

**Beca de programación en artes plásticas Red Galería Santa Fe**

**Categoría Laboratorios prácticas artísticas experimentales  
en El Parqueadero 45 salón nacional de Artistas**

Título de la propuesta

**PLANO Y CONTRAPLANO**  
**Un entramado de Gif's.**

**UN COLECTIVO MÁS**

Carolina Díaz Garavito

Liliana Palacios López

María Camila León

## 1. Descripción y lineamientos conceptuales teniendo en cuenta los lineamientos del 45 Salón Nacional De Artistas: “El revés de la trama”.

Parecen las ciudades, estratégicamente bien formuladas, crecientes en dirección vertical; cada eslabón es colocado para el mismo fin: el progreso acelerado de las sociedades que conforman tales construcciones. Pero las ciudades no son mero concreto, no son inertes, hacen parte de un mismo sistema, compuesto de órganos que se configuran a partir de millones de tejidos, tal cual como lo hace un cuerpo. Finalmente son los cuerpos los que componen y cimentan cada muro, los que los significan dotándolos de sentido, lo cual empieza a generar otras lecturas de la ciudad que ya no son únicamente verticales, sino en distintos sentidos, creando bifurcaciones, cruces y vertientes. Esta hibridación se conforma por distintos entes, los cuales dependen uno del otro, manteniéndose en un equilibrio constante que pretende controlar tal abstracción.

El funcionamiento cotidiano de la urbe, al igual que su expansión es precipitado y busca establecer un orden, sin embargo ante la pluralidad de individuos que coexisten en este espacio, es inevitable encontrarse a su vez con el caos; Bogotá como puede percibirse no es una ciudad que escapa a las jerarquías, pero tampoco es una ciudad que silencia su voz, por el contrario entre las calles de este lugar habitan imágenes y todo tipo de expresiones que configuran la cultura popular de su idiosincrasia.

Ante todo el atiborramiento visual y auditivo del que somos artífices y testigos todos los días en dicha ciudad es posible sentirnos invisibles y con el afán de darnos un lugar entre los intersticios de esta y por qué no, en el mundo, hemos empezado a salir de lo tangible, pasando al otro plano de la realidad: la virtualidad.

A medida que el tiempo ha venido transcurriendo, las épocas y por ende los modus vivendi han cambiado y evolucionado, así como la manera de crear, percibir y también reproducir, podemos decir que, haciendo un paneo escueto, la Revolución Industrial condujo a la humanidad a una nueva era, logrando entre otras cosas, la transformación de los quehaceres cotidianos, pasando de ser mucho más manuales, a tecnificados, siendo este el detonante primigenio del desarrollo de las formas de vida actuales, industrializadas, digitales y mediáticas, que ya para finales de la década de los 40 empezaban a afincarse, gracias a la industria cultural naciente, de donde emergería la televisión, la radio, la publicidad, los cómics y los ordenadores caseros como fuentes de ocio, estos últimos sumados a la televisión por cable y satélite le otorgaron mucha más fuerza al poder comunicativo y de difusión que posee la cultura mediática. Cultura que nos sumerge, como lo propone Douglas Kellner, académico, teórico y crítico de la cultura y la comunicación, en un flujo sin precedentes de visiones y sonidos en nuestra propia casa, reordenando nuestra

*percepción espacio - tiempo por medio de mundos virtuales que nos proporcionan información, ocio, política y hasta sexo, diluyendo las fronteras entre realidad e imagen mediática. (Kellner, 2011).*

De este modo se hibridan y tejen los dos planos, buscando mezclar la ciudad concreta y la ciudad impalpable, creando conexiones entre una y otra; casi que podríamos decir, que gran parte de nuestra vida se encuentra en el ciberespacio y las afamadas redes sociales, a las que alimentamos con cantidades incontables de archivos multimediales (imágenes, videos, sonidos), que además pueden ser replicados tantas veces como personas hay en tales sitios web, es decir que su reproducción puede ser viral y en ese sentido, prácticamente infinita, si se quiere. Ahora bien, este conjunto de redes interconectadas (Internet), como lo vemos, tiene un poder de comunicación increíblemente extenso, que descentraliza incluso, nichos sociales muy arraigados.

En medio de estas dos dimensiones que operan paralelamente, siendo la una espejo de la otra, encontramos un dispositivo que por sus cualidades logra comunicar y formular un rizoma entre ellas; este es el Gif, el cual como parte del mundo digital, ha sido descrito no sólo como un instrumento humorístico sino también crítico del mundo real muchas veces haciendo uso y parte de la cultura popular.

Como artistas plásticas y visuales, las integrantes de Un Colectivo Más, hemos analizado este formato (Gif), el cual no ha sido aún dispuesto dentro de la academia como arte, a pesar de su gran contenido conceptual, que a nuestra manera de ver se muestra intensificado por su capacidad repetidora y por lo cual vemos pertinente su estudio y queremos generar un espacio en el cual se identifiquen y desglosen sus capacidades descentralizadoras de imágenes, de ideas, de tiempo, de espacio, pues como formato gráfico, esencialmente creado para web, representa el medio visual animado más inmediato, reproducible y disponible en el mundo; por medio de su uso, consideramos que pueden desestructurarse las líneas convencionales de creación y circulación visual (refiriéndonos específicamente al video); dichas características nos llevan a pensar que puede tratarse de un lenguaje multimedial, adaptable a distintas plataformas, que entreteje la realidad y la digitalización de la misma y que al ser un apéndice de la cinematografía puede provocar reacciones empáticas en quien lo observa, siendo además como lo hemos mencionado, la repetición, un factor que sujeta en la inmediatez la emoción y percepción del espectador al ser mucho más enfático en lo que quiere expresar.

Teniendo en cuenta que en sus inicios fue utilizado como formato de descarga y en la actualidad como una fuente de ocio en redes sociales, nuestro interés es captar el potencial creativo y expresivo que este posee, más allá de los usos habituales que se le han dado, formulando propuestas visuales que converjan con tal pensamiento; queremos extraer este formato de su “hábitat natural” (la web) y llevarlo a un “espacio real”; generando una experiencia multisensorial, desde la modificación de su escala y su presentación, buscando que su creación vaya más allá

de lo estético y encuentre un pensamiento crítico y reflexivo a partir de la ciudad que así como la web es un entramado de conexiones creadas por sus habitantes, en constante flujo y evolución.

