

V Jornadas Internacionales Ciudades Creativas Espacio público y cultura en acción

Industrias creativas en las sociedades inteligentes: experiencias desde el clúster cultural del Eje cafetero

Felipe Londoño

Decano de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad de Caldas y Director del Festival de la imagen de Manizales

www.kreanta.org
www.ciudadescreativas.org



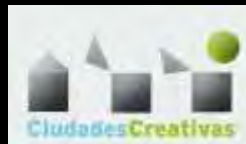
Prosperidad para todos





**industrias creativas en las sociedades inteligentes:
:: experiencias desde el **clúster cultural del eje cafetero****

*felipe cesar londoño
incubadora de empresas culturales
festival internacional de la imagen*



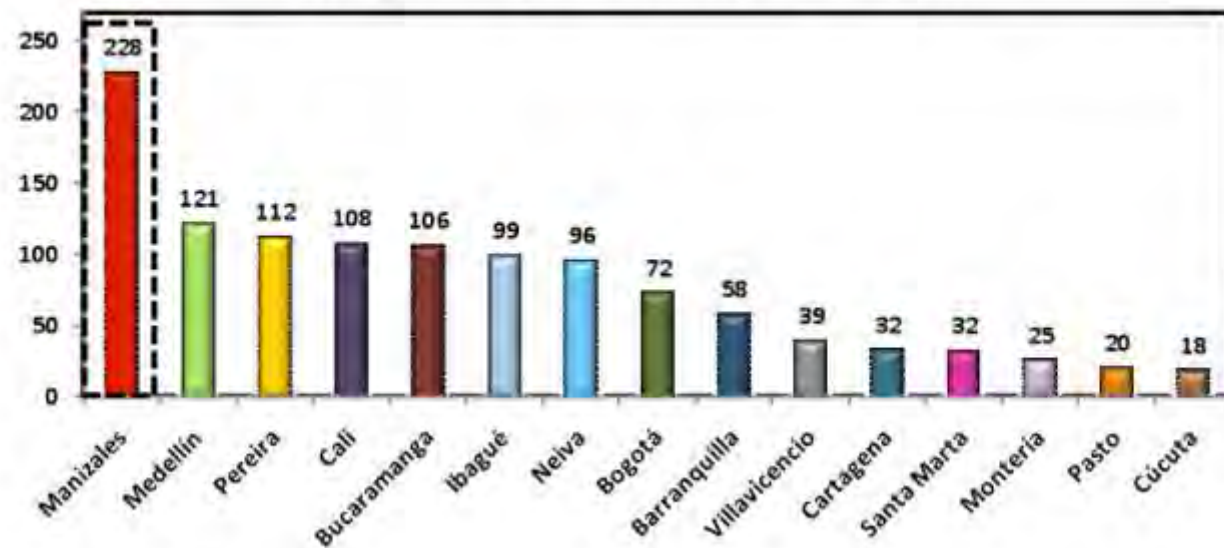
v jornadas internacionales ciudades creativas

:: manizales_ciudad creativa

- mayor cantidad de entidades de formación artística por millón de habitantes.

fuente: sinic_oficina de competitividad

Entidades de formación o práctica artística (artes visuales, danza, teatro, literatura y música) registradas por millón de habitantes, 2008



:: perspectivas de los clústers – distritos culturales

- análisis de estudios sobre economía de la cultura y desarrollo creativo de las regiones (baumol y bowen, 1966; ginsburgh y merger, 1996; throsby, 2001; towse, 2003; y benhamou, 2004; arbeláez, 2012).
- estudio de modelos de clústers y distritos culturales de europa, usa y latinoamérica (kumpf, 1998, pilotti, 2003; valentino, 2003; santagata, 2005, wynne, 1992; greffe, 2003; ocde, 2005, power y niels, 2010, lazzeretti, 2001, 2003, 2009).
- método caeh (*cultural, artistic and enviromental heritage*), «patrimonio cultural, artístico y medioambiental», de carácter multidisciplinar-cualitativo–cuantitativo.
- análisis de tres componentes: arte, cultura y medio ambiente - capital simbólico.

:: clúster empresarial vs distritos culturales

- análisis del clúster empresariales de porter (1998): los actores son los que activan los procesos de mejora económica de los recursos.
- *«los lugares catalogados con la distinción hc («alto nivel cultural») son aquellos lugares artísticos y culturales, en los que un conjunto de actores económicos, no económicos e institucionales deciden utilizar algunos de los recursos idiosincrásicos compartidos (artísticos, culturales, sociales, medioambientales), con objeto de desarrollar un proyecto común, que es simultáneamente un proyecto económico y un proyecto de vida» (lazzaretti, 2006).*

:: recursos artísticos – recursos culturales

- “conjunto de activos y trabajos artísticos, recursos culturales, comportamientos, hábitos y costumbres vitales, que hacen que un lugar sea diferente de cualquier otro (por ejemplo, universidades y centros de investigación, oficios y artes típicas, conocimiento del contexto, eventos y manifestaciones, o la atmósfera de vecindad); recursos humanos (por ejemplo, artistas, escritores, científicos, artesanos); y, finalmente, recursos medioambientales referidos a elementos del paisaje urbano y natural.”

:: nuevo modelo de clúster: territorio virtual de cultura

- redes de conocimiento
- comunidades de práctica
- transformación de los sistemas de producción y de comunicación de la cultura.
- nuevas formas de pensar las relaciones entre creación, economía, cultura y sociedad, con base en tecnologías.

