PORTAFOLIO

Daniel Escobar Vásquez /
Cali, Colombia / 1978

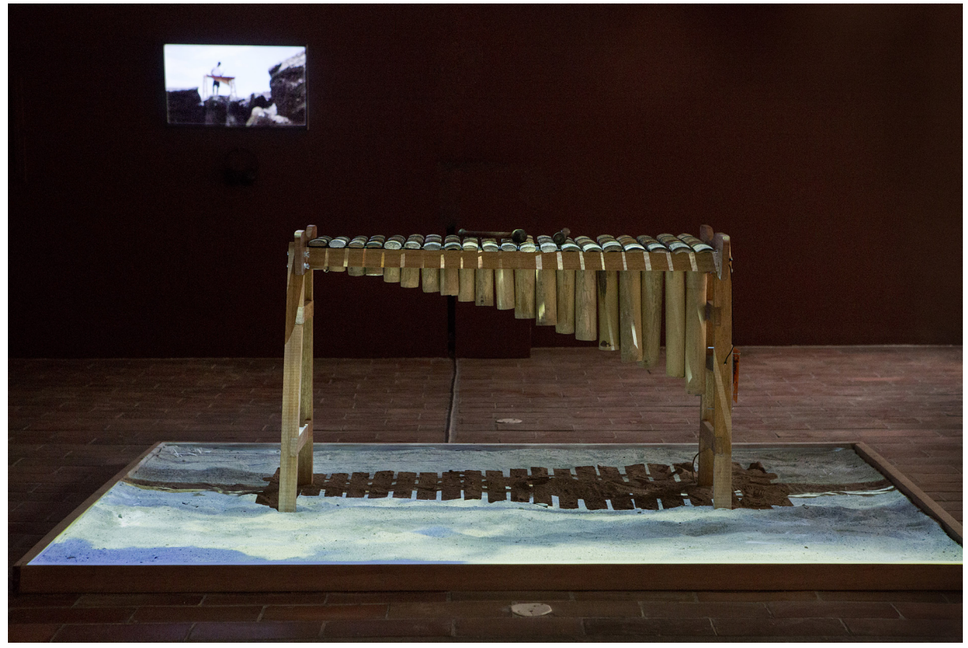
2016

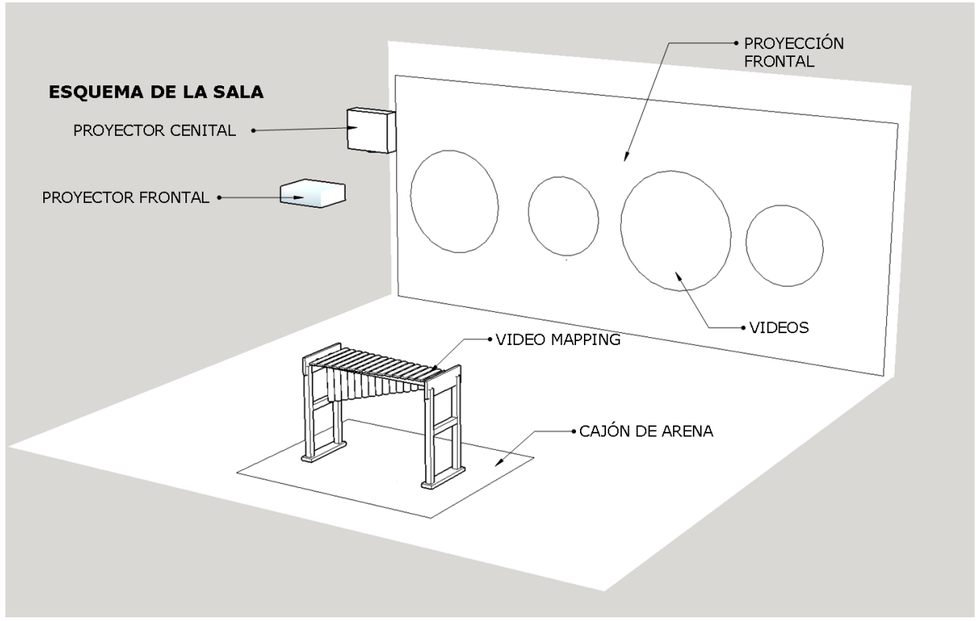
MARIMBA EXPANDIDA

Instalación Interactiva

Trabajo de investigación y creación fruto de un intercambio entre los saberes ancestrales de la construcción y ejecución de instrumentos musicales artesanales, y los saberes de la creación artística visual y electrónica. La marimba de chonta, patrimonio inmaterial de la humanidad, es un instrumento de las comunidades afrocolombianas del pacífico construido artesanalmente con maderas nativas de la región. A partir de tecnologías electrónicas y digitales el trabajo propone una expansión en la que el instrumento remite a las prácticas culturales de estas comunidades, no solo a través de su dimensión sonora, sino también a partir de una dimensión visual interactiva.

