



Fecha de presentación del Informe: Día Mes Año

Datos generales del Proyecto

Código del proyecto: 3136			
Título del proyecto: Creación de un Laboratorio Hipermedia			
Facultad o Instituto Académico: Artes Integradas			
Departamento o Escuela: Escuela de Comunicación y Escuela de Música			
Grupo (s) de investigación: Caligari y Arqueodiversidad			
Investigadores ¹	Nombre	Tiempo asignado	Tiempo dedicado
Investigador Principal	Doris Adriana Guzman	220	220
Coinvestigadores	Cristian Felipe Lizarralde Gomez	220	220
Otros participantes	Mario Valencia	160	160

1. Resumen ejecutivo:

Experimentar para crear es una de las principales metas propuestas por el Laboratorio Hipermedia de la Universidad del Valle, un proyecto de investigación que nace de la necesidad de encontrar un lugar propicio para la creación basada en el trabajo inter y transdisciplinar, un lugar para indagar sobre el poder comunicativo de la convergencia de medios, un lugar para experimentar con diversas narrativas y lenguajes, un lugar en donde el uso y la apropiación tecnológica son el detonante para la creación de obras tecno-estéticas respaldadas en la interactividad, la aleatoriedad, la virtualidad, la multisensorialidad y la hipermedialidad.

¹ Todas las personas relacionadas en el informe y que participen en el proyecto deben haber suscrito el acta de propiedad intelectual de acuerdo con los formatos establecidos.

Los constantes desarrollos de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) configuran nuevas maneras de ver y comprender las características estéticas de las obras y los productos comunicativos contemporáneos. Este incontenible advenimiento “tecnoestético”, que entre otras, le da lugar a “la desterritorialización del espacio y el tiempo” (Pierre Levy, 2007), promueven una relación ternaria entre la **comunicación, la estética y la tecnología**, campos convergentes que proporcionan un sin fin de relaciones problemáticas que pretenden ser objeto de estudio en la presente investigación.

En este contexto surge la necesidad de crear un laboratorio de investigación y de producción (**Hiper-Lab**) en donde estudiantes, egresados y docentes tengan la posibilidad de desarrollar proyectos artísticos innovadores soportados en el uso y la apropiación de las tecnologías actuales. Dicho laboratorio, tiene como objetivo fundamental generar un escenario de reflexión sobre los conceptos de la “Estética Digital” (Claudia Giannetti, 2002), y un espacio para la creación y producción de obras artísticas hipermedia (Media Art).

El proyecto está soportado en los desarrollos metodológicos de los laboratorios de experimentación tecnológica más importantes del mundo como: MIT (EU), Medialab Prado (España), ZKM (Alemania), cuya base se cimienta en la investigación exploratoria (basada en el prototipado) y específicamente en el desarrollo artístico y en donde se producen obras como: Instalaciones Interactivas, Video Arte, Realidad Aumentada, Net Art, Paisajes Sonoros y un sin fin de posibilidades mediáticas.

Para efectos de esta convocatoria, y como primera etapa de implementación del laboratorio, se crearon y divulgaron (a manera de exposición) dos obras de Media Art: una **Instalación Interactiva llamada VIDA** y una **Composición Electro-acústica llamada Proyecto Tuza**, además se publicó una página Web para divulgar tanto la reflexión teórica como la producción artística, cuyo link es: <http://www.hiper-lab.com/>

Executive Summary:

Experiment to create is one of the main goals set by the Hypermedia Laboratory of the Universidad del Valle, a research project that was born from the need to find a suitable place for the creation based on inter -disciplinary work and a place to investigate the communicative power of media convergence, a place to experiment with different narratives and languages, a place where the use and technological appropriation are the trigger for the creation of techno-aesthetic works supported on interactivity , randomness, virtuality, multisensoriality and hypermedia.

The constant developments in Information Technology and Communication (ICT) constitute new ways of seeing and understanding the aesthetic characteristics of contemporary works and communication products . This irrepressible " tecno-sthetic" advent, among other, gives rise to " the deterritorialization of space and time " (Pierre Levy, 2007), promote a ternary relationship between communication, aesthetics and technology, convergent fields that provide an endless approach that are intended to be studied in this investigation.