Partimos de la imagen en movimiento como medio que puede capturar la celeridad de una ciudad como Bogotá, y como indicio del formato Gif, que al igual que el avance de la ciudad transicionó de lo análogo a lo digital, de la manufactura a lo industrial, y finalmente mezclándose la una con la otra, ficción y realidad, han logrado construirse entre sí. Dado esto nuestra intención es formular un espacio experimental en el que se examine el Gif desde sus capacidades comunicativas y sobre todo como un dispositivo que permite puntualizar aquello que pasa desapercibido en nuestra precipitada ciudad gracias a su imagen reincidente, ya que no funciona como cualquier tipo de video secuencial y finito, sino que como lo hemos venido enfatizando, este es reiterativo pues se reproduce en loop, inagotablemente.

Proponemos entonces, desarrollar este laboratorio a través del estudio, creación y análisis del formato Gif, en dos fases las cuales comprenden el paso de lo análogo a lo digital, construyendo narrativas visuales a partir del centro de Bogotá y aquello que nos es poco perceptible en la cotidianidad, buscando generar diálogos entre espacios como museos, parques, comercio, plazas, pasajes, calles, entre otros y los imaginarios que tienen de esto sus habitantes o transeúntes. Tales momentos se dividirán de la siguiente manera:

En las dos primeras sesiones realizaremos la creación de un objeto análogo llamado Fenaquistiscopio (ampliaremos información de este en la metodología), el cual precede la historia de la imagen en movimiento, y de este continuaremos las siguientes tres sesiones realizando la creación de 2 piezas Gif's animadas por persona, uno de estos dos será el paso de las imágenes análogas del fenaquistiscopio a formato digital y el otro se construirá de acuerdo al material requerido en la convocatoria del laboratorio. Cada una de las etapas contará con la asistencia de dos artistas emergentes invitados, quienes con su trayectoria y experiencia darán su visión del arte y específicamente de los temas a tratar en este laboratorio. El cual concluirá con la exhibición de los Gif's análogos en una estructura hecha para tal fin y los digitales serán proyectados y mapeados sobre las caras de un cubo de 2.10 mt por cada lado, escogemos este sólido platónico como metáfora de la ciudad, con sus vértices, rectas, diagonales y planos, que traspola el tiempo espacio de lo bidimensional a lo tridimensional.

### **Referentes:**

Historia del internet. Tomado de: [http://www.cad.com.mx/historia\\_del\\_internet.htm](http://www.cad.com.mx/historia_del_internet.htm), recuperado el 20 de marzo de 2019

### **Bibliografía:**

- Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Piraña 16, Colonia Del Mar, México: Editorial Itaca.
- Kellner, D. (2011). *Cultura Mediática: Estudios, identidad y política entre lo moderno y lo posmoderno*. España, madrid: Ediciones Akal, S.A.

## 2. Propuesta de socialización

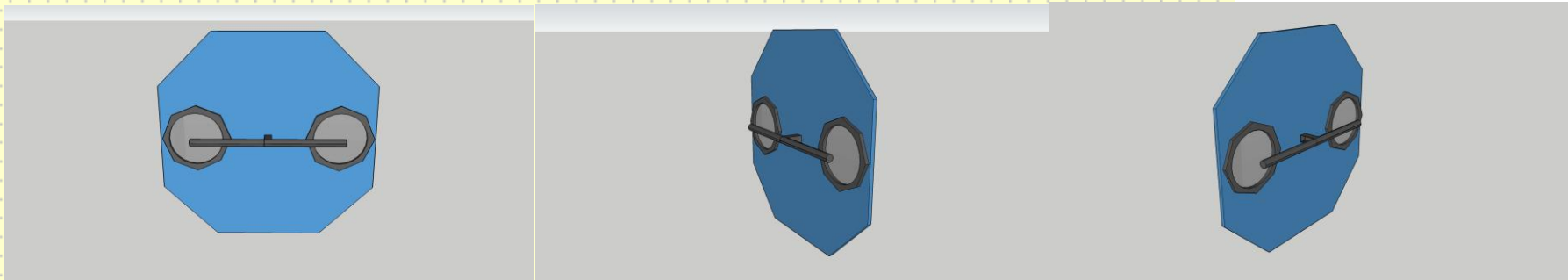
### Asistentes del Taller 1 y 2 y visitantes foráneos del laboratorio.

#### Última Fecha:

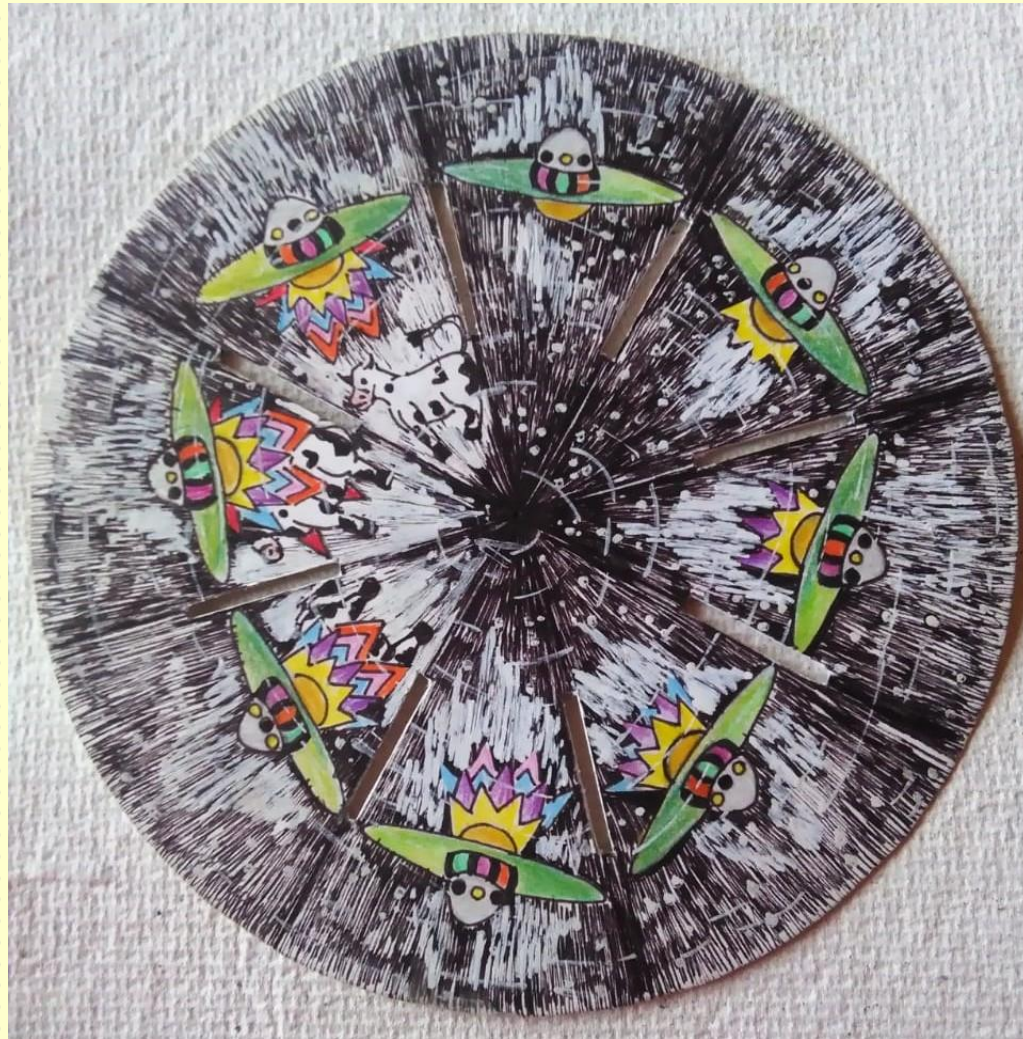
(Fecha tentativa: del 21 al 28 de agosto 2019 muestra expositiva) (23 de agosto charla en auditorio)