La instalación interactiva utiliza como interfaz una marimba de chonta y combina proyecciones de video y video mapping sobre la marimba misma y sobre arena. A partir de sensores electrónicos cada golpe sobre el instrumento es medido con el fin de generar una constelación de imágenes sobre el territorio, la raza y la música de una comunidad de pescadores y músicos tradicionales del pacífico colombiano.





INSTALACIÓN

Proyecciones de video, video mapping y proyección sobre arena, gráficos generados por computador, marimba de chonta intervenida con sensores.

Marimba: largo 130 cm, ancho 60 cm, alto: 90cm, proyección frontal de acuerdo a las dimensiones del espacio, cajón de arena de acuerdo a la altura del proyector.

http://danielescobar.co/marimba-expandida/

2016

MARIMBA DIDÁCTICA / MARIMBA INCLUSIVA

Instalación interactiva para el aprendizaje musical de personas sordas

Marimba Didáctica es una instalación de enseñanza musical, basada en la marimba de chonta, que propicia el aprendizaje de los ritmos tradicionales de la musica de marimba como el currulao y el bunde. Para ello recurre a una estructura de videojuego por niveles en la que el aprendiz debe completar la secuencia de golpes propuesta por la marimba.

Marimba Inclusiva, es la continuación del trabajo anterior, y posibilita el aprendizaje musical de personas en situación de discapacidad auditiva, a través de prendas típicas, que por medio de vibraciones transmiten el ritmo de la música.

