm. a 7:00 pm. La máscara Filtro: protección.

“Confieso que nunca he hecho una máscara con filtros para respirar. Espero conocer más al respecto en este encuentro donde cada participante hará su propia búsqueda a través del celular o los computadores en sus casas. Tratará de recordar todas las veces que usó una máscara para hacer algún trabajo, los posibles problemas de diseño, comodidad y efectividad. Los detalles de las búsquedas, conocimientos y experiencias propias o ajenas, se mezclarán en un chat. Hablaremos de reciclaje y de los materiales que cada uno puede conseguir en casa” - Carlos Bonil.

Sábado 2 de Mayo 4:00 pm. a 7:00 pm. La máscara disfraz: el otro yo.

“Sobre el rostro se coloca un objeto ajeno que no solo protege, sino que modifica la apariencia.

Revela preferencias o esconde rasgos de la personalidad o el estado de ánimo evidente en algunos gestos. Esta sesión requiere un trabajo previo, de conceptualización de la máscara personal. Nos apoyaremos en dibujos y objetos enseñados a la cámara, hablando de comodidad y de asertividad de la representación (o no representación)” - Carlos Bonil.

Lunes 11 de mayo 4:00 pm. a 7:00 pm. La máscara dispositivo: interacción con el entorno.

“La cabeza es un centro de intercambio. En ella están concentrados todos los sentidos.

Además de proteger boca y nariz, hay otros órganos que pueden ser atendidos y protegidos.

Estrategias para proteger ojos, oídos e incluso piel.

Estrategias para mejorar visión, escucha e incluso tacto” - Carlos Bonil.

RESONAR LAB + TEMAS + SESIONES VIRTUALES.

Lunes 27 de Abril 4:00 pm a 7:00 pm. Máscara como Extensión de la Cara: Filtro Mecánico

En esta sesión entenderemos cómo crear máscaras de acuerdo a cada persona, desde la comprensión de principios básicos de ergonomía, es decir, el estudio de las condiciones de adaptación de un objeto a una persona de acuerdo con sus características físicas. Para ello lo haremos explorando elementos de improvisación, reutilización de materiales y juego. Llevaremos a cabo una video-sesión compartida en la que mostraremos algunas técnicas básicas y exploraremos de manera co-creativa la creación de máscaras-filtro de acuerdo con los materiales que tenga cada quien en sus casas.

Lunes 4 de Mayo 4:00 pm a 7:00 pm. Máscara, Alter Ego y Otras Identidades

Exploraremos la máscara como especulación, como disfraz, como juego y deformación de la noción de yo, de otros yo –alter egos–, desde la transformación y proyección de elementos culturales, de deseo, de mutación persona-animal, persona-criatura-fantástica y persona-deidad, entre otros. Todo ello con la idea de construir un personaje ficcional, de modo que cada quien cree un clip de video para una pequeña pieza de video co-producida colectivamente.

Viernes 8 de Mayo 4:00 pm a 7:00 pm Máscara y Multiplicidad, Persona-Dispositivo

Buscaremos integrar las exploraciones de las dos sesiones anteriores de Resonar Lab, desde la creación de una máscara que resignifique objetos cotidianos y haga uso de diferentes elementos 'inusuales' que cada quien tenga a su alcance, bajo el concepto: 'narrativas y especulaciones sociales de las máscaras', partiendo de la contingencia que estamos experimentando a nivel global.

3.2. Sesiones Presenciales en Plataforma Bogotá.

CARLOS BONIL & RESONAR LAB.

Se crearán máscaras temporales con recipientes plásticos, tela, cartón y papel, objetos obsoletos entre otros materiales. El objetivo es que la máscara pueda usarse en la calle, sea cómoda y se fije bien a la cabeza. Es un trabajo con materiales cotidianos, reciclados y desechables, nuevos y usados, económicos y de fácil adquisición. Recursividad con la meta de hacer un objeto útil y poderoso.

Socialización de los resultados: Evento enmascarado.

Este debe ser propuesto desde la misma HACKTIVKIDAD. Esperamos se pueda coordinar la construcción colectiva de una acción, utilizando los conceptos de afuera, adentro, en físico o virtual, con la cual socialicemos los resultados logrados.