#### Muestra:

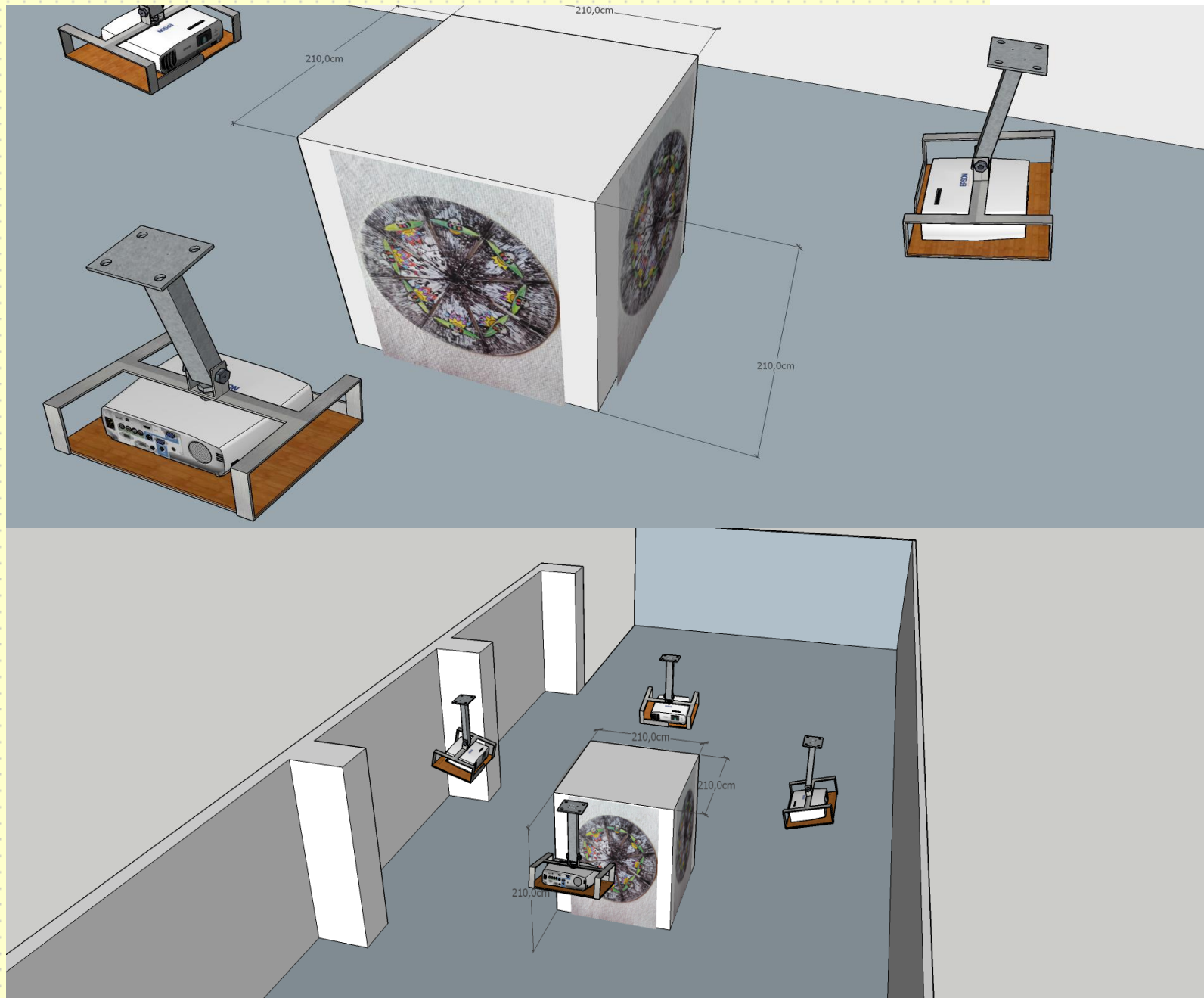
La socialización de los resultados plásticos y visuales del taller análogo y del taller digital se desarrollará por medio de una muestra expositiva; los Gif's análogos se pasarán con ayuda de una estructura hecha para tal fin y los digitales serán proyectados y mapeados sobre las caras de un cubo de 2.10 mt por cada lado, escogemos este sólido platónico como metáfora de la ciudad, con sus vértices, rectas, diagonales y planos, que traspola el tiempo espacio de lo bidimensional a lo tridimensional.