:: econotopia

stephanie rothenberg, usa

- interrelación de los actores económicos, no económicos e institucionales con las comunidades globales.
- nuevas formas de producción cultural.
- libre intercambio de conocimientos y los movimientos open source..
- participación ciudadana a través de proyectos de innovación pública.
- escuelas abiertas de formación virtual
- formas de financiación alternativas: *crowdfunding* y microcrédito que aprovechan las redes distribuidas de recursos.
- nuevos criterios de medición del impacto de los procesos, más que indicadores de éxito.

:: escenarios de pensamiento frente a la creación y el emprendimiento

- **adocracia.** organizacionales culturales abiertas que se caracterizan por el comportamiento adaptativo, creativo e interdisciplinar.
- xv conferencia iberoamericana de cultura
- bienal de diseño en estambul 2012
- *the machine: designing a new industrial revolution 2012*
- *manifiesta 9.* bienal itinerante de arte europeo 2012
- bienal de arquitectura de venecia 2012
- *isea2012 albuquerque: machine wilderness*

:: escenarios de pensamiento frente a la creación y el emprendimiento

declaración final xv conferencia iberoamericana de cultura. salamanca, 7 de septiembre de 2012



- profundizar en el aprendizaje de experiencias de “**regiones creativas**” puestas en marcha por algunos países de la región. implementar y monitorear políticas públicas de desarrollo local y regional que prioricen el fomento y desarrollo de las pymes e industrias culturales y creativas.
- que se requieren **novedosos enfoques institucionales ante las nuevas formas de comunicación**, como la cultura digital y las redes sociales, entre otras.
- que la economía creativa es un eje decisivo para el desarrollo sostenible y que el gran tejido de la economía de la cultura en iberoamérica está hecho de pequeñas y medianas empresas culturales que **ameritan programas efectivos de formalización** y desarrollo de sus capacidades de producción, comercialización, de fortalecimiento de sus conexiones con las fuentes locales e internacionales de la creación, y garantías de sostenibilidad.

Istanbul Design Biennial

:: escenarios de pensamiento frente a la creación y el emprendimiento

- bienal de diseño en estambul

el diseño como auto-organizador de procesos sociales y productor de plataformas de intercambio a través de redes.

el surgimiento del *open source*, la llegada de microprocesadores, la explosión de la cultura hacker, y la democratización de la tecnología, apuntan a un cambio ideológico más allá del consumismo.

nueva comprensión del papel del diseño en la sociedad: los usuarios como agentes activos.



:: escenarios de pensamiento frente a la creación y el emprendimiento

- *the machine: designing a new industrial revolution.*



la revolución industrial fue una revolución para los ingenieros. ahora los diseñadores están a la vanguardia de una nueva revolución. ellos son parte de las redes que les permiten desarrollar nuevos materiales y sistemas, construir sus propias máquinas, y buscar nuevas herramientas para la producción y la distribución. estos desarrollos ofrecen una alternativa a la producción en masa y caminos abiertos a una nueva economía y la sociedad.

:: escenarios de pensamiento frente a la creación y el emprendimiento

- *manifiesta 9*. bienal itinerante de arte europeo.

proyectos de diseño que recuperan la materialidad y la historia en el contexto de la globalización.

- colectivo la colmena - irma boom



:: escenarios de pensamiento frente a la creación y el emprendimiento

- bienal de arquitectura de venecia.
- terreno común: proyectos que recuperan el poder de las comunidades.
- torre david gran horizonte. the golden lion for best project - urban-think tank.



BIENNALE
ARCHITET-
TURA 2012

COMMON
GROUND

29.08–25.11
VENEZIA

:: escenarios de pensamiento frente a la creación y el emprendimiento

- *isea2012 albuquerque: machine wilderness*

máquina - naturaleza.

creación de espacios abiertos de creación: open labs
la educación en arte + diseño + ciencia



ISEA2012 ALBUQUERQUE: MACHINE WILDERNESS



www.incubadoracultural.org

**incubadora de empresas
culturales.**

programa orientado a
apoyar ideas e
iniciativas, proporcionar
conocimiento y
tecnología a
emprendedores y
empresas en gestación
que estén enmarcadas
dentro de la industria
creativa y servicios
relacionados.



enfoque

la iec apoya los procesos de emprendimiento de industrias culturales que integren creación, producción y comercialización de contenidos creativos (contenidos digitales, producción musical, diseño multimedia, cine digital, e-books, visualizaciones de información en tiempo real, artes visuales, escénicas, museográficas, experimentación sonora).

incubadora-acciones llevadas a cabo

1. cátedra de emprendimiento cultural
curso abierto a la comunidad universitaria y a la ciudadanía.
2. realización de talleres y seminarios alrededor de las industrias creativas, derechos de autor y políticas culturales.
3. integración con instituto de cultura y turismo – sena -
metrópoli
4. sensibilización a emprendedores y determinación de pre-
incubaciones.
5. formulación del proyecto ucaldas emprende y premios
incu*arte
6. programas de formación

CONVOCATORIA

2 0 1 1

CONCURSO Incu*Arte

CALENDARIO CONVOCATORIA

Apertura / Agosto 01 de 2011

Cierre / Octubre 14

Publicación Ganadores / Octubre 28

Informes

Telefax (6) 878 15 72

www.incubadoracultural.org

info@incubadoracultural.org

Calle 65 N° 26-10
Universidad de Caldas
Facultad de Artes y Humanidades / Sede Central
Edificio Orlando Sierra / Cuarto piso

Incubadora de Empresas Culturales
Manizales-Colombia



concurso incu*arte 2009

\$120' 000.000 en premios.

primer puesto: colectivo maremagnum – artes escénicas.

segundo puesto: fundación red espiral – cine y formación de públicos.

tercer puesto: fluxus magazine – diseño y publicaciones digitales.

cuarto puesto: fundación visonte – realidad aumentada y software libre.

quinto puesto: jardín infantil pequeños en escena – pedagogía artística.

sexto puesto: afca – música, eventos y fomento a la calidad artística.



