

Informe del proyecto de
investigación - creación

</ritmo 2021>

{ritmo 2021}

/*ritmo_2021*/

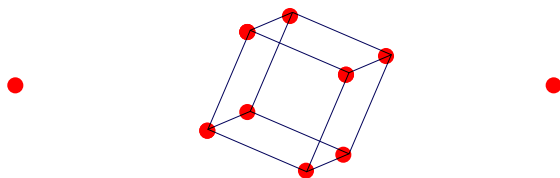
[ritmo 2021]

ritmo 2021:
2021

</espan>

/*
Producción
de un corto
audiovisual
experimental
usando
técnicas de
programación
*/

{Coyleft
2021 -
2025 }



<ritmo 2021/>

Textos, concepto y dirección general:

Luis Fernando Medina Cardona

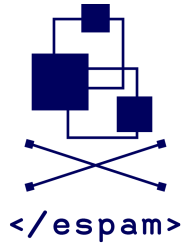
Maquetación final:

Daniela Tatiana Reyes Buendía

<ritmo 2021/>

[Concebido y realizado por]::

</espam>: Espacio de Producción Abierta
de Medios Grupo de investigación-creación



Director del Centro de

Divulgación y medios:

Federico Demmer Colmenares

Facultad de Artes, Universidad
Nacional de Colombia (sede Bogotá)

Decano:

Miguel Antonio Huertas Sánchez

**Vicedecana de Investigación
y Extensión:**

Jenny Astrid Vargas Sánchez

<ritmo 2021/>

Proyecto beneficiado por la
convocatoria de proyectos de
~~investigación~~ *creación 2020*

/ Ritmo 2021: producción de un
corto audiovisual experimental
usando técnicas de programación */*

{copyright 2021-2025}

<Ritmo 2021/>: un proyecto que indaga en la
programación estética [] = {

/* «Ritmo 2021: producción de un corto audiovisual experimental usando técnicas de programación» es un proyecto de investigación creación de la Escuela de Cine y Televisión de la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Colombia, sede Bogotá. El proyecto se clasifica dentro del campo de la programación estética y busca generar un corto animado experimental usando exclusivamente un lenguaje de programación para crear tanto las imágenes como el sonido. Así, Ritmo 2021 se aparta de la producción audiovisual habitual y abre la caja negra de nuestra sociedad moderna: el código explora las posibilidades de la imagen numérica y rodean. Este gesto explora las posibilidades de la realidad que nos sintetiza, aquella que no requiere el registro de la realidad que nos circunda, solo la materialidad y agencia de líneas de programación escritas para ser leídas y visualizadas. */

Página = [0];

```
/* Ritmo 2021 es un proyecto del grupo de
investigación-creación </esbam>: Espacio de
Producción Abierta de Medios, de la Facultad de
Artes de la Universidad Nacional de Colombia. El
grupo interpreta la metáfora de lo abierto y libre
desde tres ejes entrecruzados: el uso de
tecnologías abiertas para la creación, la
distribución abierta de artefactos mediáticos y la
colaboración entre disciplinas. Estos ejes son
interpretados por Ritmo 2021 de una manera
integral porque utiliza el lenguaje de código
abierto Processing para el prototipado de la pieza
audiovisual, publica todos los resultados en
acceso abierto y procura modelos de producción
horizontales. En conclusión, el proyecto es un
conjunto de prácticas que se inscriben en el marco
del conocimiento, la ciencia y las estrategias
abiertas y de open GLAM (lo abierto para galerías,
bibliotecas, archivos y museos) */
}
```

De la materialidad del filme a la materialidad del código

*/ Ritmo 2021 surgió como
proceso pedagógico del curso
Programación para Arte, de la Universidad
Nacional de Colombia, a inicios del 2020.
contexto de pandemia y de movilización so
requirió de ejercicios que permitieran a
estudiantes seguir con su proceso de aprendi
avanzar en
contenidos. Por lo
tanto, las formas
geométricas
obtenidas
en Processing
recordaban
a la película
centenaria,
pionera del cine
abstracto, Rhythmus
21, de Hans Richter
(1921) y esto motivó
a que sus escenas fueran recreadas en clase a
homenaje. Este proyecto retoma esta premisa, pero
emula, sino que lleva las experimentaci
estéticas del corto dadaísta a un nuevo nive
donde el código de programación es
la materia por esculpir
de nuestros días.*/

[ritmo]

