

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

Invitan a



(((VIRTUALAB)))

#confinamientohacker

#enunfuturonomuylejano

A cargo de

Hamilton Mestizo

Mentores

Luca Carruba (España), Gabriela Munguía (México-Argentina)

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)ac(k)tividades que promuevan la libertad de expresión y del conocimiento, la alfabetización digital y el acceso libre a la información.

Las sesiones de **HACKTIVIDAD** contemplan acciones que pueden oscilar desde encuentros informativos para la acción política con tecnologías aplicadas, hasta sesiones de escritura de código, programación de sistemas, software libre, desarrollo de redes informáticas, comunicación alternativa, análisis de medios y proyectos transmediales, entre otros.

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.

La **HACKTIVIDAD** **#confinamientohacker #enunfuturonomuylejano** a cargo de **Hamilton Mestizo** será un espacio de creación, producción y reflexión colectiva a partir de la situación actual de confinamiento y pandemia: esperamos configurar un grupo transdisciplinar que se reúna usando de herramientas en Internet, para realizar una serie de encuentros, charlas, ejercicios y acciones, en los que de forma colectiva se propongan herramientas tecnológicas y posibles tecnologías en el futuro. Partiremos de ejercicios creativos o “hacktividades” que nos llevarán a imaginar y plantear escenarios ficticios, utópicos, distópicos, [ecotópicos](#), de nuestras propias cotidianidades desde el hacktivismismo y el “hazlo tu mismx”.

Esta **HACKTIVIDAD** estará acompañada por mentores, tutores e invitados especialistas los cuales apoyarán desde lo conceptual, técnico y logístico, procurando tejer un entorno de creación transdisciplinar con diversos contenidos que complementen y acompañen la reflexión y producción de estos proyectos colectivos.

Abordaremos dos líneas de investigación: lo biológico (ecológico) y el big data (postmedia). Las anteriores serán el detonante a imaginar futuros ficticios y diseñar objetos, sistemas, e infraestructuras, que piensen respuestas en torno a interrogantes como: ¿Qué cambios se están generando o podrían llegar a generarse después del confinamiento y la pandemia? ¿Qué herramientas tenemos a la mano? ¿Qué podemos identificar como oportunidad de intervención? ¿Qué podemos aportar, establecer o comunicar al futuro?

La puesta en marcha de estos futuros se hará a través del desarrollo de propuestas tecnológicas colectivas, con lo que tengamos a mano, usando metodologías que vienen de la cultura [DIY](#) (hazlo tu mismx) del movimiento hacker y maker, de la ciencia de garaje, el DIYbio (biología hazlo tu mismx), el cacharreo, el software y hardware libre, y sobre todo la recursividad.

Como resultado se realizarán guías e instructivos que permitan la copia y la alteración. Las licencias de los proyectos serán de dominio público permitiendo la colaboración, desarrollo, remezcla y/o alteración posterior. En la sede física de Plataforma Bogotá se hará una réplica de los proyectos y la muestra de resultados #enunfuturonomuylejano.

1.1 Objetivos HACKTIVIDAD

1. Promover actividades que reflexionen y expandan el concepto de Hacktivismo.
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.

1.1.1.OBJETIVOS de la HACKTIVIDAD #confinamientohacker #enunfuturonomuylejano

1. Generar un espacio de creación y pensamiento a distancia - abierto, teniendo como punto de partida la situación actual de confinamiento y pandemia.
2. Desarrollar una serie de propuestas y proyectos desde el hacktivismo que den cabida a la experimentación y creación a partir de elementos cotidianos y desarrollos caseros.
3. Abrir el debate sobre las problemáticas actuales desde la generación de espacios de creación y experimentación transdisciplinar, abierta y participativa.
4. Producir guías DIY, memorias y manuales de réplica de los proyectos en Internet.

1.2 Metodología.

Se plantea un espacio de laboratorio de creación y producción usando como medio Internet: streaming, canales de audio y video, blogs, hubs, redes sociales, chats, wikis, etc. El grupo desarrollará proyectos donde se mire al futuro desde distintas perspectivas y se discutan e identifiquen oportunidades de intervención en distintos sistemas, aprovechando e identificando sus potencialidades, crisis y falencias. Las ideas irán tomando forma en propuestas usando recursos inmediatos y métodos que puedan ser replicables con materiales fáciles de encontrar. En Internet se estará documentando el proceso donde se incluirán las memorias de las propuestas: videos, anotaciones, bocetos, planos, archivos, fotos, reflexiones, referentes, entre otros. Como resultado se presentarán los manuales de réplica (instructivos cortos tipo “paso a paso” que permitan fácilmente la réplica y alteración de los proyectos) y una muestra de resultados de forma física y virtual.