http://danielescobar.co/investigacion/

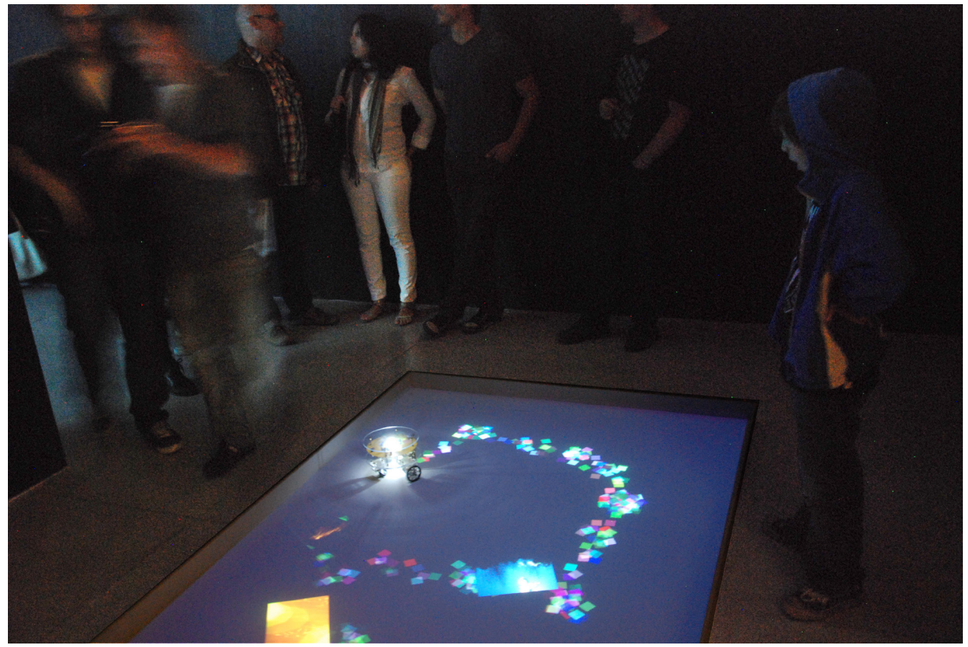
2012

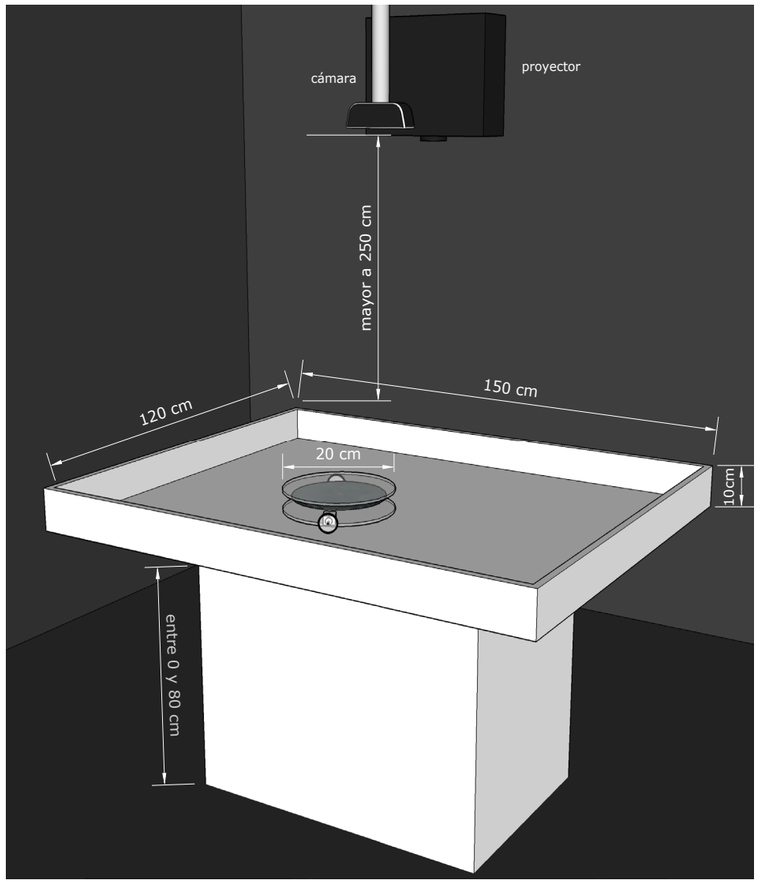
CINÉFAGO. MÁQUINAS QUE CONSUMEN IMÁGENES

Instalación interactiva

Un robot recorre el espacio en busca de proyecciones de video para alimentarse de ellas. Cuando alcanza un video comienza a descomponerlo hasta consumirlo por completo. El robot deja a su paso un rastro con los píxeles consumidos.

Este trabajo aborda los temas de la Vida Artificial y de la sobreproducción de bienes culturales. Cada segundo en el mundo son producidas millones de fotografías y son registradas miles de horas de video, cantidad que supera ampliamente la capacidad humana de su consumo. La masificación de las máquinas de producción de imágenes (cámaras de fotografía y video) tiene su correlato en el creciente número de máquinas (computadoras) dedicadas al análisis, clasificación y almacenamiento de las imágenes producidas. Esta nube de información constituye un caldo de cultivo propicio para la evolución de formas de vida digitales. Lo que para nosotros los humanos es un acto irreflexivo de sobreproducción y derroche, constituye el flujo de energía necesario para el sostenimiento de un ecosistema de seres dentro del universo digital.