*Estructura diseñada para proyectar los fenaquistiscopios*



Ejemplo de Fenaquistiscopio



Plano de muestra, taller digital

**Charla:**

Se propiciará un diálogo entre los asistentes de los talleres, el público y los talleristas acerca de todo el proceso del laboratorio y sus fases de desarrollo, con la intención de detonar un intercambio de experiencias y reflexiones frente a los procesos creativos y de análisis del formato Gif, comprendidos desde lo análogo a lo digital, que permiten construir narrativas visuales del centro de Bogotá y de aquello que nos es poco perceptible en la cotidianidad, buscando generar diálogos entre espacios como museos, parques, comercio, plazas, pasajes, calles, entre otros y los imaginarios que tienen de esto sus habitantes o transeúntes.

### **3. Antecedentes (marco teórico como investigación) investigación a través de la imagen en movimiento**

Los juegos ópticos siempre han atraído al ser humano, luces, lentes, sombras, en definitiva, una cantidad de estímulos que nos ayudan a percibir la realidad de una forma distinta. Los primeros experimentos físicos, con fines ópticos que se realizaron en el siglo XVII cuentan con un elemento fundamental para la historia del arte, y posteriormente para el desarrollo de la fotografía: La cámara oscura.

A finales del siglo X, Alhazen, aplica el principio de la cámara oscura para explicar la formación de la imagen visual en el ojo; este artefacto produce una imagen sobre una pantalla blanca curva horizontal, a modo de mesa, situada en el centro de una habitación totalmente oscurecida. Este instrumento óptico es capaz de 'dibujar' con la luz sobre un papel. La imagen proyectada es en color, muy luminosa y refleja lo que está teniendo lugar en el exterior de la habitación en ese mismo momento (imágenes reales y en movimiento). Posteriormente, Leonardo da Vinci impulsa el desarrollo de la cámara oscura para profundizar en el funcionamiento de la visión y de la luz.

Desde el siglo XVII, pasando por experimentos ópticos como linternas mágicas (a modo de proyectores de imagen), útiles en su época para crear fantasmagorías (los primeros experimentos de teatro de terror con 'efectos ópticos'); encontramos varios artefactos que dan cuenta de la imagen en movimiento: estroboscopio 1829, fenaquistiscopio en 1832, el zootropo en 1834, zoopraxiscopio en 1879, kinetoscopio en 1888.

Ya en 1895 llega el cinematógrafo, un invento fruto de la segunda revolución industrial; gracias a los hermanos Lumière, un artefacto que al igual que los demás artefactos ópticos en el siglo XVII era considerado como mágico. Además este superaba por mucho a la cámara fotográfica, ya que era capaz de tomar y proyectar imágenes en movimiento, sin embargo el cinematógrafo no creaba imágenes en movimiento, solo creaba una ilusión óptica para dar



la impresión de que existía movimiento en las imágenes, con la proyección de 24 fotogramas por segundo, se engaña al ojo para que perciba lo que está viendo como una imagen en movimiento.

El desarrollo de nuevas tecnologías contribuyó al crecimiento y rápido desarrollo de la imagen en movimiento, después de la llegada del cinematógrafo, el desarrollo de la televisión y los dispositivos de reproducción de vídeo domésticos. La llegada del internet es fundamental para el desarrollo de un nuevo formato de imagen en movimiento, con la misma calidad de un video, pero en un bucle infinito de repetición que se crea por medio de una secuencia de imágenes o tomando fragmentos de un video. El Gif.

En 1987 Steve Wilhite trabaja para la compañía CompuServe, el cual era el proveedor comercial de internet más popular de Estados Unidos. Wilhite pretendía resolver un problema, en el cual debía enviar imágenes por internet sin que este se ralentizará, este mismo año Wilhite y su equipo de trabajo desarrollan una solución al problema y presentan el *Graphics Interchange Format GIF*, el cual originalmente se llamó 87a. el GIF permitía transferir imágenes animadas y a color ya que podía comprimir imágenes y hacer retrasos programados, lo cual era muy útil para las velocidades y los avances tecnológicos de la época; Ya para los años 2000, aparece un nuevo software (Flash) capaz de crear animaciones más elaboradas, que incluían sonido y podían llegar a ser interactivas y desde ahí los GIF quedaron en desuso, sin embargo la transformación de las nuevas tecnologías no permitieron que las animaciones en formato Flash fueran reproducibles en equipos como Smartphones o tabletas; las razones técnicas no son las únicas que justifican el uso actual del GIF, la funcionalidad, la aceptación social y sobretodo la viralidad que tiene, teniendo en cuenta que también es fácil de reproducir compartir y crear, lo cual lo hace una herramienta comunicativa completa. Para el tiempo que estamos viviendo, que se caracteriza por estar sobrecargado de estímulos e información, los GIF dan un momento de sosiego al video y a la imagen fija, con el paso del tiempo la manera de ver la realidad está cambiando, por ahora nos fijamos en lo infinitesimal.

Esta investigación, previamente realizada por *Un Colectivo Más*, forma parte del proyecto curatorial *Repeat After Me*, en el cual hacemos énfasis en la transformación de la imagen en movimiento a través de la historia, principalmente de la historia del arte. El proyecto fue merecedor del premio del Salón interuniversitario ASAB 2018.

### **Referencias:**

- *Historia de la cámara oscura*. Tomado de: <https://www.camaraoscuraworld.com/historia/> recuperado el 16 de marzo de 2019
- *Historia de la imagen en movimiento*. Tomado de: <https://joanplanas.com/2008/01/14/historia-de-la-imagen-en-movimiento/> recuperado el 16 de marzo de 2019
- *El renacer del GIF: una nueva forma de hacer periodismo*. Tomado de: <http://mip.umh.es/blog/2016/03/12/periodismo-renacer-gifs/> recuperado el 16 de marzo de 2019

## 4. Metodología

La metodología del laboratorio está dividida en dos talleres. Los seleccionados, deben cumplir con un número de requisitos que estarán especificados dentro de la convocatoria del proyecto. A continuación desarrollaremos los componentes y la convocatoria del laboratorio:

### **Convocatoria:**

Se desarrollará se y lanzará una sola convocatoria a nivel distrital de manera abierta a todo el público; donde se enmarquen las necesidades y requerimientos de los dos talleres con el fin, de que los asistentes, sean los mismos de principio a fin del laboratorio y de esta manera lograr exitosamente la socialización del proyecto. Como primer requerimiento se encuentran los lineamientos del 45 Salón Nacional de Artistas con la temática del *revés de la trama*, y un fragmento de texto que el colectivo preparada para la convocatoria donde se plantee la idea que se quiere con el Gif's y la ciudad. A partir de esto, cada asistente deberá llegar con una idea conceptual ya preparada para los talleres y con material visual, para el desarrollo del taller análogo y del taller digital. El colectivo hará seguimiento del proceso de los posibles participantes por medio de vía web, durante la etapa de Pre-producción, en la fase de recepción de propuestas; se harán las observaciones necesarias con cada una de las propuestas que lleguen al correo del colectivo, con el fin de poder seleccionar 12 asistentes.

