



Jueves, Abril 11, 2024 - 6:00pm

hasta:

Jueves, Abril 11, 2024 - 7:00pm

Realidades expandidas en la danza: un acercamiento al uso de nuevas tecnologías en las artes escénicas

Fechas: 11 de abril

Horarios: 06:00 p.m a 07:00 p.m.

Lugar: Cinemateca de Bogotá (Sala 2)

Perfil de participantes: público general

Fechas de inscripción: hasta el 7 de abril

Descripción:

La charla expone un estado del arte del uso de las tecnologías en las artes escénicas presentando la investigación de Camilo Nemocón, quien ha abordado y trabajado en el cruce entre la tecnología y la danza, utilizando herramientas como *mapping*, *tracking* del cuerpo, *machine learning*, realidad virtual y ahora realidad aumentada. Su enfoque se ha centrado en analizar el impacto de estas tecnologías en obras escénicas, identificando aquellas que complementan la narrativa y aquellas que pueden perturbarla.

Perfil del artista:

Camilo Andrés Nemocón Farfán (<http://www.camilonemo.com>)

Diseñador industrial con maestría en ingeniería de sistemas, enfocado hacia el uso y la investigación de las nuevas tecnologías como medio de desarrollo en el diseño interactivo. Realizó estudios complementarios en computación visual y artes plásticas, lo cual le permitió explorar nuevas alternativas y enfoques al diseño, dándole un uso no sólo conceptual y funcional, sino de interacción reflexiva y emocional en sus proyectos.

PONENTES:

Camilo Andrés Nemocón Farfán

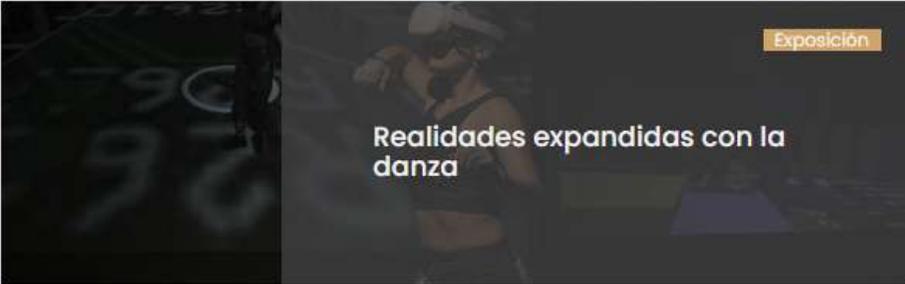
ESPACIO O SALA:

Sala 2

TIPO DE ENTRADA:

Previa inscripción

INSCRÍBETE



Exposición

Realidades expandidas con la danza

Viernes, Abril 12, 2024 - 11:00am
hasta:
Domingo, Abril 14, 2024 - 6:00pm

La exposición muestra el resultado del Laboratorio de creación audiovisual en la danza, donde se implementan tecnologías de realidad expandida con el propósito de generar un diálogo crítico y consciente sobre el impacto de nuestra interacción constante con los medios digitales y la experiencia humana, presentando una experiencia pensada en torno al uso de las tecnologías mixtas dentro de la danza, creando una instalación escénica que invita a reconsiderar la interacción entre el cuerpo, la percepción, lo natural y lo digital.

Así mismo se presenta un trailer de la obra "Sacádica", una propuesta que invita a la audiencia a cuestionar el impacto de la sociedad contemporánea, centrada en la dominación visual a través de pantallas y tecnología, promoviendo una reflexión sobre cómo la inmersión en el mundo digital puede distorsionar la percepción orgánica y la conexión con los impulsos innatos del cuerpo.

Inauguración: 12 de abril de 2024

Cierre: 14 de abril de 2024

Lugar

Sala E

Horarios

Viernes 12 de abril, 11:00 a.m. a 8:00 p.m.

Sábado 13 de abril, 11:00 a.m. a 8:00 p.m.

Domingo 14 de abril, 11:00 a.m. a 6:00 p.m.

Activaciones

La exposición será activada con un performance de 30 minutos que será realizado una vez por día, a cargo de Margareth Liceth Arias Rivera, Laurean Tirado Tolosa, Diego Armando Pardo Sabogal y Camilo Nemocón.

Viernes 12 de abril, 5:00 p.m.

Sábado 13 de abril, 5:00 p.m.

Domingo 14 de abril, 3:00 p.m.

Artistas:

- Camilo Nemocón
- Margareth Liceth Arias Rivera
- Laurean Tirado Tolosa
- Diego Armando Pardo Sabogal

Participantes del laboratorio:

- Michelle Carrión
- Diana Jiménez
- Miguel Angel Guevara
- Hanna Valentina Rave
- Elkin Figueredo
- Hermann de la Parra
- Laura Ramírez
- Lorena Sanchez
- Laura Alejandra Berbeo
- Lucía Marino Puentes
- Nicholle Liceth Walteros
- Valeria Rincon
- Jessica Arias
- David Ariza Betancur
- Diego Felipe Galtán
- Guachetá
- Diego Armando Amaya
- Paula DPablos

ESPACIO O SALA:

Sala E

TIPO DE ENTRADA:

Entrada libre reclamando boleta en taquilla



Miércoles, Julio 2, 2025 - 5:00pm

hasta:

Miércoles, Julio 16, 2025 - 8:30pm

Fechas y horarios:

2,3,4,15, 16 de julio de 5:00 p.m. a 8:30 p.m.
5 de julio de 2:00 p.m. a 6:00 p.m.