Asimismo los resultados serán de carácter público y abiertos para circulación viral desde licencias Creative Commons para que quien esté interesado/a pueda seguir su desarrollo y/o remezcla.

4. Dirigido a: Artistas, Diseñadores, Makers, Epidemiólogos, Virologos, Médicos, informáticos, especialistas en big data y a toda la ciudadanía interesada.

5. Pueden participar: Persona natural: colombiano o extranjero, mayor de 18 años.

6. Cronograma de la invitación.

Fecha de lanzamiento de la convocatoria: Abril 8 de 2020

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

Inscripción y recepción de documentos:

Del 8 al 17 de Abril del 2020 a las 2:00 pm.

En el formulario de inscripción: <https://bit.ly/2UMxO6j>

Publicación del listado de seleccionados.

22 de Abril de 2020.

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

5. Inscripción.

Para inscribirse dentro del periodo previsto en el cronograma, llene el siguiente formulario con la siguiente información:

<https://bit.ly/2UMxO6j>

1. Nombre completo.
2. Correo electrónico.
3. Número celular.
4. Documento de identificación legal vigente (cédula, cédula de extranjería o pasaporte) escaneado. Las cédulas deben presentarse por ambas caras.
5. Un párrafo que exprese su interés o motivaciones para participar en esta HACKTIVIDAD desde su profesión, campo artístico, investigación, inquietud, etc.
6. Portafolio.

Cupos disponibles: 30

5.1. Requisitos de aceptación.

Se seleccionará el número de participantes hasta completar el aforo y adicionalmente se tendrán en cuenta tres (3) inscripciones adicionales como suplentes. En caso de que alguno de los seleccionados no pueda participar del laboratorio, se llamará a alguno de los suplentes.

Se notificará al seleccionado(a) su participación en el laboratorio por medio del correo electrónico plataformabogota@idartes.gov.co

¿Cuándo se pierde el cupo?.

1. Cuando no envía mail de confirmación.
2. Cuando falta a la primera sesión sin justificar escrita enviada por mail a plataformabogota@idartes.gov.co

Suplentes: 3

6. Recomendaciones.

Al llenar 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 inscripción realizada, por tanto, si en la misma no se encuentra toda la documentación solicitada en el numeral 5. dicha inscripción no continuará en el proceso de selección. Antes de enviar el formulario de inscripción en la plataforma verifique que los archivos subidos se puedan leer en los sistemas operativos Windows, Mac o Linux.

7. Criterios de selección.

Experiencia y trayectoria relacionada con los objetivos propuestos.	35%
Interdisciplinariedad en los perfiles de los aspirantes con el propósito de generar una retroalimentación al interior de esta HACKTIVIDAD.	30%
Interés en la interacción entre el arte y tecnología, en relación con proyectos de intervención ambiental.	25%
Conocimientos relacionados con el objeto de esta HACKTIVIDAD como lo son la construcción de objetos físicos con las manos y reapropiación de recursos materiales y virtuales.	10%

8. Valoración de los proyectos.

Las inscripciones que cumplan con los lineamientos de la invitación serán valorados por **Carlos Bonil y Resonar Lab en representación de Iván Chaparro y por Emilio Barriga y Raquel Solórzano Cataño, coordinadores de Plataforma Bogotá**, quienes revisarán los proyectos y seleccionarán los asistentes a la **HACKTIVIDAD: Personas/Máscaras: identidad y filtros en tiempos de aislamiento**. 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.
- Mayor información: emilio.barriga@idartes.gov.co y raquel.solorzano@idartes.gov.co

10. HACKTIVIDAD A CARGO DE:

CARLOS BONIL.