Dentro de la convocatoria se solicitará unos requerimientos específicos para el desarrollo del taller digital como son: un computador tipo pc (Windows) u ordenador (mac); tableta digitalizadora o graficadora (opcional), material de trabajo en video descargado en mp4 o mov y libreta de apuntes, y para el taller análogo, el colectivo proporcionará el material didáctico.

El lanzamiento de la convocatoria se hará por medio de las redes sociales del colectivo y por la página web de la Red de Galerías Santa Fe (se tramitara los permisos). El perfil de los asistentes debe tener afinidad a medios electrónicos digitales y medios audiovisuales con conocimientos básicos.

## Componente 1: Taller análogo

### Objetivos del taller:

1. Introducir los fundamentos de la imagen en movimiento (fenaquistiscopio<sup>1</sup>) como dispositivo de remembranza. Desarrollar procesos de construcción narrativa de la ciudad, del barrio y los espacios (museos, parques, comercio, plazas, etc.), así mismo la incidencia que tiene cada uno como dimensión, recorrido y relato.
2. Generar un espacio de reflexión y creación plástica sobre las miradas paralelas de los espacios reales y virtuales, así mismo trabajar en propuestas utópicas del diseño del *revés de la trama*, a partir del fenaquistiscopio como mecanismo de reproducción.

### Descripción detallada:

- Se trata de un taller teórico práctico, que estará dividido en 2 sesiones de 3 horas cada una, con el fin de conceptualizar y compartir todas las propuestas y su elaboración manual, como resultado que hará parte de la socialización (muestra expositiva) y durante 1 hora del taller digital (en la segunda sesión para ser exactas) retomaremos las piezas terminadas para su digitalización y desarrollo por medio de software. El propósito de la primera sesión, es dar a conocer el concepto de imagen en movimiento y las mediaciones del formato (Gif), desde la comprensión de uno de los principales representantes análogos, como lo es el caso del Fenaquistiscopio; donde se pretende ahondar sobre esta invención y de todas las probabilidades que brinda para el desarrollo de la imagen en movimiento repetidamente. Se espera que inicien con la elaboración de sus propios fenaquistiscopios. En la segunda sesión, tendremos la visita de un artista invitado, quien nos hablará de su proceso investigativo y de creación, de cómo logra un vínculo con las prácticas tradicionales y los nuevos medios para desarrollar sus proyectos. Por otra parte, se le dará continuidad al proceso de

---

<sup>1</sup> El fenaquistiscopio fue creado en 1829, por el físico belga Joseph Antoine Plateau, como una de las primeras animaciones ópticas. Su invento consiste de una placa circular con varios dibujos distribuidos alrededor de un orificio al centro del disco; al colocar el objeto frente a un espejo se crea la ilusión de una imagen en movimiento.

elaboración de los fenaquistiscopios y la culminación de estos. El taller contará con una bibliografía, preparada por parte del colectivo para cada sesión.

#### **Público destinatario:**

- Los talleres serán habilitados, en general, para personas que tengan interés en los lineamientos del laboratorio de *Plano y contraplano*, un *entramado de Gif's* y los del *Revés de la trama*, que cuenten con previos conocimientos en programas de edición de imagen y video (photoshop y premiere pro).
- *Herramientas de trabajo para Taller Análogo:* (El laboratorio proporcionará todos los materiales)
- Cartulina bristol, pegastic, tijeras, bisturí, colores, plumones, rapidografos, lápices, borrador, tajalápiz, block iris, block pergamino, cinta de enmascarar, regla, marcadores, papel carbón.

#### **Talleristas:**

##### **Un colectivo más**

Somos tres artistas plásticas y visuales, a quienes nos interesa del arte contemporáneo, los cambios que este propicia en los ámbitos culturales, sociales, políticos, etc. Nuestra propuesta como colectivo, es generar proyectos en su mayoría investigativos y de carácter curatorial, dirigiendo la mirada hacia lugares no comunes, que permitan la apertura a nuevos saberes y vertientes del arte; estamos enfocadas en la difusión de distintos medios artísticos, como el video y la tridimensionalidad, por medio de talleres, archivos documentales, entre otros, que den cuenta de los procesos investigativos que llevamos a cabo, generando diálogos entre espectadores y artistas, por medio de actividades como conversatorios llevados a diferentes áreas (nuevos medios y prácticas tradicionales) y entrevistas a varios artistas con trayectoria en el medio artístico, nacional e internacionalmente.

##### **Artista invitado:**

Contaremos con la participación de un Artista Bogotano, que dentro de sus procesos de investigación y creación media con herramientas tradicionales y nuevos medios.

## Jonathan Arévalo

Estudiante, actualmente estudia artes plásticas y visuales en la Universidad Distrital Francisco José de Caldas; su trabajo varía entre la representación realista y la caricatura, muchas veces enfocada en temas personales y anécdotas que le inspiran diariamente.

Su trabajo con los nuevos medios, lo ha llevado a indagar con lenguajes como el formato Gif's por su corta duración y por su efecto inmediato, donde busca desarrollar arquetipos de la cultura popular, como el humor, además encuentra pertinente el uso de esta herramienta para la difusión masiva; gracias a su tamaño digital. Recalca que las imágenes necesitan reiterar la sátira que poseen.