CONTACTO
Rubén Darío Alvarado / Cel / 851 774 1883
rubend@gmail.com
Facebook / Empresarte producciones
Medellín / Caldas



Contacto:
Diego Alexander Escobar
Cel / 313 614 5856
diegoalexanderescobar@hotmail.com
Medellín / Caldas



CONTACTO / David Gallego
Cel. 330 386 9999
darkjerby@hotmail.com
Medellín / Caldas



**VISONTE
FUNDACIÓN**

CONTACTO
www.visonte.com
contacto@visonte.com
Cel. 300 303 0130 / 300 010 1156
Manizales / Caldas

concurso incu*arte 2010 \$120' 000.000 en premios.

primer puesto: el jardín, empresa de creación e investigación.

segundo puesto: empresa de producción, marketing y management “cultura rock”.

tercer puesto: santuario del solar - industria cultural.

cuarto puesto: interlactive lab.

quinto puesto: productora audiovisual de documentales.

sexto puesto: cardiogus – empresa de información especializada en web.

concurso incu*arte 2011

\$120' 000.000 en premios.

- reciclart
- sandía accesorios
- casa trema
- pajareando colombia país de las aves
- loremedia
- escena a la carta experiencia visual y arte en vivo
- de tablas teatro compañía
- research design
- conexión urbana (t.c.u)

servicios a los emprendedores

- 1. formación académica** a través de la cátedra en emprendimiento cultural, los programas de pregrado y postgrado en arte y humanidades, y conferencias, seminarios y talleres dirigidos a la gestión, captación de recursos y marketing cultural.
- 2. consultoría, asesoría técnica en gestión y gerenciamiento de proyectos culturales** en asuntos específicos de carácter administrativo, jurídico y financiero, a través de la unidad de emprendimiento.
- 3. asesoría en elaboración de planes de negocios e innovación** a través de la oficina de gestión de proyectos e innovación.
- 4. apoyo a procesos de diseño, promoción cultural y mercadeo**, a través del consultorio de diseño.
- 5. adjudicación de espacios de trabajo para el desarrollo de las ideas de negocio** en el media lab, el laboratorio de robótica, el laboratorio de imagen fija, el laboratorio de imagen móvil y el laboratorio de sonido.



escenarios para el fortalecimiento de los emprendimientos culturales

doctorado en diseño y creación
www.doctoradoendisenos.com

maestría en diseño y creación
www.maestriaendisenos.com

pregrado en diseño visual
www.disenovisual.com

media lab manizales
www.medialabmanizales.com

escenarios digitales
www.disenovisual.com/escenarios

festival internacional de la imagen
www.festivaldelaimagen.com

incubadora de empresas culturales
www.incubadoracultural.org

imagoteca. centro de documentación audiovisual
www.disenovisual.com/imagoteca

consultorio de diseño
www.disenovisual.com/consultorio

info@disenovisual.com

doctorado y maestría en diseño y creación

investigación en emprendimiento
arte + diseño + ciencia + tecnología + sociedad.



estudio de la naturaleza y la práctica de la creación, a través de la investigación y los procesos interdisciplinarios que se lideran desde el diseño, el arte, las ciencias y las tecnologías, a partir de los grupos de investigación existentes en la universidad de caldas, y apoyados en procesos experimentales que han desarrollado otros centros académicos nacionales e internacionales a través de investigaciones originales.

doctorado y maestría en diseño y creación

líneas de investigación

- interrelación diseño, arte, ciencia y tecnología.
- diseño y desarrollo de productos interactivos.
- gestión y transmisión del conocimiento.
- sostenibilidad, arte, sociedad y medio ambiente.

grupos de investigación

- dicovi. diseño y cognición en espacios visuales y virtuales. categoría b
- investigaciones estéticas y sociales en diseño. categoría c
- innov-acción educativa. categoría a
- cognición y educación. categoría a
- territorialidades. categoría b
- filosofía de la cultura. categoría d

macroproyectos en emprendimiento cultural

- 1 - emprendimiento cultural
- 2 - diseño y cultura
- 3 - contenidos digitales: apps, videojuegos, visualización
- 4 – cognición e interacción
- 5 – paisaje, patrimonio y ciudad
- 6 – creación audiovisual y sonora

1 - emprendimiento cultural

caracterización del emprendimiento cultural en colombia

clúster cultural del eje cafetero

incu*arte

laso laboratorios sociales de cultura y emprendimiento

CONCURSO Incu*Arte

Incubadora de Empresas Culturales
Manizales-Colombia



concurso incu*arte
15 empresas premiadas

investigación:
caracterización del perfil de
los emprendedores y
empresarios culturales -
ministerio de cultura
universidad nacional de
colombia
universidad de caldas

fomento a la creación de un
clúster cultural en el eje
cafetero
ministerio de cultura
universidad de caldas

Wintzahn, 46/9 10 SA 2013

LA PATRIA.COM

ACTUALIDAD SUCEOS MANIZALES CALDAS DEPORTES OPINIÓN SOCIAL ESPECIALES MULTIMEDIA

TEMAS DESTACADOS VOLCÁN NEVADO DEL RUZ ONCE CALDAS DERRUMBE PENSILVANIA-MANIZALES DIRECTOR SENÁ VILLAMARÍA

Jóvenes empresarios, listos para una nueva apuesta cultural

Economía | **la patria.com** | JUAN CARLOS LAYTON
LA PATRIA | MANIZALES

Aún no tienen la gran empresa que sueñan, no son ejecutivos, ni están al mando de un sinnúmero de empleados, que producen y crean por cantidad.