In this context arises the need for a research a production and investigation lab (Hyper -Lab) where students, graduate and teachers have the opportunity to develop innovative artistic projects supported in the use and appropriation of existing technologies. This laboratory 's main purpose is to generate a scenario of reflection on the concepts of " Digital Aesthetics " (Claudia Giannetti , 2002), and a space for the creation and production of artistic hypermedia works (Media Art) .

The project is supported in the methodological developments of the most important technological experimentation laboratories of the world as: MIT (EU) , Medialab Prado (Spain) , ZKM (Germany), whose base is founded on exploratory research (based on prototyping) Interactive Installations, Video Art, Augmented Reality, Net Art, Soundscapes and endless possibilities media: specifically in the development and artistic works such as where they occur.

For purposes of this convocatory, and as a first step in implementing the laboratory, were

created and disseminated (by way of exposure) two pieces of Media Art: an Interactive Installation called “VIDA” and Electro - Acoustic Composition called “TUZA PROYECT”. Besides was published a web page to disseminate both theoretical reflection and artistic production, the link is: <http://www.hiper-lab.com/>

2. Síntesis del proyecto:

Tema:

HiperLab Laboratorio de creación y experimentación hipermedia

El laboratorio hipermedia “Hiperlab” de la Universidad del Valle, se viene configurando como un escenario investigativo basado primordialmente en el modelo comunicativo interactivo y en el pensamiento no lineal, configurando nuevas formas de llegar a un conocimiento que por su naturaleza no tiene unas coordenadas de navegación establecidas, permitiendo además, transformar la cultura y reconfigurando constantemente el papel del espectador y de los productores (prosumidores²), generando una mutación que hace diluir sus diferencias en un sin fin de posibilidades, es decir, para la creación hipermedia los límites entre uno y otro son totalmente difusos. “Así para el espectador, se instaura una relación distinta con el mundo a través de su percepción, dado que la interactividad actualiza las imágenes transformando los contenidos simbólicos de los objetos del mundo virtual.” (Hernández).

Por lo anterior, podemos establecer que el modelo comunicativo interactivo es la base que sustenta las creaciones hipermedias contemporáneas. Es importante mencionar en este punto que la interactividad se funda sobre la concepción del teórico Marco Silva, quien plantea que:

La cultura de la interactividad en la era digital puede ser definida como modos de vida y de comportamientos asimilados y transmitidos en la vivencia cotidiana, marcados por las tecnologías digitales mediando la comunicación y la información e interfiriendo en el imaginario del sujeto. Esta mediación y esta interferencia se corresponde hoy en día con

² El término prosumidor es acuñado por Alvin Toffler en su libro La Tercera Ola. Aunque es una concepción que se origina en los ámbitos de la economía de mercados, aplica perfectamente en el contexto de las artes electrónicas y sobre todo en creaciones colaborativas en donde se desvanecen las diferencias entre productor y consumidor.

las características de una nueva lógica comunicacional, que ya no está definida por la centralidad de la emisión, como en los medios tradicionales (radio, prensa, televisión), ni en su lógica de la distribución (perspectiva de la concentración de medios, de la uniformización de los flujos, de la institución de legitimidades), sino por la lógica de la comunicación (perspectiva de la red hipertextual, de lo digital, de lo aleatorio, de la multiplicidad, de la inmaterialidad, de la virtualidad, del tiempo real, de la multisensorialidad, de multidireccionalidad, de los hipermedia)” (Silva, 2005, p.68).

Evidentemente la interactividad propicia el nacimiento de un nuevo receptor (coautor/prosumidor) quien participa y genera contenidos incesantemente, un sujeto que tiene la posibilidad de interactuar y transformar los contenidos en nuevas experiencias y nuevo conocimiento. De esta manera, y con la creación de obras interactivas (media art) y sistemas comunicativos hipermedia³, se introduce un umbral imprevisible de múltiples entradas, en donde el usuario (prosumidor) se reviste con el poder de la co-autoría y sus intervenciones enriquecen cada vez más su potencial estético.

Objetivos:

Sobre la base de las consideraciones anteriores, el Laboratorio Hipermedia viene potenciando avances dinámicos y convergentes para el arte, el diseño, la música, la ingeniería y la comunicación contemporánea, logrando incentivar la reflexión sobre el papel de las tecnologías actuales en el contexto museográfico y social. Con este propósito, el laboratorio cumplió con los objetivos planteados inicialmente, desarrollando dos propuestas artísticas: la instalación interactiva “VIDA” y el proyecto de diseño sonoro “Tuza”.