La Hacktividad estará acompañada de la tutoría de expertos en las temáticas, quienes co-coordinarán y harán acompañamiento de las propuestas y proyectos. El equipo de Plataforma Bogotá facilitará las herramientas virtuales y de documentación estando abiertos a propuestas que vayan surgiendo.

1.3 Programa.

Semana 1: Escenarios

La temática gira en torno a la creación de un escenario común a futuro.

Reunión por grupos temáticos: lluvia de ideas, puntos en común, planeación propuesta.

Encuentro virtual-presencial. Sábado 4 de julio de 10:00 am a 4:00 pm.

- 8:00 a.m. Preparación.
- 10:00 a.m. Presentación de las(os) participantes.
- 10.30 a.m. Presentación de la hacktividad.
- 11.30 a.m. Presentación equipo.
- 11.30 a.m. Debate inicial.
- 01:00 p.m. Descanso.

- 2:00 p.m. Orientación mentores por equipos de trabajo.
- 4:00 p.m. Finalización.

Jornadas de teletrabajo. Del 6 al 10 de julio.

(Hack)tividad 1.

- Durante la semana se definirá un escenario el cual será narrado con 12 imágenes o un videominuto.

- Se esbozará un imaginario artístico, científico y tecnológico de ese futuro a través de una narrativa que deje claro aspectos, políticos, económicos, sociales, culturales y/o tecnológicos.

Semana 2: Imaginarios

A partir del escenario propuesto y la retroalimentación por parte de los mentores, se elegirá un sistema (tecnológico, biológico, social, etc) el cual sea el punto de partida en el presente y se planteará su posible desarrollo hacia el futuro imaginado (escenario). Se revisarán las herramientas con las que se cuentan en el presente (conceptuales, materiales, logísticas), y el cómo estas se pueden usar para dar inicio a esa visión.

Encuentro virtual presencial. Sábado 11 de julio de 10:00 am a 4:00 pm.

- 8:00 a.m. Preparación.
- 10:00 a.m. Charla temática de mentores.
- 11.30 a.m. Presentación de la hacktividad 1.
- 13:00 p.m. Descanso.
- 2:00 p.m. Orientación tutores a todos los equipos de trabajo.
- 4:00 p.m. Finalización.

Jornadas de teletrabajo. Del 13 al 17 de julio.

(Hack)tividad 2.

- Se presentará una maqueta, esquema, gráfico, video, etc, donde se muestre la forma y la evolución de ese sistema en el tiempo a futuro y cómo hace parte del escenario imaginado.

Semana 3: intervención

Se planeará una intervención o acción en el cotidiano actual: hackeo, ingeniería inversa, intervención sistemática, performance, etc. Se buscará que dicha intervención logre representar el momento cero de ese escenario en el presente. Se busca reinventar los ideales y valores, generar lecturas y realizar una actividad que sea el “punto cero” del escenario de futuro.

Encuentro virtual-presencial. Sábado 18 de julio de 10:00 a.m a 4:00 p.m.

- 8:00 a.m Preparación.
- 10:00 a.m Charla temática con Hamilton Mestizo.
- 11.30 a.m Presentación de la hacktividad 2.
- 01:00 p.m Descanso.
- 4:00 p.m Finalización.

Jornadas de teletrabajo. Del 20 al 24 de julio.

Coordinación con mentores.(6 horas semanales)

Durante la semana los grupos de trabajo estarán bajo la coordinación de los tutores usando herramientas virtuales.

Las tutorías se programarán teniendo en cuenta la participación mínima del 70% de los participantes. Los horarios y los días se definirán con el tutor.

(Hack)tividad 3.

- Planeación, ejecución y agenda de actividades relevantes a la investigación de cada grupo.
- A partir del sistema imaginado se buscará la forma de materializar el punto cero (inicio).

Se describe el sistema planteado, teniendo en cuenta las herramientas con las que se cuenta para hacer un primer modelo que puede abarcar .

Semana 4: planeacion / experimentación

Planeación de (hack)tividades independientes que se lleven a cabo durante esta semana y la siguiente que serán de carácter público, como talleres de prototipado casero, presentaciones abiertas, streaming, intervenciones espaciales o performances.

Encuentro virtual-presencial. Sábado 25 de julio de 10:00 a.m a 4:00 p.m.

10:00 a.m Charla temática con Hamilton Mestizo

11.30 a. m Presentación de la hacktividad 3.

1:00 p.m. Descanso.

4:00 p.m Finalización.

Jornadas de teletrabajo. Del 27 al 31 de julio.

Coordinación con mentores. (4 horas semanales)

Durante la semana los grupos de trabajo estarán bajo la coordinación de los tutores usando herramientas virtuales.

Las tutorías se programarán teniendo en cuenta la participación mínima del 70% de los participantes. Los horarios y los días se definirán con el tutor.

(Hack)tividad 3.