Sin embargo, el proyecto ya está firme en sus mentes y por escrito, y muchos de ellos están pasando rápidamente del papel a los hechos, con varias propuestas que han salido a la luz o que esperan que este año se vuelvan realidad.

Celebre nuestro 20º aniversario con un 20% de descuento al registrarse como miembro

MÁS EN ESTA SECCIÓN



2 - diseño y cultura

filosofía y diseño

historia y crítica del diseño

diseño, sociedad y cultura

historia y transformaciones del concepto de creación

el proceso creativo y el problema del método

ontología de la creación

**investigación:
el vestido en la creación de
cuerpo
una aproximación al
estudio del vestido desde
el diseño y la creación**

**claudia fernández
doctoranda
universidad de caldas**



**investigación:
estudio crítico sobre la
naturaleza y comunicación
de las imágenes
fotográficas en los muros
de una red social**

**walter castañeda
doctorando
universidad de caldas**



3 - contenidos digitales: apps, videojuegos, visualización

videojuegos, animación y entornos virtuales

robótica y realidad aumentada

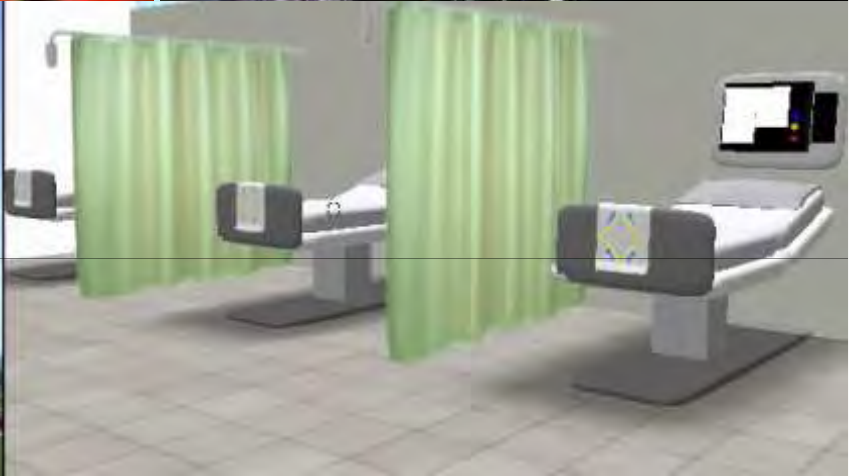
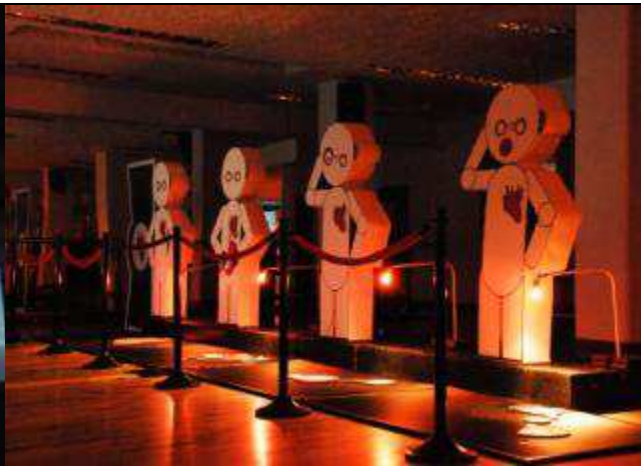
dispositivos móviles y computación ubicua



**investigación:
canal temporal:
dispositivos móviles como
espacio de diálogo entre
comunidades en conflicto**

**antoni abad
instituto ramón llull
universidad de caldas**





EL VERDADERO RETO ESTÁ AQUÍ

**investigación:
creación de videojuego
como estrategia
para el aprendizaje en
competencias ciudadanas
en la región centro
occidente de colombia
colciencias - sena
universidad de caldas**

**ambientes virtuales de
aprendizaje. un caso
específico en telemedicina
por: mauricio arbelaéz r.**



investigación:
apropiación de tics en
bibliotecas, basado en
entornos de videojuegos

ministerio de tic
universidad de caldas



investigación:
apropiación de tics en
bibliotecas, basado en
entornos de videojuegos

contenido de los cursos



4 – cognición e interacción

redes, información y procesos cognitivos

visualización de datos

diseño, aprendizaje y modelos multimediales

cognición y aprendizaje

modelización de procesos cognitivos


investigación:
micromundos interactivos
para el aprendizaje de niños
que asisten a telecentros
comunitarios ubicados en
áreas rurales de manizales
colciencias
universidad de caldas