El
social
a los
zaje sin

modo de
ya no
ones
l,

/ El postulado anterior tiene varios niveles de diálogo entre la pieza referente y el prototipo audiovisual obtenido. En primer lugar, encontramos una tecnología de medios específica: el cinematógrafo hace cien años y los dispositivos de cómputo en la actualidad. En segundo lugar, está la abstracción: las formas «absolutas» en Richter y las capas de abstracciones lingüísticas actuales que permiten que un código escrito sea ejecutado en una placa de silicio. Finalmente, desde una perspectiva histórica, el estrecho vínculo entre máquinas de cálculo y de imagen, que tiene antecedentes notables como el telar de Jacquard del siglo XIX o el computador primigenio Z1 de los años 1930, se problematiza de nuevo en un caso sencillo como el corto audiovisual materializado en Ritmo 2021./

}

las formas
cas

rocessing

n

película

a,

del cine

co, Rhythmus

[ritmo]

2021

y una pieza editorial tipo
sostiene en sus manos. To
son publicados de manera
las posibilidades estético
cada medio específico. El
proceso de investigación-c
transcodificación del sof
prototipo, esta vez episte
de narrativa transmedia

Una red de artefactos y prototipos interconectados

```
[ ] = {  
  
    /* El corto abstracto  
       que se produjo en este proyecto  
       de investigación-creación se denomina  
       prototipo y refleja una lógica más afín al  
       software como artefacto creativo, el cual  
       nunca está terminado y evoluciona en una serie de  
       versiones incrementales.  
       Adicional a lo anterior,  
       la cultura de las redes se  
       refleja en todo el proyecto  
       no solo como instrumento o  
       plataforma para que el  
       proceso se lleve a cabo,  
       si no en la estructura de  
       la obra producida. Así,  
       Ritmo 2021 es más que un  
       corto abstracto  
       experimental obtenido a partir de Processing,  
       es una red de artefactos mediáticos  
       interconectados que giran alrededor  
       de esta pieza audiovisual. */
```

2021

/* En esta red, la idea de una obra monolítica y con una narrativa unificada es reemplazada por artefactos como la pieza audiovisual central, ponencias, conferencias, artículos académicos, posibles aplicaciones para móviles y una pieza editorial tipo fanzine, como la que sostiene en sus manos. Todos estos artefactos son publicados de manera abierta, aprovechando las posibilidades estéticas y narrativas de cada medio específico. De esta manera, el proceso de investigación-creación aprovecha la transcodificación del software y ofrece otro prototipo, esta vez epistemológico: una especie de narrativa transmedia donde cada artefacto sugiere a los demás y revela una parte de todo el proceso, el cual se completa al recorrer todos los artefactos. */

}

El fanzine como experimento de divulgación académica [] = {

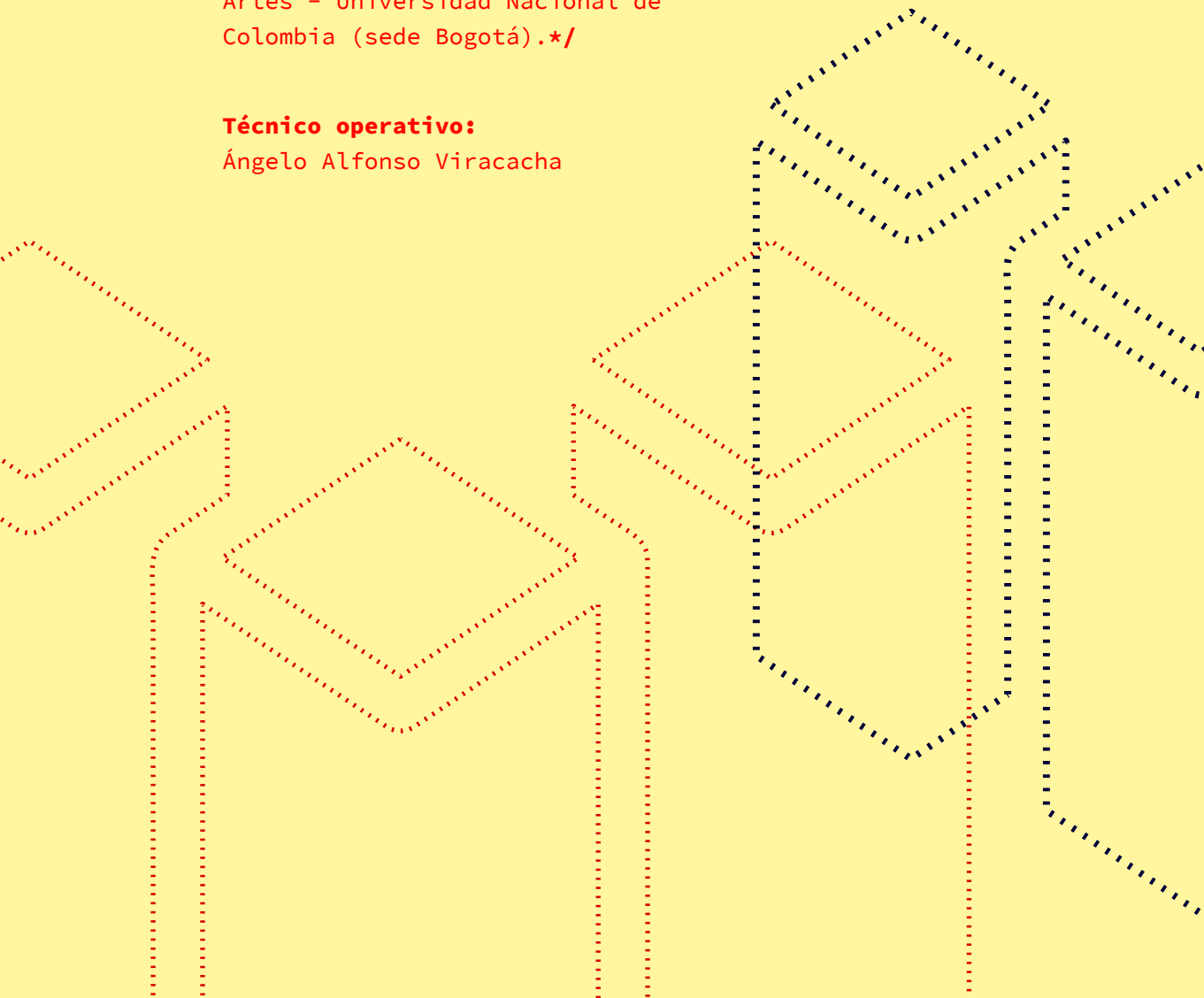
/* Desde el principio, el proyecto Ritmo 2021 concibió una pieza editorial experimental para comunicar sus resultados. Si bien el corto audiovisual constituye el núcleo del proyecto, como se ha descrito, también es la excusa para tejer una red de artefactos, tales como ponencias y artículos académicos, que son el vehículo normal para la comunicación de resultados de proyectos de investigación, los cuales privilegian un discurso escrito dirigido a pares académicos. Sin embargo, dentro de la postura abierta del grupo </espam>, se proponen otras formas de divulgación para un público por fuera de la academia que jueguen con la materialidad del texto impreso. Por esta razón, se decidió usar un dispositivo inspirado en la libertad de las publicaciones contraculturales tipo fanzine. */