- Planeación, ejecución y agenda de actividades relevantes a la investigación de cada grupo.
-

Semana 5: Experimentación / Producción

Encuentro virtual-presencial. Sábado 1 de agosto de 10:00 a.m a 4:00 p.m.

10:00. am Presentación avances de la hacktvidades.

1:00. pm Descanso.

4:00 pm Finalización.

Jornadas de teletrabajo. Del 3 al 7 de agosto.

Ejecución de (hack)tividades y documentación.

Semana 6: Producción / Muestra

Socialización de resultados. Cierre de la HACKTIVIDAD.

Encuentro virtual-presencial. Sábado 8 de agosto de 2:00 p.m a 6:00 p.m.

2:00 p.m Preparación.

6.00 p.m Presentaciones de proyectos.

Durante toda la hacktividad se estará recopilando información y memorias en un blog o página web, incluyendo, ejercicios, reflexiones, videos y guías. Se hará una presentación pública por Internet vía streaming de este contenido. El formato de esta presentación será consensuado en el grupo. La presentación pública en Internet incluye: documentación del proceso en el blog, guía online y video del hackeo.

2. Dirigido a:

Público general interesado en generar propuestas y proyectos transdisciplinares. Buscaremos visiones renovadoras a partir de las experticias de cada miembro del grupo. Se buscará juntar a un grupo de personas con saberes y conocimientos diversos interesadas en una experiencia de creación basado en el pensamiento y la práctica hacker.

3. Pueden participar:

Persona natural: colombiano o extranjero, mayor de 18 años. Se le dará prioridad en un 70% a los residentes de Bogotá.

4. Cronograma de la invitación.

Apertura de inscripciones: 8 de Junio.

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

Inscripción y recepción de documentos:

Del 8 al 26 de junio de 2020 a las 4:00 pm.

En el enlace: <https://bit.ly/35WmxVX>

Publicación del listado de seleccionados.

1 de julio 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

5. Inscripción.

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

1. Nombre completo.
2. Número de documento de identificación legal vigente (cédula, cédula de extranjería o pasaporte) escaneado.
3. Subir documento escaneado (Las cédulas deben presentarse por ambas caras.)
4. Correo electrónico.
5. Número de teléfono celular.
6. Consentimiento de ser etiquetado(as) en las publicaciones que haga Plataforma Bogotá en sus redes sociales relacionadas con esta HACKTIVIDAD (opcional)
7. Enviar un video de una duración máxima de dos minutos donde se explique :
 - Una idea inicial, interés, proyecto, propuesta, desarrollo, boceto, etc, que le gustaría realizar en colectivo y su relación con alguna de las dos temáticas: biología (ecología) y big data (postmedia) ..
 - Exprese su interés o motivaciones para participar en esta HACKTIVIDAD desde su profesión o campo artístico, investigación, inquietudes, saberes, herramientas, comunidad, etc.

El video debe ser enviado por medio de la página [wetransfer](https://wetransfer.com) únicamente al correo plataformabogota@idartes.gov.co y el enlace de descarga debe ser ingresado en el formulario.

No se valorará el desarrollo técnico del video, sino la capacidades críticas, de ideación y de comunicación de la idea.

8. Portafolio de proyectos relacionados con la HACKTIVIDAD. (opcional)
9. ¿Por qué medio se enteró de esta convocatoria?

5.1. Formulario de inscripción:

<https://bit.ly/35WmxVX>

Cupos disponibles: 16

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 justificación escrita enviada por mail a plataformabogota@idartes.gov.co

Suplentes: 3

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.

Pertinencia de la idea, propuesta o interés en relación con los ejes temáticos y marco de investigación de esta HACKTIVIDAD	35%
Aportes que pueda dar al grupo desde sus propios saberes, conocimientos, especialidades, hobbies, comunidades, colectivos, grupos, y/o herramientas e instrumentos que estén relacionados con el objeto de la HACKTIVIDAD.	30%
Perfil asociado a la búsqueda de un ambiente interdisciplinario al interior de esta HACKTIVIDAD.	25%
Interés en la interacción entre el arte, la ciencia, tecnología y sociedad, a través de los trabajos presentados en el Portafolio.	10%

8. Valoración de los proyectos.

Las inscripciones que cumplan con los lineamientos de la invitación serán valorados por **Hamilton Mestizo** y el equipo de mentores **Luca Carruba**, **Gabriela Munguía** cargo de la HACKTIVIDAD **#confinamientohacker #enunfuturonomuylejano** y por Emilio Barriga y Raquel Solórzano Cataño, coordinadores de Plataforma Bogotá. 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:

HAMILTON MESTIZO. Es artista, gestor cultural, investigador. Su trabajo se desarrolla desde una mirada transdisciplinar que explora los bordes entre el arte, la tecnología y la ciencia, indagando críticamente en sus implicaciones socioculturales y ecológicas. En la última década, Mestizo ha complementado su práctica artística con iniciativas pedagógicas experimentales en universidades, colegios, centro culturales y museos, indagando en otras miradas respecto al uso y desarrollo tecnológico como en la práctica de la ciencia de forma creativa. Su investigación explora el desarrollo de software y hardware (de código abierto), el prototipado digital, las bellas artes, la ciencia ciudadana, el bioarte, los nuevos medios y la biotecnología. Realiza piezas, instalaciones y proyectos artísticos experimentando con distintos materiales y métodos: involucra electrónica, computación, robótica y biología con técnicas tradicionales e industriales.