Lugar:

Cinemateca de Bogotá
Taller Audiovisual - Ecosistema de creación

Aforo esperado:

15 participantes

Perfil de participantes:

El taller está dirigido a participantes mayores de 18 años de cualquier disciplina como bailarines, artistas escénicos, artistas audiovisuales y a la ciudadanía en general interesada en las artes visuales digitales y la experimentación en danza y las artes escénicas, los cuales conformarán grupos interdisciplinarios de trabajo de 3 personas por grupo.

No se requieren conocimientos en programación***Los y las participantes deberán traer sus computadores con mínimo las siguientes características:**

Windows, con 16GB de RAM, procesador i7 similares o superiores.

Fechas de inscripción:

Del 09 al 23 de junio

Link de inscripción: [Click Aquí](#)**Descripción:**

Taller de exploración del entorno escénico digital a partir del uso del aprendizaje automático (ML Machine Learning) para la creación de espacios performáticos mediante la proyección audiovisual, donde los visuales cambian de acuerdo con el movimiento corporal, el sonido y los objetos en el espacio.

Se utilizarán los medios digitales como herramienta narrativa que transforman el espacio performático de manera que los participantes puedan crear entornos interactivos mediante el uso de Modelos de IA que detectan el cuerpo, el sonido y las imágenes de un espacio. El objetivo del taller es acercar e involucrar al participante sobre el uso del Machine Learning y su implementación en las artes audiovisuales y performáticas.

El taller se divide en siete etapas:

1. Conceptualización, teoría e introducción a Machine Learning
2. Herramienta web - Teachable Machine
3. Teachable Machine y artes audiovisuales
4. Experimentación
5. Creación colaborativa de entornos performáticos audiovisuales
6. Cierre y socialización de resultados

Tallerista:

Camilo Andrés Nemocón Farfán: (<http://www.camilonemo.com>)

Diseñador industrial con maestría en ingeniería de sistemas, enfocado hacia el uso e investigación de las nuevas tecnologías como medio de desarrollo en el diseño interactivo. Realizó estudios complementarios en computación visual y artes plásticas, lo cual le permitió explorar nuevas alternativas y enfoques al diseño, dándole un uso no sólo conceptual y funcional, sino de interacción reflexiva y emocional en sus proyectos. Su interés profesional se centra en la unión entre la ciencia, el arte y la tecnología.



Viernes, Agosto 22, 2025 - 4:30pm

hasta:

Sábado, Agosto 30, 2025 - 6:00pm

Fechas y horarios:

Viernes 22 de Agosto: 4:30 p.m. a 7:30 p.m.
Sábado 23 de Agosto: 2:00 p.m. a 6:00 p.m.
Martes 26 de Agosto: 4:30 p.m. a 7:30 p.m.
Miércoles 27 de Agosto: 4:30 p.m. a 7:30 p.m.
Jueves 28 de Agosto: 4:30 p.m. a 7:30 p.m.
Viernes 29 de Agosto: 4:30 p.m. a 7:30 p.m.
Sábado 30 de Agosto: 2:00 p.m. a 6:00 p.m.

Lugar: Taller Audiovisual - Ecosistema de creación

Aforo esperado: 15 participantes

Perfil de participantes:

Este taller está dirigido a artistas, cineastas, creadores digitales y público en general mayor de 18 años, que busquen explorar las posibilidades de la inteligencia artificial más allá de las herramientas convencionales. (Los participantes no necesitan conocimiento en programación).

Fechas de inscripción: 25 de julio al 08 de agosto

Descripción:

Taller de creación de herramientas de inteligencia artificial en Unity, para la creación de contenido audiovisual, donde los participantes profundizarán en los fundamentos de la inteligencia artificial —desde redes neuronales hasta modelos generativos— para comprender, diseñar y entrenar sus propios sistemas dentro de Unity. El objetivo es brindarles autonomía técnica para desarrollar herramientas personalizadas, adaptadas a proyectos de videoarte, animación, narrativas interactivas u otras formas de experimentación audiovisual, trascendiendo los límites de los softwares prediseñados.

A través de un enfoque teórico-práctico se creará, entrenará e implementará modelos de IA para crear herramientas personalizadas, generando resultados únicos que reflejen su visión estética.

Talleristas:

Nicolas Diaz Bernal:
(<https://nicolasdiazb.github.io/portfolio.github.io/>)

Ingeniero en simulación apasionado por el desarrollo de videojuegos y experiencias interactivas, con un amplio enfoque en el estudio científico de la inteligencia artificial y el aprendizaje profundo de las máquinas, actualmente dirigiendo los esfuerzos de entrenamiento simulado de modelos de IA para el equipo de Fórmula 1 autónoma (A2RL) para la escuela de T11 racing.

Camilo Andrés Nemocon Farfán:
(<http://www.camilonemo.com>)

Diseñador Industrial con maestría en ingeniería de sistema, enfocado hacia el uso y la investigación de las nuevas tecnologías como medio de desarrollo en el diseño interactivo. Realizó estudios complementarios en computación visual y artes plásticas, lo cual le permitió explorar nuevas alternativas y enfoques al diseño, dándole un uso no sólo conceptual y funcional, sino de interacción reflexiva y emocional en sus proyectos. Su interés profesional se centra en la unión entre la ciencia, el arte y la tecnología,