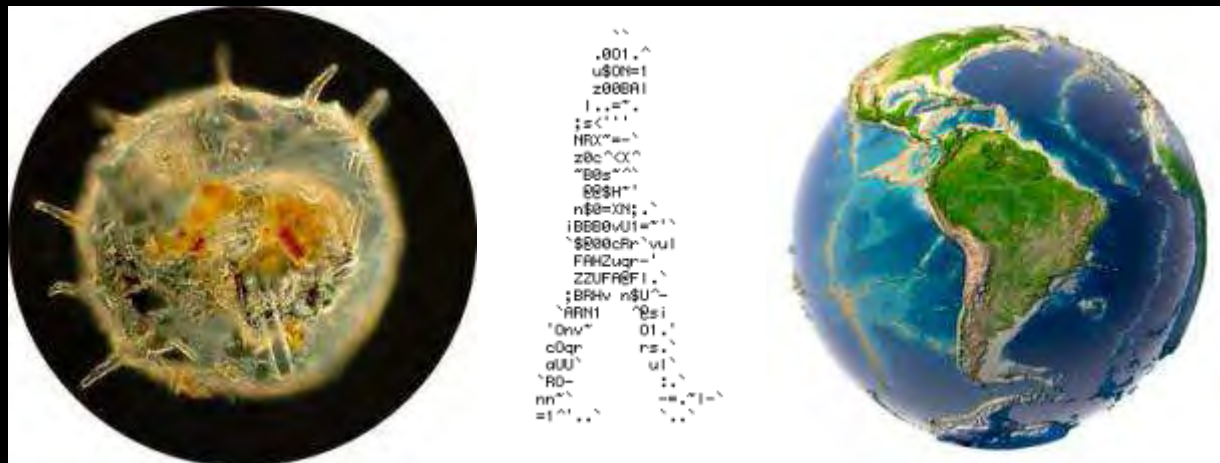
formación en tecnología y
cultura
ministerio de cultura
universidad de caldas





symbiolab

plataforma colaborativa que promueve la interacción entre procesos artísticos, científicos, sociales, industriales y ambientales mediados por infotecnologías. iniciativa propuesta por 



5 – paisaje, patrimonio y ciudad

diseño, memoria y patrimonio

paisaje y sostenibilidad

arte, sociedad y medio ambiente

ciudad y comunicación

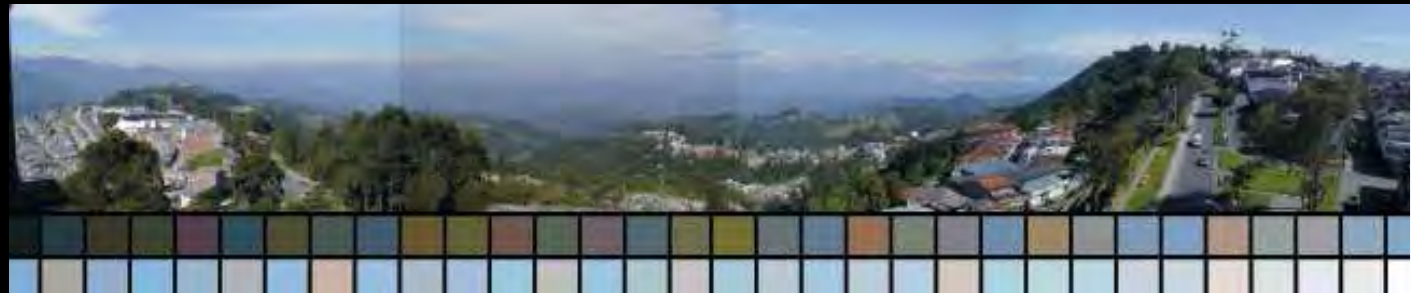
imagen y representación del territorio



investigación:
apropiación social del
patrimonio en el paisaje
cultural cafetero para su
sostenibilidad
opp
universidad de caldas



sostenibilidad urbana del
paisaje
universidad de caldas



6 – creación audiovisual y sonora

programa radial: la casa

ópera multimedia

cine digital

cinemáticas contemporáneas

**tesis: la visualización de la
arquitectura a través del
sonido - en busca de la
imagen radiofónica del
habitar. gloria hoyos**



G HOYOS B 2010

**obra: brocha gorda –
mario valencia lab
sensor**



soporte macroproyectos

media lab

lab sensor

lab audiovisual

laso lab de emprendimiento cultural

vivelab

lab diseño experiencial

ViveLAB

Manizales

escenario interactivo de trabajo, en el que se desarrollan procesos de formación y elaboración de proyectos colaborativos, que permiten potencializar el talento humano y el desarrollo de las micro y pequeñas empresas del sector de contenidos digitales, que promuevan la adopción masiva de las tic y su conectividad a internet.

el vivelab se estructura como un *hábitat digital* conformado por tres espacios:

- el físico (*space lab*)
- el comunitario (*living labs*)
- el virtual (*virtual lab*)



Ministerio de Tecnologías de la
Información y las Comunicaciones
República de Colombia