<http://librepensante.org>
[instagram @hamiltonmestizo](https://www.instagram.com/hamiltonmestizo)
[facebook /hamiltonmestizo](https://www.facebook.com/hamiltonmestizo)

MENTORES:

LUCA CARRUBA Es Artista e investigador independiente. En 2019 obtiene el título de doctor por la Universidad de Barcelona “Cum Laude” con la tesis titulada “Los juegos posibles: videojuegos alternativos entre arte, mercado y cultura de masas”. En estos años ha publicado numerosos artículos y ensayos así como ha participado en la escritura de libros sobre tecnología, arte, videojuegos y cultura digital. Desde 2015 es director de Arsgames, entidad con quien desarrolla proyectos en el cruce entre arte, ciencia, tecnología con videojuego. Con Arsgames logra impulsar la atención de las instituciones del arte y del público a la importancia del game art como género artístico y de los game studies como disciplina de estudios. Cuenta en su activo un largo historial de colaboraciones tanto en el ámbito académico como artístico con instituciones como Fundación Telefónica, Laboral o Universidad Javeriana de Colombia, entre otras.

En 2005 da vida al proyecto artístico Estereotips.net, que une el software libre, el código como fenómeno cultural y las nuevas tecnologías aplicadas al movimiento, al cuerpo y a la interacción. En los años siguientes trabaja como artista participando en diferentes festivales y exposiciones colectivas como Píksel festival, Bains Numerique, Cultura Digital Brasil, GameON, o Arte en Orbita

colaborando especialmente con centros de artes y nuevas tecnología de España, Alemania, Argentina, México, Ecuador, Vietnam. A lo largo de su carrera ha recibido algunos premios como “Premio a la creación Bains Numerique”, Repte Canodrom, o “Premio Digital Jove”. Es actualmente comisario de la exposición “Nacer.Jugar.Morir: la vida a través de los videojuegos” producción de Fundación La Caixa para 2021, itinerante en 12 ciudad del estado español hasta 2024.

<https://arsgames.net/>

GABRIELA MUNGUÍA. Es Artista, investigadora y docente. Actualmente reside en Buenos Aires. En su trabajo explora los diversos imaginarios biológicos, geológicos y políticos del medio ambiente. Transitando desde la indisciplina de las artes electrónicas, la ciencia, la ecología, el bioarte, la comunicación interespecies, la acupuntura terrestre, y las tecnologías libres realiza una serie de maquinarias, instalaciones sonoras y lumínicas sitio-específico, performances y experimentaciones sonoras para amplificar las multi sensorialidades políticas-afectivas de los territorios, la materia y las energías terrestres. Licenciada en Arte y egresada de la Maestría en Tecnología y Estéticas de las Artes Electrónicas en la Universidad Nacional de Tres de Febrero (MAE-UNTREF). Es co-fundadora de Colectivo Electrobiota y co-coordinadora del Laboratorio de Geopoéticas Subalternas (UNTREF). En el 2018 fundó el Laboratorio de Ecologías Invisibles, programa nómade de formación y creación experimental artística transdisciplinaria. Se desempeña como docente y coordinadora del Laboratorio de Impresión 3D en la MAE-UNTREF. Investigadora desde el 2012, participando del programa de movilidad franco argentino INNOVART Arte e Innovación 2018-19 y la Secretaría de Investigación y Desarrollo, UNTREF. Su trabajo ha recibido diversos reconocimientos como Mención Bienal Kósice, 1er Premio a las Artes electrónicas de la UNTREF, Mención Concurso Arte y Tecnología del Fondo Nacional de las Artes, Mención en el Premio de Artes Visuales de Fundación ITAÚ, categoría especial Arte Robótico. Su trabajo ha sido exhibido en festivales y muestras en Argentina, México, Brasil, Uruguay, Brasil, Estados Unidos, Canadá, Noruega, Holanda, Irán, Egipto, Colombia, Suiza, Francia, Portugal entre otros. Recientemente participó de la muestra “La fabrique du vivant” en el Centro Pompidou.

www.gabrielamunguia.com

Instituto Distrital de las Artes – IDARTES: 379 57 50 correo electrónico:
raquel.solorzano@idartes.gov.co // emilio.barriga@idartes.gov.co