Objetivo general planteado

³ Según Jaime Alejandro Rodríguez las narrativas Hipermedia se basan en tres componentes: funcionan sobre hipertexto (lectura no lineal del discurso), integra multimedia (utiliza diferentes morfologías de la comunicación, como animaciones, audio, video, etc.); y requiere una interactividad (capacidad del usuario para ejecutar el sistema a través de sus acciones).

“Crear un escenario interdisciplinar de investigación (Laboratorio Hipermedia) para la reflexión y la producción de obras artísticas basadas en el uso y la apropiación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)”.

En cumplimiento de este objetivo, el Hiperlab actualmente cuenta con un espacio en la Escuela de Comunicación en donde se realiza toda la conceptualización y el desarrollo tecnológico de las obras artísticas. En dicho escenario participan actores de diversas disciplinas: Arte, diseño, música, comunicación, ingeniería, entre otros (edificio 383, espacio 3011)

Objetivos específicos

“Producir dos obras de Media Art que aporten crítica y estéticamente en la producción hipermedia de la ciudad y el país”.

Para este objetivo se conceptualizaron y diseñaron las dos obras propuestas en la convocatoria: La instalación interactiva VIDA y el paisaje sonoro “proyecto Tuza

“Realizar la curaduría y la divulgación de las obras en exposiciones y conciertos en eventos nacionales e internacionales”.

En cumplimiento de este objetivo las obras desarrolladas se publicaron y presentaron en distintos eventos a nivel internacional:

Sala José Celestino Mutis de la Biblioteca Mario Carvajal. Universidad del Valle (Cali – Colombia)

12 Festival internacional de la imagen (Manizales – Colombia)

Universidad Complutense de Madrid (Madrid España)

Museo de América (Madrid España)

Conference on Interdisciplinary Musicology, Music, Musics, Structures and Processes 2012 – University of Göttingen (Alemania)

Foro “Arte, Ciencia y Tecnología” en el marco del segundo Laboratorio comunitario de medios

digitales y contenidos culturales ComunLab2 (Cali – Colombia)

Festival de artes electrónicas Videosonica, Alianza Francesa (Cali – Colombia)

“Crear una plataforma Web en donde se publique tanto la producción teórica como las obras y productos realizados”.

Para cumplir este objetivo se diseño y programó en HTML5 la página web del Hiperlab www.hiper-lab.com

Metodología

La metodología propuesta en el Laboratorio Hipermedia está basada en el prototipado (Medialab Prado) como estrategia creativa y discursiva. Esto incluye la innovación con medios, técnicas y políticas que permitan el desarrollo eficiente de las obras hipermedia.

El prototipado es un tipo de metodología exploratoria caracterizada por el desarrollo de nuevas obras artísticas, que para efectos de este proyecto, deben hacer un apropiación social, crítica y estética de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Resultados

Primer obra: **Video Instalación Interactiva “Vida”**

Vida es una instalación interactiva⁴, que explora el penoso estado del cautiverio, una situación dolorosa que cuestiona nuestra humanidad y que paradójicamente reevalúa nuestras actitudes y nuestros deseos. La obra pretende generar por medio del diseño y la programación de una interfaz interactiva una relación directa con los “especta-actores” situándolos en una reciprocidad paradigmática en donde no se establece claramente quien es el observado.

⁴ Para Graham Coulter las instalaciones constituyen un medio apropiado para la narrativa no lineal puesto que la colocación de una serie de objetos en una habitación como parte de una misma obra requiere un compromiso creativo por parte del lector para hacer conexiones entre las partes (recombinación), sin una dirección lineal específica, que sí es evidente en la literatura, el teatro, el cine, los videos, la música, etcétera. El surgimiento de una dimensión narrativa en los objetos dispersos que constituyen una instalación escultórica y/o multimedia no lineal también parecen estar entrelazado con un diálogo crítico del cine narrativo clásico, como el caso del videoarte contemporáneo.