vive digital
ViveLabs

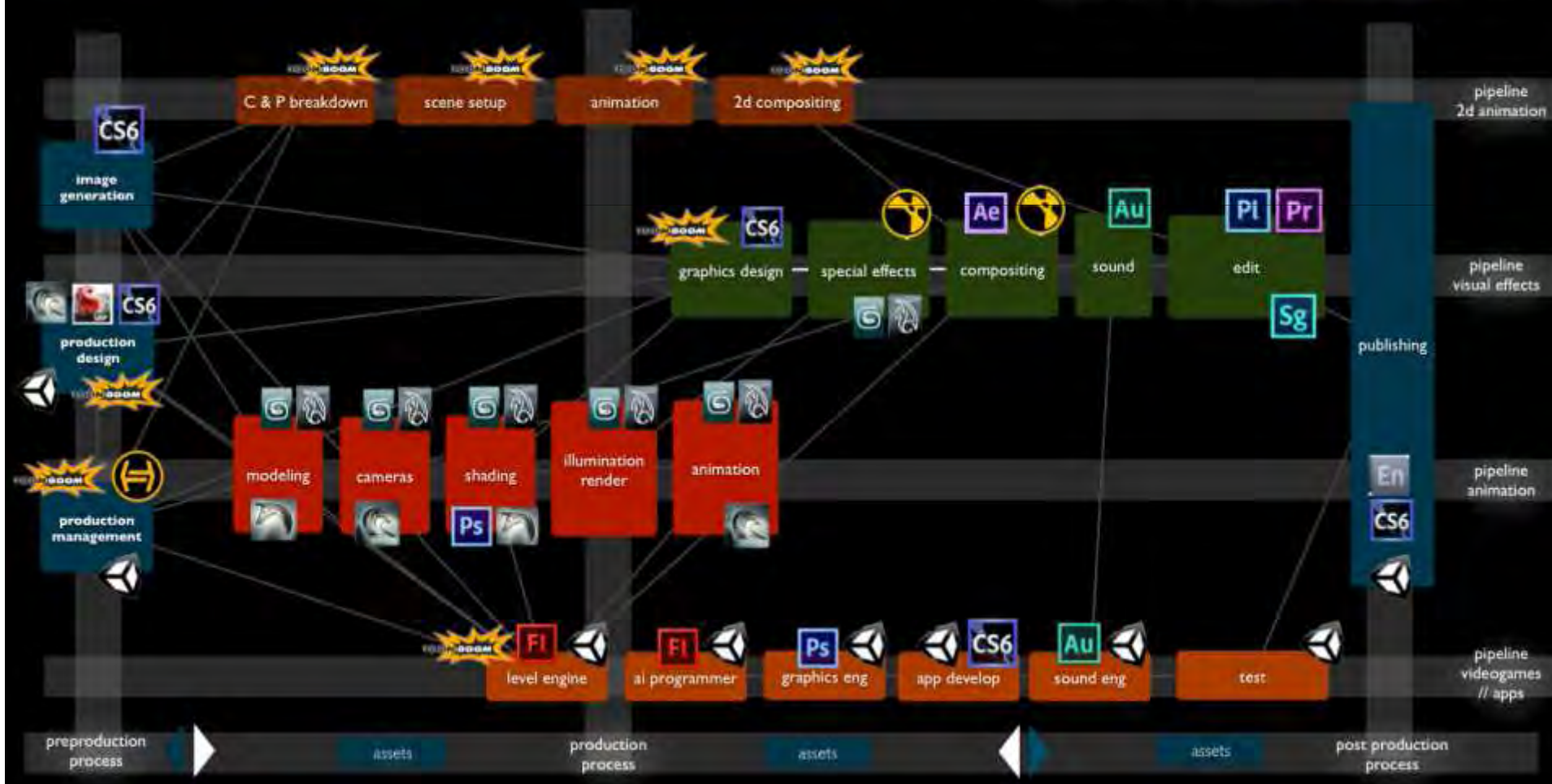


Departamento Administrativo de
Ciencia, Tecnología e Innovación
Caldas
República de Colombia



naska digital vivelabs 2012
confidencial - derechos reservados

flujo de trabajo **vivelabs** overview





LASO, Laboratorios de
Emprendimientos de Cultura
en **clave digital**



¿Qué es LASO?

Es una apuesta por incentivar, motivar y apoyar procesos creativos y organizativos en red para el emprendimiento cultural, y la producción de contenidos culturales mediante el uso de nuevas tecnologías en los distintos municipios del país¹.

Esta iniciativa busca potenciar la capacidad creativa y productiva de las y los artistas y productores culturales locales, partiendo de sus contextos, historias y experiencias vitales, mediante una oferta especializada que permita la producción y circulación de contenidos culturales y artísticos, así como una incidencia en el desarrollo social y económico de sus territorios.

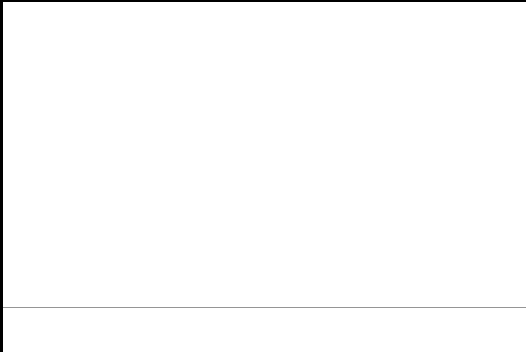
El Proyecto comprende cinco componentes:

Formación, Infraestructura, Sostenibilidad, Participación y Circulación.