<https://carlosbonil.wixsite.com/carlosbonil>

Artista plástico/músico/ruidista: Pregrado y maestría en artes plásticas y visuales de la Universidad Nacional de Colombia (2004 y 2019). La academia, los conciertos y las exhibiciones de arte han sido espacios cruzados de arte, música y ruido para su obra. Elabora sus propios instrumentos y objetos sonoros usando conocimientos de electrónica básica, circuit bending y máquinas acústicas primarias. Uno de los fundadores de los grupos AC y DC (noise-2002), y Mugre (low fi-2005), entre otros proyectos. Ha trabajado como docente en la Universidad Nacional, ASAB, Universidad Jorge Tadeo Lozano, Universidad Javeriana. Colabora con distintas instituciones educativas, como ponente, tallerista y jurado en la Universidad de los Andes, Universidad Javeriana, Universidad Pedagógica y ASAB. Coordinó los Laboratorios de Artes Visuales del Ministerio de Cultura en San Andrés, Providencia y Santa Catalina (2011-2013) y en Amazonas (2014-2016). Realizó conciertos y eventos sonoros en espacios como el Festival de Performance (Cali), The Box Gallery (L.A.), Madame Claude (Berlín), MIR (Oslo), Festival de arte sonoro (Loja), galería Valenzuela Klenner (Bogotá), Colón electrónico (Bogotá), museo de Arte de la Universidad Nacional (Bogotá), galería 10-36 (Medellín), MAMM (Medellín). Participó con Mugre en los conciertos de Lydia Lunch (Bogotá) y Molly Nilsson (Medellín). Hizo parte del mítico espacio independiente El Bodegón. Participó en diferentes exhibiciones nacionales e internacionales: ARTBO, ARCO (Madrid), Colomborama (Oslo), Salón Nacional de Artistas, Salones Regionales de Artistas Zona Centro (Villa de Leyva, Tunja y Bogotá), Sobre el territorio Arte contemporáneo en Colombia (Ankara y Estambul), Biennale Beijing (Beijing), en instituciones como el MAMM (Medellín), Banco de la República (Bogotá), Cámara de Comercio de Bogotá (Bogotá), Estación del Ferrocarril (Puerto Colombia), La Usurpadora residencia artística (Puerto Colombia), La Casa (Stafe de Antioquia), Casa Museo Lope de Vega (Madrid), Rio 52 (México DF), Casa Museo Diego Rivera (Guanajuato), Galeria Vermelho (Sao Paulo), CCMOCA (Buenos Aires), Art Gallery of York University (Canadá), The Box Gallery (L.A.), Sternessen Musset (Oslo), galería Valenzuela Klenner (Bogotá), galería la Central (Bogotá), Casa Hoffman (Bogotá). Actualmente hace parte del colectivo Niños Feos del Prado. De noviembre de 2019 a enero de 2020 presentó Suelo Turbo, proyecto nominado al premio Luis Caballero X, en El Parqueadero, espacio del Banco de la República en Bogotá.

RESONAR LAB.

www.resonar.net

Somos un colectivo de creativos de diferentes disciplinas artísticas y científicas que comparten una visión común: creemos que es posible promover transformaciones constructivas a través de acciones participativas y pensamiento crítico. Para ello experimentamos de manera colaborativa y flexible con los diferentes saberes que conforman nuestro equipo.

Hemos desarrollado laboratorios, talleres y proyectos en Colombia, Argentina, Suiza, Suecia y Alemania, entre otros lugares, involucrando arte, diseño, ciencia, música, tecnología y prácticas colaborativas.

MAGDALENA MADÖRIN. Artista, escultora, fotógrafa y videógrafa de la Schule für Gestaltung de Berna, Suiza, que trabaja con proyectos creativos transdisciplinarios y en especial con máscaras y producción audiovisual. Tiene una amplia experiencia enseñando artes e idiomas. Documenta los proyectos de Resonar Lab y diseña experiencias de aprendizaje y creación artística.

IVAN CHAPARRO. Diseñador, artista, músico y educador profundamente motivado en promover procesos de conciencia individual y colectiva. Su experiencia y práctica combinan ilustración, música, baile, diseño de producto, arquitectura de interiores, investigación social y arte interactivo. Actualmente dirige resonar lab, un ensamble creativo que desarrolla proyectos de arte, ciencia, y tecnología con impacto social, desde una perspectiva transdisciplinaria y participativa. Profesor de la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Jorge Tadeo Lozano.

DANIEL DUARTE. Músico, productor, creador sonoro y docente universitario; su trabajo se centra en explorar el impacto creativo y social del hacer musical. Director de grupos de música colombiana, tradicional y contemporánea. Arreglista, compositor e intérprete (piano, guitarra, voz).

NO ES CRISIS ES CRÓNICO

Instituto Distrital de las Artes – IDARTES Correos electrónicos:
raquel.solorzano@idartes.gov.co // emilio.barriga@idartes.gov.co