La obra integra distintos lenguajes y medios (sonoro, grafico, audiovisual) por medio de la interacción constante con el especta-actor. Dicha conjunción esta basada en las posibilidades que nos brinda la convergencia de medios y el poder de distintos software (Max/MSP, Adobe, etc.) que potencia la creación y el fin estético de la instalación interactiva.

Para lograr dichos resultados, se partió de una etapa de preproducción en donde se realizo un estudio juicioso sobre la temática central de la obra: el cautiverio, se tomaron como base diversos textos, archivos fotográficos, audiovisuales y distintas experiencias del flagelo del secuestro en Colombia, luego del análisis se realizó el primer guión hipermedia, el storyboard y el plan de rodaje.

La etapa de producción se realizó en la selva de San Cipriano en la zona del pacífico Colombiano del Valle del Cauca, dicha producción contó con el apoyo humano y técnico de la Escuela de Comunicación Social de la Universidad del Valle, un total de 8 personas que cumplieron diversos roles durante el rodaje, toda la grabación se realizó en el formato HDV (1080 x 1440), con tomas de backstage en HD, foto fija y registro estéreo de sonido .

Para la etapa de posproducción se contó con un equipo de editores tanto de imagen como de sonido. Dicho montaje se realizó en Photoshop, Final Cut, Premier y Protools, y finalmente la parte interactiva se programó en Max Msp, contando además dos sistemas de reconocimiento corporal Kinect.

El montaje final de la instalación interactiva requirió del siguiente rider técnico:

- Diseño de interacción y programación Max/MSP 6
- Edición sonora Protools HD
- Edición de video Final Cut y Premier
- Diseño y diagramación Adobe Master CS6
- 1 Sistema de sonido Dolby 5.1
- 1 Computador MacBook pro
- 1 Tarjeta de video Matrox

- 2 Kinects
- 3 Videoproyectores de 2000 lum.

Segunda obra: **Composición Electro-acústica – Exploraciones sonoras sobre grabaciones de aerófonos de la cultura “Proyecto Tuza”.**

“Tuza” es un proyecto que explora formas de interpretación e intervención digital de material sonoro prehispánico. El proyecto se sirve del encuentro de las tecnologías de dos mundos culturales distantes, artefactos sonoros de barro y ordenadores, para, en conjunción, componer experiencias estéticas, paisajes sonoro-visuales, que permitan un acercamiento al sonido prehispánico, y a través de él, al reconocimiento de la producción cultural de estas comunidades. Su objetivo es permitirle al público escuchar una propuesta sonora digital, construida a partir de grabaciones de piezas arqueológicas, para poder entender así el sonido mismo como otra forma de patrimonio cultural.

En el proyecto se inició, entre otros procesos, con la instalación de equipos y herramientas digitales para la fijación y el procesamiento de audio, tales como Protools y Max/MSP. Enmarcado en Hiperlab, el proyecto Tuza encuentra así, el espacio tecnológico para explorar diversas posibilidades de construcción de propuestas sonoras, usando una plataforma para la exploración e intervención digital de muestras de audio tomadas a aerófonos prehispánicos. El uso de estas herramientas tecnológicas se convierte así en el eje central de un proyecto que busca desarrollar nuevas prácticas investigativas en el campo de la arqueo-musicología, generar propuestas creativas, en el ámbito del diseño sonoro, y ante todo, incentivar reflexiones sobre el sonido mismo y sus herramientas de registro y transformación a partir de un concepto fundamental: el sonido como patrimonio cultural.

Conclusión

“Vida” y “proyecto Tuza” se presentan así como dos prototipos de obra de creación hipermedia, con los cuales Hiperlab, laboratorio de la Facultad de Artes de la Universidad del Valle, inicia un

proceso de indagación en el arte y las herramientas tecnológicas que se encuentran a disposición del creador, recursos de la estética contemporánea; en una búsqueda de nuevo conocimiento y de adquisición de destrezas, que permitan crear caminos diversos de comunicación entre el artista, la cultura y el público. A futuro este laboratorio pretende convertirse en una interfaz social que haga uso y apropiación tecnológica, a través de la creación artística y de la investigación como actos de resistencia. El laboratorio tiene además el propósito de incentivar la formación tanto de productores como de espect-actores, y de ser punto de encuentro de saberes y actores de la hipermedia, a nivel local, nacional e internacional. (se anexa documento sobre los resultados de la investigación).