laso: lab de
emprendimiento cultural

ministerio de cultura
universidad de caldas



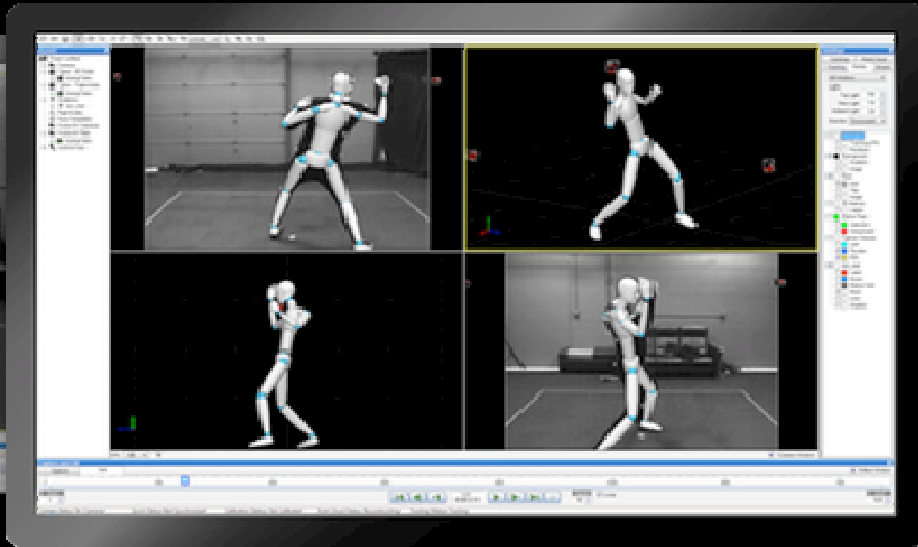
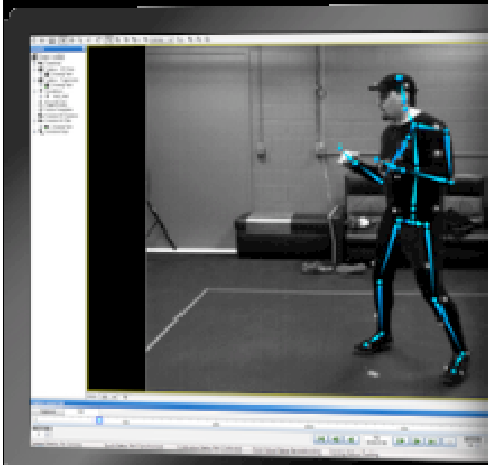
MEDIA LAB

www.medialabmanizales.com

medialab manizales

**laboratorio de entornos
virtuales**







SENSOR

Laboratorio de Investigación
Imagen, Sonido, Háptica y Control



Laboratorio
de Imagen
Móvil

laboratorio diseño experiencial



programas que soportan el emprendimiento

festival internacional de la imagen

escenarios digitales

consultorio de diseño

publicaciones

incubadora de empresas culturales



www.festivaldelaimagen.com



algunos invitados 1997-2012

Peter Weibel (Germany), Stelarc (Australia), Lev Manovich (USA), Eduardo Kac (USA- Brazil), Antoni Muntadas (Spain), Laurent Mignonneau (Jaen), Christian Huebler-Knowbotic Reseach (Austria - Germany), Maurice Benayoune (France), Nina Czegledy (Hungary-Canada), Evan Roth-Graffiti Research Lab (USA), Wendy Chun (USA), Richard Buchanan (USA), Víctor Margolín (USA), Anna Calvera (Spain), Claudia Giannetti (Barcelona), Pietro Montefusco (Italia), Diego Espósito (Italia), Marco Poma (Italia), Ramón Esparza (País Vasco, España), J.M. de Pablos Coello (España), Carlos Trilnick (Argentina), Arturo Álvarez (Argentina), María Cristina Capriles (Venezuela), Josep M. Monguet (España), Santos Zunzunegui (España), Denys Chomel (Francia), Marcel Blouin (Canadá), Steven Montal (USA), Octavio Islas (México), Peter Weibel (Alemania), Laurent Mignonneau (Japón), Christian Huebler (Austria - Alemania), James Jung-Hoon Seo (MIT), Claudia Giannetti (Barcelona), Carlos Gómez (Barcelona), Pk Langshaw (Montreal), Vinícius Terra (Brasil), Jorge La Ferla (Argentina), Iliana Hernández, (Colombia), Pablo Arrieta (Colombia), Gloria Mingués (España), Nasly Boudé (Francia), Gilles Charalambos (Colombia), José Miguel Posada (Colombia), Oscar Campos (Colombia), Roberto García (Colombia), Lev Manovich (USA), Arlindo Machado (Brasil), Lorenzo Vilches (España), Roy Ascott (Inglaterra), Shoab Nabi Ahmad (Emiratos Árabes), Stelarc (Australia), Gilberto Prado (Brasil), José Manuel Berenguer (España), Gilberto Prado (Brasil), Francesco Scavetta (Italia - Noruega), Silvia Fernández (Argentina), Ken Rinaldo (USA), Marcos Novak (Grecia), Oliver Vodeb (Eslovenia), Víctor Viña (España), Mauricio Duran (Colombia), Susana Pérez Tort (Argentina), Hernando Barragán (Colombia), David Berman (Canada), Rodrigo Alonso (Argentina), Ricardo Arbeláez (Inglaterra), Wendy Chun (Estados Unidos), Lucas Bambozzi (Brasil), Gonzalo Biffarella (Argentina), Roberta Alvarenga (Brasil), José-Carlos Mariategui (Perú), Iván Marino (Argentina/España), Isidro Moreno (España), Margarita Schultz (Chile), Pablo Cetta (Argentina), Roger Malina (Francia), Geetha Narayanan (India), Paul Halliday (Inglaterra), Santiago Escobar (Colombia), Mariela Yeregui (Argentina), Karla Jasso (México), Patxi Araujo (España), Meredith Tromble (USA), Alejandro Jaimes (España -Colombia), Ricardo Dal Farra (Argentina-Canadá), Sergi Jordá (España), Antoni Abad (España), Jorge Haro (Argentina), Eduardo Kac (USA- Brasil), Antoni Muntadas (España), Pablo Colapinto (USA), Aki Jarvinen (Finlandia), Rejane Cantoni (Brasil), Adrian Cangí (Argentina), José Roca (Colombia), Juan Reyes (Colombia), Iván Cortés (Colombia), Carmen Gil (Colombia), Armando Silva (Colombia), Consuelo Roza (España-Colombia), Vanina Hoffman (España-Argentina), Andrés Burbano (Colombia), Rebecca Locke (Inglaterra), Manuel Vásquez (Colombia), Carlos Pineda (Colombia), Danilo Murru (Italia), Gonzalo Olmos (Perú), Lanis Levy (USA), James Powderly (USA), Evan Roth (USA), Marco María Gazzano (Italia), Adriana Amodei (Italia), Alejandro Burgos (Colombia), Ricardo Javier Arcos Palma (Colombia), Nelson Vergara (Colombia), Clemencia Echeverri (Colombia), Iván Cortés (Colombia), Carlos Fadón Vicente (Brasil), Richard Buchanan (Estados Unidos), Aurelio Horta (Cuba/Colombia), Laura Baigorri (España), Wolfgang Shaeffner (Alemania), Javier Garavaglia (Argentina), Daniel Gómez (Colombia), Adina Izarra (Venezuela), Etienne de France, Oscar Martín de España, Patricio Provervio (Argentina), Félix Larreta (Argentina), Marek Choloniewski (Polonia), Lukasz Szalankiewicz (Polonia), Víctor Margolín (USA), Anna Calvera (España), Maurice Benayoune (Francia), Guy Julier (UK), Josep M. Monguet (España), Cristian Jofre (USA), Arturo Higa (Perú), Pablo Salomone (Argentina), Andrea Polli (USA), Valentina Valentini (Italia), Kike Calvo (España), Emile Bravo (Francia), Daniel Belton (New Zealand), Jason Levine (Canadá), Ake Parmerud (Suecia), José Iges, Concha Jerez, Pedro López (España), Pauline Oliveros (USA), Chris Chafe (USA), Ricardo Arias (Colombia), Jorge Gómez & Amarilys Quintero (Venezuela), Fabian Luna (Argentina), CØ - Digital electro-funk (USA), Cristina Venegas (USA), Julieta Sepich (Argentina), Susana Sulic (Argentina).