## Componente 2: Taller Digital

### **Objetivos del taller:**

1. Capacitar a los asistentes en el manejo técnico de algunas herramientas digitales en software (photoshop y premiere pro) para el desarrollo de piezas Gif's. Aprender a plantear un proyecto digital a través de la práctica del Found Footage<sup>2</sup> y de material original personal, utilizando el formato o extensión Gif's como una de las manifestaciones actuales de experiencia estética audiovisual.
2. Plantear un proyecto Gif's como estrategia de apropiación artística.

### **Descripción detallada:**

- El taller, se configura desde las pautas temáticas y conceptuales del 45 Salón Nacional de Artistas, que propone una reflexión del tema *el revés de la trama*, buscando deliberar el accionar de la imagen dinámica en el arte y la visualidad contemporánea. Desde esta perspectiva, el taller buscará capacitar a sus asistente en el manejo técnico de algunas herramientas digitales en software, que permitan la construcción de vídeos

---

<sup>2</sup> Material de archivo encontrado.

tipo Gif's o bucle, desde fotogramas o secciones videografías escogidas por el asistente, para la creación de la pieza, por ende para este taller las imágenes de registro o archivo deben ser relacionadas conceptualmente por la temática anteriormente referenciada.

El taller estará dividido en 3 sesiones, dos de 3 horas cada uno y 1 de 4 horas para un total de 10 horas. En la primera sesión se trabajará la fundamentación de los nuevos medios y herramientas de software de Licencia (Adobe: Photoshop y Premiere Pro) y un primer acercamiento al planteamiento de la pieza Gif's. En la segunda sesión se trabajará el concepto de apropiación artística, la obtención de los materiales de archivo y la conceptualización literaria y narrativa de los procesos de creación y finalmente se irá trabajando en la propuesta final (pieza Gif) que hará parte de la muestra de socialización. Se utilizará un momento de la sesión para la digitalización de los fenaquistiscopios previamente terminados. En la última sesión contaremos con el acompañamiento de un artista multidisciplinar, que ha tenido un acercamiento previo al formato Gif's logrando sacar varios de sus proyectos por medio de este lenguaje.

#### **Público destinado:**

- Como se trata de un laboratorio de desarrollo continuo, se espera que todos los asistentes del taller análogo, puedan ser parte del taller digital.

#### **Requerimientos:**

- Un computador tipo pc (Windows) u/o ordenador (mac), tableta digitalizadora o graficadora (opcional), material de trabajo en video descargado en mp4 o mov y libreta de apuntes.

#### **Software requeridos:**

- Adobe Photoshop y Premiere pro.

### **Tallerista:**

#### **Luciano López Torres**

Estudió Artes Plásticas y Visuales, en la Universidad Francisco José de Caldas Facultad de Artes ASAB. Especialista en fotografía de la Universidad Nacional de Colombia. Actualmente es candidato para obtener el título de Magister en Estudios Sociales de la Universidad Pedagógica Nacional, trabaja como docente en la Universidad Francisco José de Caldas Facultad de Artes ASAB, en la Fundación Universitaria Jorge Tadeo Lozano y como fotógrafo independiente. Ha participado y publicado sus proyectos en: Japón, México, Venezuela, Argentina, Perú, Cuba, España, Portugal, Bélgica, Canadá, Costa Rica, Brasil, Panamá y Colombia. Fue docente investigador de planta en la Fundación

Universitaria los Libertadores y catedrático en la Universidad Central y la Universidad Piloto de Colombia. También realiza asesorías en proyectos académicos o investigativos en facultades de comunicación y artes visuales en otras universidades de Bogotá, y presta sus servicios como asesor de proyectos en grado y como jurado evaluador.

### **Artista Invitado:**

Artista multidisciplinar, que ha tenido un acercamiento previo al formato Gif's logrando sacar varios de sus proyectos por medio de este lenguaje.

### **Felipe Lozano**

Artista multidisciplinar con base en Bogotá, Colombia. Egresado en Artes Plásticas y Visuales de la Facultad de Artes ASAB de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas, donde obtuvo un Grado Meritorio. Su trabajo comprende obras en pintura, video, instalación y medios digitales estableciendo un puente entre las técnicas tradicionales y los nuevos medios. Es cofundador de Infamia Colectivo, un grupo de artistas jóvenes con un interés en los nuevos medios y el impacto que estos tienen sobre la generación nacida en los noventa. Ha participado en exposiciones individuales y colectivas con obras de su autoría, y en residencias a nivel nacional e internacional. Ha recibido becas y premios de creación e investigación en reconocimiento a su trabajo. Su obra se centra en su historia personal, desde su concepción por una tecnología de reproducción asistida hasta constantes cuestionamientos sobre la condición humana a partir de sus propias experiencias. Los proyectos que desarrolla surgen en respuesta a una necesidad por encontrar su lugar en el mundo, cuestionando los sistemas que construyen realidades. A través de diferentes lenguajes aborda temas como el deseo, la muerte, el origen de la vida, la manera cómo habitamos y transformamos el mundo, el afán del hombre por trascender, por crear nuevas tecnologías para satisfacer necesidades, por reproducirse, por mejorarse, por consumir, por presumir.

## 5. Presupuesto

### Laboratorios prácticas artísticas experimentales en El Parqueadero

#### PLANO Y CONTRAPLANO Un entramado de Gif's.

Tipo de Rubro	Producto	Fase de ejecución	Descripción	Unidad	N°	Valor unidad	Valor total
<b>Honorarios</b>	Diagramación y diseño	Pre-producción y postproducción	Piezas gráficas de circulación digital e impresa.	Cantidad	1	400.000	400.000
	Trabajo de registro fotográfico y audiovisual	Producción	Registro Fotográfico y visual de los talleres, muestra expositiva y charla de cierre.	Cantidad	1	400.000	400.000
	Conferencistas y talleristas	Producción	Trabajo acompañamiento a talleres.	Hora	33	70.000	2'310.000
	Investigación	Pre-producción y producción	Conceptualización teórica y artística por parte de la agrupación.	Hora	25	19.440	486.000