Más info en www.hiper-lab.com

3. Productos:

Tabla No. 1. **Cantidad y tipo de productos pactados en el *Acta de Trabajo y Compromiso* y productos finalmente presentados**

TIPO DE PRODUCTOS	No. de PRODUCTOS PACTADOS	No. de PRODUCTOS PRESENTADOS
Productos de nuevos conocimientos		
Artículo completo publicado en revistas A1 o A2		
Artículo completo publicados en revistas B		
Artículo completo publicados en revistas C		
Libros de autor que publiquen resultados de investigación	1	1
Capítulos en libros que publican resultados de investigación		
Productos o procesos tecnológicos patentados o registrados		
☐ Prototipos y patentes		

TIPO DE PRODUCTOS	No. de PRODUCTOS PACTADOS		No. de PRODUCTOS PRESENTADOS	
Obras de Arte	2		2	
Formación de recursos humanos	No. de estudiantes vinculados	No. de tesis	No. De estudiantes Vinculados	No. De tesis
Estudiantes de pregrado	3 en monitoria		3 en monitoria	
Semillero de Investigación				
Estudiantes de maestría				
Estudiantes de doctorado				
Productos de divulgación				
Publicaciones en revistas no indexadas				
Ponencias presentadas en eventos (congresos, seminarios, coloquios, foros)	No. de ponencias nacionales	No. de ponencias internacionales	No. de ponencias nacionales	No. de ponencias internacionales
		2		3
Propuesta de investigación				
Propuestas presentadas en convocatorias externas para búsqueda de financiación.				

Tabla No. 2. Detalle de productos.

Para cada uno de los productos obtenidos y relacionados en la tabla anterior, indique la información solicitada para cada uno, anexando copia de las respectivas constancias. Como anexo a esta guía encontrará el instructivo para la revisión de informes finales y productos

Tipo de producto:	Ponencia Internacional
Nombre General:	Ponencia: "Sonidos de Barro Pre-Hispanic Aerophones in the Colombian Cultures Tuza and Tumaco La Tolita" La ponencia fue presentada en el 2012 Conference on Interdisciplinary Musicology, Music, Musics, Structures and Processes 2012 – University of Göttingen organizado por la (Conferencia en Musicología Interdisciplinaria – Música, músicas, estructuras y procesos de la Universidad de Gotinga - Alemania) el 4 y 5 de Septiembre de 2012.
Nombre Particular:	Ponencia: "Sonidos de Barro Pre-Hispanic Aerophones in the Colombian Cultures Tuza and Tumaco La Tolita" (Sonidos de Barro, Aerófonos prehispánicos de las culturas colombianas Tuza y Tumaco La Tolita)
Ciudad y fechas:	Gotinga, Alemania 4 de Septiembre de 2012
Participantes:	Doris Adriana Guzmán Umaña
Sitio de información.:	http://gfm2012.uni-goettingen.de/GfM2012/Home.html La ponencia no ha sido publicada, a excepción de su resumen en las memorias del evento mismo.
Formas organizativas:	Grupo de Investigación Caligari y Grupo de Investigación Arqueodiversidad, Laboratorio Hipermedia

Tipo de producto:	Foro académico nacional
Nombre General:	Foro “Arte, Ciencia y Tecnología” en el marco del segundo Laboratorio comunitario de medios digitales y contenidos culturales ComunLab2
Nombre Particular:	Foro “Arte ciencia y tecnología”
Ciudad y fechas:	30 de Octubre 2012. Hotel Aristi (Industrias Culturales) Cali- Colombia
Participantes:	Panelistas: Javier Aguirre (U. Icesi), Christian Lizarralde (U. Valle) Mario Valencia (U. Caldas) Luis Fernando Medina (U. Nacional) Moderador: Jhon Wilson Herrera (U. Andina)
Sitio de información.:	http://comunlab.cc/ www.hiper-lab.com
Formas organizativas:	Grupo de Investigación Caligari y Grupo de Investigación Arqueodiversidad, Laboratorio Hipermedia, Comunlab.