12 FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN



INTERNATIONAL
IMAGE
FESTIVAL

ABRIL-APRIL / 15-19 / 2013

www.festivaldelaimagen.com

Manizales / Colombia

CONVOCATORIAS ABIERTAS / Open Calls

IX Muestra Monográfica de Media Art

Apertura convocatoria / Call opening /
Septiembre / September 15 / 2012
Cierre recepción de obras / Submission
deadline / Noviembre / November 15 / 2012
Publicación de admitidos /
Publication of list of admitted candidates /
Noviembre / November 30 / 2012
Publicación menciones especiales /
Publication of Special Mentions /
Abril / April 19 / 2013

media_art@festivaldelaimagen.com

IX Media Art Monographic Show

X Foro Académico de Diseño

Recepción de resúmenes de ponencias /
Submission of abstracts /
Noviembre / November 15 / 2012
Confirmación de ponencias aceptadas /
Publication of accepted works /
Noviembre / November 30 / 2012

X Academic Forum on Design

Recepción de ponencias completas para
publicación / Submission of complete
lectures for publication purposes /
Marzo / March 1 / 2013
Premiación mejor ponencia /
Best work award / Abril / April 19 / 2013
foro@festivaldelaimagen.com

VI Puentes Sonoros

Permanente / Permanent call
sonoro@festivaldelaimagen.com

VI Sound Bridges Digital Catenaries

Universidad de Caldas
INFORMACIÓN / INFO
festival@festivaldelaimagen.com
info@festivaldelaimagen.com

Manizales / Colombia



FESTIVAL
INTERNACIONAL
DE LA IMAGEN
DISEÑO VISUAL



www.disenovisual.com/escenarios

escenarios digitales

premio oei-aecid-mincultura como experiencia significativa en educación artística 2010.

ESCENARIOS DIGITALES

PROGRAMACIÓN 2009 - AGOSTO-SEPTIEMBRE

IX Muestra de Cómic
Inauguración:
13 de Agosto, 6:00 p.m.

Conferencia:
"El Cómic en Colombia"
Bernardo Pinedo, Bogotá
28 de Agosto, 8:00 p.m.
Auditorio Roberto Vellez
Universidad de Cúcuta

Exposición Permanente:
Cómic Digital
Escenarios Digitales
Universidad de Cúcuta
Edificio Orlando Somá
Tercer Piso, aula 303

CURSOS GRATUITOS
Bernardo Arce
Andrés López
Julian
Pablo Escobar
Videsugo DVM

MEJOR
Diseño Visual



IMAGOTECA



imagoteca

ganadora en el 2010 de la beca nacional por la gestión especializada de archivos audiovisuales del ministerio de cultura.

www.disenovisual.com/imagoteca



CONSULTORIO DE
DISEÑO



consultorio de diseño

www.disenovisual.com/consultorio

espacio que busca dar soluciones a diferentes problemáticas de comunicación visual en las diferentes áreas de la imagen, fija, móvil, ambiental y digital.





colección editorial en diseño visual

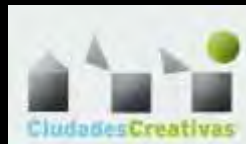
libros con co-ediciones internacionales
revista kepes. indexada colciencias c





**industrias creativas en las sociedades inteligentes:
:: experiencias desde el **clúster cultural del eje cafetero****

*felipe cesar londoño
incubadora de empresas culturales
festival internacional de la imagen*



v jornadas internacionales ciudades creativas