<b>Adecuación sala, montaje, readecuación</b>	Insumos de adecuación y readecuación	Pre-producción y postproducción	Brochas, rodillos, estuco, tornillos, pintura.	Cantidad	10	30.000	300.000
	Montaje Y desmontaje	Pre-producción y producción	Montaje museográfico y organización de mesas y elementos de trabajo.	Hora	15	45.000	675.000
<b>Transporte</b>	Transporte de materiales	Pre-producción y producción	Transporte de materiales de los talleres y museografía.	Día	3	100.000	300.000
	Estructura de madera	Producción	Mesas de trabajo, soportes, estructuras de visualización (cubo, octágono)	Cantidad	4	206.225	974.900
	Alquiler de sillas	Producción	Insumos para desarrollo de talleres	Horas	16	600.000	600.000
	Herramientas de trabajo para Taller Análogo	Producción	Cartulina bristol, pegastic, tijeras, bisturí, colores,	Cantidad	16	19.533 (valor unitario por persona)	312.533

<b>Valor materiales y procesos en producción</b>			plumones, rapidografos, lápices, borrador, tajalápiz, block iris, block pergamino, cinta de enmascarar, regla, marcadores, papel carbón.				
	Alquiler video Beam	Producción	Equipos necesarios para montaje de muestra final	Cantidad	4	180.000	720.000
	Insumos para Taller Digital	Producción	Multitomas	Cantidad	3	23.000	69.000
			Extensiones eléctricas	Cantidad	4	13.000	52.000
	Impresos	Producción	Impresión y plotter de corte para pendón, textos, etc. Producción de obra (impresión	Cantidad	3	93.333	280.000







## Hojas de vida:

### Integrantes - UN COLECTIVO MÁS

#### Carolina Díaz Garavito

**Fecha de nacimiento:** 27 de Octubre de 1993 Bogotá D.C.  
**Cédula de ciudadanía:** 1.018.463.069 de Bogotá D.C.  
**Celular:** 3216777788  
**Correo:** acarolinadiazg@gmail.com  
**Dirección:** Tabio, Cundinamarca

#### PERFIL PROFESIONAL

Como artista plástica y visual, desempeño mi profesión investigando y creando proyectos, basados en nuestra cultura visual y popular, por medio de prácticas artísticas como el video, la fotografía, la pintura y la instalación. Principalmente me veo interesada en la creación de espacios tridimensionales y escenográficos los cuales cuentan visualmente una historia de sí mismos o del contexto en el que están situados, así como la invención de personajes y narrativas dentro de mis propuestas artísticas.

#### ESTUDIOS REALIZADOS

##### Artes plásticas y visuales.

**Facultad de artes ASAB – Universidad Distrital Francisco José de Caldas**

Maestra en artes plásticas y visuales.

Profundización en fotografía análoga y digital, video y edición.

Profundización en instalaciones tridimensionales.

Finalización 2018 (Actualmente en proceso de grado).

## **EXPERIENCIA: EXPOSICIONES, PUBLICACIONES Y PREMIOS**

### **45 Muestras de Grado – Universidad Distrital Francisco José de Caldas – Galería Christopher Paschall S.xxi Soliloquio – La ‘Tusa’, Un Hecho Surreal - Artista Plástica 2018**

Proyecto de grado, creado a partir de los discursos amorosos que nos circundan en el cine, y como estos crean imaginarios que luego replicamos en la cotidianidad de nuestras vidas creando escenarios reales, salidos de la ficción, y viceversa. En términos formales, mi obra es un escenario tridimensional de 2.70 mt x 2.70 mt x 70 cm, que contiene un componente audiovisual, que al tiempo simula ser una habitación destruida, en ella hay fragmentos de una cama, una lámpara y un televisor, el cual reproduce un video de 8 minutos en un constante zapping, mostrando discursos de 7 dramas y comedias románticas; esta obra tiene una paleta de color definida basada en el arte pop.

### **Un Colectivo Más.**

#### **Artista Plástica - Curadora 2018**

Un colectivo más formula preguntas sobre arte contemporáneo, los nuevos medios y la tridimensionalidad., En el año 2018 fuimos ganadoras del premio de investigación curatorial SALÓN INTERUNIVERSITARIO ASAB, con la propuesta “Repeat After Me”, la cual revisa al formato GIF como un medio de expresión contemporáneo y desarrolla una exposición audiovisual que pretende generar a través de tal concepto una experiencia no solo visual sino que es museográficamente presentada sobre estructuras tridimensionales, creando así un espacio estético que para el espectador va más allá de ver proyecciones, sino que estas se completan con el escenario en donde se encuentran.

### **Mención De Honor – Premio Lorenzo Jaramillo De 2018 – Universidad Distrital Francisco José De Caldas – Fac. ASAB - Artista Plástica 2018**

Fotografía digital, hecha a partir de collage. – Ganador Tercer Puesto.

### **Dislocado – Buen Ojo Productora – 12 De Mayo Al 12 De Julio De 2017**

Como curadora y parte del colectivo SIN RESULTADOS, se realizó una juiciosa gestión, convocatoria y selección de aproximadamente 22 obras bidimensionales (pintura, video, fotografía, dibujo y grabado), en el municipio de Tenjo, a partir del término dislocar o dislocado, que mostrasen distintas miradas; fui también montajista y participante de dicha exposición, con la muestra de dos fotografías construidas: “Lo que por agua viene por agua se va” y “El monstruo es el destino”.

**Fotoencuentro 5 – Universidad Jorge Tadeo Lozano – 16 Al 27 De Agosto De 2016**

Participante en esta exposición, con la muestra de dos fotografías construidas, de carácter colectivo: *Sempiterno* y *Caperuza*, en el marco del proyecto *Fotoencuentro*, realizado entre la Universidad Jorge Tadeo Lozano y el sub – comité de extensión de Artes plásticas y visuales de la Facultad de artes ASAB de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

**Deshumanizante – Jardín Botánico José Celestino Mutis - 25 De Mayo De 2016**

Participante y montajista en la exposición *Deshumanizante*, dirigida por la maestra Dilma Valderrama, maestra en artes plásticas, y docente de la Facultad de artes ASAB, en el marco del proyecto Arte y naturaleza, realizada en el Jardín Botánico José Celestino Mutis de la ciudad de Bogotá. Participe con la obra “*Quimera II*”, esculturas a base de masilla epóxica, fíque y yeso, las cuales generaban un espacio ficcional de plantas irreales.

**Intervención Quimera - Artista Plástica - Parque De La Independencia Bogotá D.C. - Carrusel – 12 De Noviembre De 2015**

Intervención tridimensional de carácter individual, compuesta por 5 esculturas de papel modular, suspendidas en el antiguo carrusel del Parque de la Independencia, las cuales simulaba ser caballos de 2mt x 1.80mt x 50 cm, intentando modificar la sensación de tal espacio público, el cual perdió los caballos originales del carrusel.