Tipo de producto:	Ponencia internacional
-------------------	------------------------



Nombre General:	Ponencia La Creación Hipermedia Presentada en 12 Festival Internacional de la Imagen
Nombre Particular:	La Creación Hipermedia
Ciudad y fechas:	Manizales Colombia, Martes 16 de Abril, 2013 Teatro Fundadores.
Participantes:	Christian Lizarralde, Adriana Guzmán
Sitio de información.:	http://www.festivaldelaimagen.com/memorias_12_festival_internacional_de_la_imagen/descarga.html
Formas organizativas:	Grupo de Investigación Caligari y Grupo de Investigación Arqueodiversidad

Tipo de producto:	Ponencia Internacional
Nombre General:	Ponencia HIPERLAB: Laboratorio de creación hipermedia Presentada en Congreso internacional Artecnología 2013.
Nombre Particular:	Evento Conocimiento aumentado y accesibilidad. II seminario Internacional. Universidad Complutense de Madrid.
Ciudad y fechas:	Madrid. España. 7 y 8 de Noviembre de 2013.
Participantes:	Christian Lizarralde, Adriana Guzmán
Sitio de información.:	http://www.ucm.es/noticias/1170
Formas organizativas:	Grupo de Investigación Caligari y Grupo de Investigación Arqueodiversidad

Tipo de producto:	Exposición individual Instalación Interactiva Vida
Nombre General:	Instalación interactiva “VIDA”
Nombre Particular:	Instalación Interactiva VIDA Presentada la Sala José Celestino Mutis de la Biblioteca Mario Carvajal. Universidad del Valle
Ciudad y fechas:	Cali, Colombia. Expuesta entre el 19 – 28 de abril de 2013, Biblioteca Universidad del Valle.



Participantes:	Cristian Felipe Lizarralde (Dirección) Doris Adriana Guzmán (Diseño Sonoro) Mario Valencia (Programación y soporte técnico).
Sitio de información.:	http://www.hiper-lab.com/ http://www.univalle.edu.co/
Formas organizativas:	Grupo Caligari, Laboratorio Hipermedia, Grupo de Investigación Arqueodiversidad.

Tipo de producto:	Exposición internacional, instalación VIDA
Nombre General:	Instalación Interactiva “VIDA”
Nombre Particular:	Instalación Interactiva VIDA presentada en el 12 Festival Internacional de la imagen Instalación Interactiva VIDA
Ciudad y fechas:	Manizales, Colombia. Expuesta entre el 15 al 19 de Abril del 2013, en el Teatro Fundadores.
Participantes:	Cristian Felipe Lizarralde (Idea original) Mario Valencia (Programación y soporte técnico), Doris Adriana Guzmán (Diseño Sonoro)
Sitio de información.:	http://www.festivaldelaimagen.com/memorias_12_festival_internacional_de_la_imagen/descarga.html
Formas organizativas:	Grupo Caligari, Laboratorio Hipermedia, Grupo de Investigación Arqueodiversidad.

Tipo de producto:	Exposición internacional, Paisaje Sonoro Tuza
Nombre General:	Paisaje Sonoro Tuza , presentado en el 12 Festival Internacional de la imagen.
Nombre Particular:	Paisaje Sonoro Tuza
Ciudad y fechas:	Manizales, Colombia. 15 al 19 de Abril del 2013. Concierto realizado el 19 de Abril en la Sala Olimpus del Teatro Fundadores
Participantes:	Cristian Felipe Lizarralde (Video) Doris Adriana Guzmán Umaña (Composición Musical) Mario Valencia (Programación en Max/MSP)



Sitio de información.:	http://www.festivaldelaimagen.com/memorias_12_festival_internacional_de_la_imagen/descarga.html
Formas organizativas:	Grupo Caligari, Laboratorio Hipermedia, Grupo de Investigación Arqueodiversidad.

Tipo de producto:	Ponencia: Vida y proyecto Tuza
Nombre General:	Instalación Vida y proyecto Tuza
Nombre Particular:	Vida y Tuza ponencia presentada en Universidad Complutense de Madrid y en el Museo de América.
Ciudad y fechas:	Madrid España. Mayo 29- 30 de 2013
Participantes:	Cristian Felipe Lizarralde, Doris Adriana Guzmán Umaña
Sitio de información.:	https://www.ucm.es/qj5068/quienes-somos-about-as http://www.mecd.gob.es/museodeamerica/inicio.html
Formas organizativas:	Grupo Caligari, Laboratorio Hipermedia, Grupo de Investigación Arqueodiversidad.