}

		/* Estás páginas componen una especie de fanzine académico. Por coherencia conceptual, la publicación fue diseñada en software libre, mostrando las posibilidades de estas herramientas. Como directriz gráfica, el universo geométrico del corto audiovisual y la estética del código de programación son usados. Finalmente, y como apuesta editorial, otra tecnología, la risografía, provee los colores que superan la tensión entre lo análogo y digital para constituir una plataforma de experimentación editorial. En este sentido, esta publicación opera como mecanismo de divulgación académica y también como pieza en sí misma, permitiendo atisbar nuevos horizontes donde las artes aporten a la diversidad de un ecosistema de comunicación científica y creativa más rico y abierto. */ }	
			Pagina = [9];

/*Impreso en la máquina **Riso** del Centro
de Divulgación y Medios, Facultad de
Artes - Universidad Nacional de
Colombia (sede Bogotá).*/

Técnico operativo:
Ángelo Alfonso Viracacha



/*Para la composición se
usaron las tipografías
Source Code Pro y
Ubuntu Mono Maquetado en
el software libre **Scribus***/

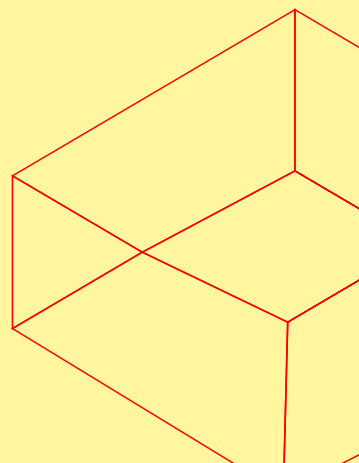
{copyright 2021-2025}

<ritmo 2021/>



Riso+ es una colección de publicaciones experimentales que trazan redes entre formatos, contenidos y materialidades. De las publicaciones grises a la escala de grises, Riso+ busca ofrecer un taller/laboratorio para extender el ejercicio editorial más allá de las convenciones de la divulgación académica impresa tradicional. En Riso+, una tecnología de reproducción facilita un encuentro de técnicas, habilidades y errores que promueve la diversidad de saberes y prácticas indisciplinarios en la comunidad universitaria y la sociedad en general.

Centro de Divulgación y Medios, Facultad de Artes.
Universidad Nacional de Colombia, sede Bogotá.



Más ritmos mediáticos en:

<https://espam.hotglue.me/ritmo2021>



ritmo/>>
2021