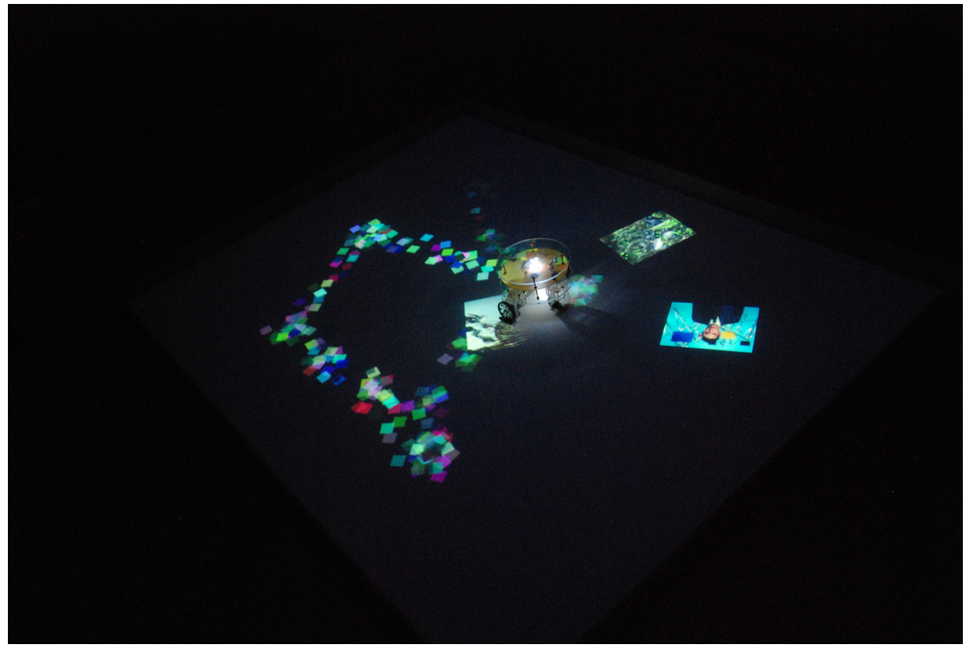




INSTALACIÓN

Proyección cenital de video, gráficos generados por computador y robot.
Medidas aproximadas:
Mesa: 150 cm x 120 cm x 80 cm.
Robot: 30 cm x 30 cm x 20 cm.
Proyector: altura 350cm

http://danielescobar.co/cinefago/



Daniel Escobar Vásquez
1978, Cali, Colombia
Móvil: (57) 315 808 08 63
daniel.escobar@gmail.com
www.danielescobar.co

Artista colombiano, trabaja la relación entre tecnología y actividad humana, a partir de la creación de instalaciones interactivas en las que determinados objetos físicos, a modo de interfaces, despliegan modos de uso y disposiciones corporales determinadas, que remiten a la riqueza cultural de los grupos humanos en los que fueron creados. Su labor de investigación gira en torno a las estrategias de inclusión del espectador en obras interactivas, a partir de la conformación de espacios híbridos, frutos del diálogo entre interfaces análogas y espacios digitales virtuales.

FORMACIÓN

- Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas. Universidad Nacional de Tres de Febrero, Buenos Aires, Argentina.
- Comunicación Social y Periodismo. Universidad del Valle, Colombia.
- Ingeniería Electrónica (6 semestres). Universidad del Valle, Colombia.
- Diplomado en audiovisuales para público infantil. Universidad Santiago de Cali
- Laboratorio de Creación Interactivos 2012. Fundación Telefónica, Buenos Aires
- Taller de Objetos Móviles 2011. Fundación Telefónica.

EXPOSICIONES

- Muestra de Videoarte Para Verte Mejor. 2016. Popayán, Colombia
- Voltaje. Salón de Arte y Tecnología. 2016. Bogotá, Colombia
- Festival Internacional de la Imagen. 2016. Manizales, Colombia.
- Museo La Tertulia. 2016. Cali, Colombia
- Muestra de Videoarte Para Verte Mejor. 2015. Sala contemporánea, Popayán, Colombia
- Imagen Regional 8. 2014-2015 Banco de la República, Cali, Colombia.
- Videosónica 2014, espacio para las artes electrónicas Alianza Colombo Francesa de Cali
- XII Festival Internacional de La Imagen, IX Muestra Monográfica de Media Art. 2013 Manizales, Colombia
- Fundación Telefónica, Exposición Laboratorio Abierto, Taller Interactivos. 2013 Buenos Aires, Argentina.
- Videosónica 2013, espacio para las artes electrónicas Alianza Colombo Francesa de Cali.
- Fase 4. Encuentro de Arte y Tecnología. 2012 Buenos Aires, Argentina, Centro cultural Recoleta.

BECAS, PREMIOS Y RESIDENCIAS

- Tercer Laboratorio de Innovación Ciudadana LABICCO. Cartagena. 2016
- IV Residencia, Festival Internacional de la Imagen. Manizales. 2016.
- Becas Locales de Creación, BLOC. Cali. 2015
- Pasantía Nacional. Programa Nacional de Estímulos. Ministerio de Cultura de Colombia. 2015
- Tercer premio “Learning English with mobile apps”. Embajada de los Estados Unidos y Centro Cultural Colombo Americano de Cali. 2014
- Beca del Fondo de Desarrollo Cinematográfico para el diplomado “Contenidos Audiovisuales para público infantil” Universidad Santiago de Cali. 2014.