Tipo de producto:	Presentación de obras
Nombre General:	Obras presentadas: Proyecto Tuza e Instalación Vida , Evento Videosónica Cali
Nombre Particular:	Evento Videosónica, organizado por la Alianza Francesa, como parte del ComunLab, encuentro de laboratorios hipermedia de Cali y Nacionales.
Ciudad y fechas:	Cali, Alianza Francesa, Noviembre 4, 5 y 6 del año 2013
Participantes:	Cristian Felipe Lizarralde (Video) Doris Adriana Guzmán Umaña (Composición Musical) Mario Valencia (Programación en Max/MSP)
Sitio de información.:	http://cali.alianzafrancesa.org.co/IMG/article_PDF/article_266.pdf
Formas organizativas:	Grupo Caligari, Laboratorio Hipermedia, Laboratorio Sensor Lab de la Universidad de Caldas, Grupo de Investigación Arqueodiversidad.



Tipo de producto:	Libro
Nombre General:	Hiperlab, La creación Hipermedia
Nombre Particular:	La creación Hipermedia
Ciudad y fechas:	Entrega a Programa Editorial Universidad del Valle. Marzo 2014
Participantes:	Cristian Felipe Lizarralde, Doris Adriana Guzmán Umaña, Julián González
Sitio de información.:	www.hiper-lab.com
Formas organizativas:	Grupo Caligari, Laboratorio Hipermedia, Grupo de Investigación Arqueodiversidad.

Tipo de producto:	Organización Taller - Curso de Extensión
Nombre General:	Taller Instalaciones Interactivas. Piso Informático. Universidad del Valle
Nombre Particular:	Taller Instalaciones Interactivas
Ciudad y fechas:	Cali, Octubre 29 y 30 de 2012. Lunes de 8:00 am a 12:00 m. Y de 2:00
Participantes:	Profesor Mario Valencia de la Universidad de Caldas (tallerista), dirigido a estudiantes y docentes de la Universidad del Valle
Sitio de información.:	www.hiper-lab.com calendario.univalle.edu.co/view_entry.php?id=2887&date=20121030
Formas organizativas:	Grupo Caligari, Laboratorio Hipermedia, Grupo de Investigación Arqueodiversidad.

Tipo de producto:	Organización Taller - Curso de Extensión
Nombre General:	Taller Interfaces Interactivas. Piso Informático. Universidad del Valle

Nombre Particular:	Taller Interfaces Interactivas
Ciudad y fechas:	Del 2 al 11 de Abril de 2013 en el Piso Informático de la FAI. Edificio 382 – 3 Piso
Participantes:	Daniel Escobar, Magister en artes electrónicas. Dirigido a estudiantes y docentes de la Universidad del Valle
Sitio de información.:	www.hiper-lab.com Extensionfai.univalle.edu.co/index.php/taller-de-interfaces-interactivas/
Formas organizativas:	Grupo Caligari, Laboratorio Hipermedia

4. Impactos actual o potencial:

El proyecto generó, como resultado principal, consolidar un laboratorio hipermedia (Hiper-Lab) en la Facultad de Artes Integradas de la Universidad del Valle, a través del desarrollo de dos obras de creación artístico - tecnológica, sentando así las bases para la investigación y creación interdisciplinaria en el ámbito de las artes y las nuevas tecnologías.

Obras de creación desarrolladas:

- Video Instalación Interactiva: “Vida”
- Composición Electro-acústica – proyecto “Tuza”

Resultados:

- Exposiciones y muestras en eventos internacionales
- Diseño y programación de pagina web www.hiper-lab.com
- Implementación de una línea de investigación en estética digital en la facultad de artes integradas (optativa estética digital).
- Realización de talleres dirigidos por asesores expertos.
- Realización de ponencias en eventos internacionales
- Proceso de publicación de un libro del laboratorio: Hiperlab, La creación hipermedia

Beneficiarios:

- Estudiantes, egresados, docentes y comunidad en general.



La presente versión del informe contiene las observaciones de los evaluadores:

Firma del investigador principal

VoBo. Vicedecano de Investigaciones

*Por favor presente su informe impreso y en formato digital en hoja tamaño carta, letra arial 11,
con espacios de 1 1/2*