**Premio Creación Docente – Estudiante. Limpieza De Oídos – Facultad De Artes Asab – 16 Al 20 De Noviembre De 2015**

Participante como artista en la exposición colectiva y ganadora del primer premio a la convocatoria: *Creación Docente – Estudiante de la ASAB*, a cargo del maestro y artista plástico - sonoro Leonel Vázquez, a partir de sonido, video y fotografía, con base en el espacio físico y sonoro de la ASAB.



## María Camila León

**Fecha de nacimiento:** 25 de Noviembre de 1991 Bogotá D.C

**Cédula de ciudadanía:** 1.030.604.208 de Bogotá D.C

**Celular:** 3194347377

**Correo:** sra.magohd@gmail.com

**Dirección:** Cra 88H N° 69A-53 sur (Bogotá)

### PERFIL PROFESIONAL

Maestra en Artes Plásticas y Visuales de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Énfasis en el área de Fotografía y vídeo y área Digital, con habilidades en Tridimensional, Grabado e Instalación. Desde el año 2016 ha desarrollado investigaciones y proyectos alrededor de la cultura visual y popular contemporánea. Tiene conocimientos y destrezas para la producción y montaje de Exposiciones de artes, gestión y formulación de Proyectos Artísticos.

### ESTUDIOS REALIZADOS

#### Artes plásticas y visuales.

#### Facultad de artes ASAB – Universidad Distrital Francisco José de Caldas

Maestra en artes plásticas y visuales.

Profundización en fotografía y vídeo.

Profundización en área digital.

Finalización 2018 (Actualmente en proceso de grado).

#### Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) - Facultad de Artes y Diseño (FAD)

Movilidad Académica. Período 2016-

## EXPOSICIONES, PUBLICACIONES Y PREMIOS

- 45 Muestras de Grado – Universidad Distrital Francisco José de Caldas – Galería Christopher Paschall S.XXI -*Una casa en el aire*- Artista Plástica 2018
- Premio de investigación curatorial SALÓN INTERUNIVERSITARIO ASAB, con la propuesta “*Repeat After Me*” 2018
- Dislocado – Buen Ojo Productora – con la propuesta “*Pereat mundus*” 12 De Mayo Al 12 De Julio De 2017
- NC-arte Proyecto “*La casa de la tía Macarena*” III versión de Muestras Abiertas, en el marco de la exposición Lampo del artista Jorge Macchi. - 11 de Diciembre de 2015
- Premio Creación Docente – Estudiante. *Limpieza De Oídos* – Facultad De Artes Asab – 16 Al 20 De Noviembre De 2015
- Fotoencuentro4. Encuentro académico de fotografía. Biblioteca de la Universidad Jorge Tadeo Lozano - 18 al 28 de Agosto de 2015.
- Las Prácticas de la Fotografía- Fotoencuentro4 Segunda Etapa, Facultad de Artes ASAB- 8 al 18 de septiembre de 2015
- Publicación de la revista ASAB N° 9, “Lo Interdisciplinar” con la fotografía “La libertad guiando al pueblo” - Año 2015
- De La Casa Al Cole- Exposición de Arte. La Aldea - 13 al 22 de Agosto de 2014

## GESTIÓN, PRODUCCIÓN Y MONTAJE

- Evaluador de las Pruebas SER de artes de la secretaría de Educación del Distrito - Año 2017
- Casabierta “Prácticas Artísticas Situadas: Pos Acuerdo de Paz” Facultad de Artes ASAB- Versión 16 - 9 al 13 de Octubre de 2017
- Dirección de Arte y Fotografía, obra: *Compañía*, director Giovanna Ramírez - XIII Festival de Teatro de Bogotá - Año 2017
- Montaje y acompañamiento de la Exposición: *La noche y las luciérnagas*, Photoperformance - Noviembre de 2017
- Monitora administrativa de Producción del Proyecto Curricular de Artes Plásticas y Visuales, Facultad Artes ASAB.
- Periodo 2016-1, Periodo 2017-3

# Liliana Palacios López

**Fecha de nacimiento:** 18 de Agosto de 1996 Bogotá D.C  
**Cédula de ciudadanía:** 1.052.407.919 de Duitama  
**Celular:** 3227777238  
**Correo:** liliana18palacios.lpl@gmail.com  
**Dirección:** Cra 5 A Bis A # 48 P 91 sur (Bogotá)

## PERFIL PROFESIONAL

Estudiante de octavo semestre de Artes plásticas y visuales de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Habilidades destacadas en el área tridimensional, ilustración y pintura, en mi trabajo la gráfica es representada de forma estridente y principalmente en Blackwork con toque de color, enfocado en la gráfica independiente y autogestionada, en 2015 se conforma *Un Colectivo Más* en donde desarrollamos principalmente proyectos de investigación curatorial. Desde 2016 he trabajado como tallerista de pintura para *Social Art*, a partir de 2017 desarrollando arte para músicos emergentes.

## ESTUDIOS REALIZADOS

### Artes plásticas y visuales.

#### Facultad de artes ASAB – Universidad Distrital Francisco José de Caldas

Maestra en artes plásticas y visuales.

Profundización en tridimensional.

Profundización en bidimensional.

Finalización 2020 (8 semestre en curso).

## EXPOSICIONES, PUBLICACIONES Y PREMIOS

- Premio de investigación curatorial SALÓN INTERUNIVERSITARIO ASAB, con el proyecto “Repeat After Me” 2018
- “Intervención en Espacio Público Cll 22” con la propuesta “*Imperceptible*” - llevado a cabo durante el II Circuito de Artistas Centro y OPEN ESTUDIOS FAENZA 2018
- “Albura, memorias de la madera” con la propuesta “*Emerge la madera de la tierra*” en el marco de la activación número 37 del programa ArteCircuitos en el Centro Colonial – Galería Casa Bolívar 2017-2018
- “8 Flia” con la propuesta “Pin up cats” – 2016 – La Aldea
- Premio Creación Docente – Estudiante. Limpieza De Oídos – Facultad De Artes Asab – 16 Al 20 De Noviembre De 2015