PROGRAMA RESIDENCIA INTERNACIONAL
ARTE DIGITAL INMERSIVO- NAVIDAD 2024

4 de septiembre al 23 de diciembre de 2024

ÍNDICE

I. Presentación

El proyecto "Arte Digital Inmersivo - Navidad 2024" tiene como objetivo principal la creación de un espectáculo innovador en la Catedral Primada de Colombia, en Bogotá, del 13 al 23 de diciembre, que combine arte digital, música, y performances en vivo para ofrecer una experiencia inmersiva y multisensorial que celebre la diversidad cultural y la creatividad humana.

La residencia artística internacional se presenta como un componente esencial de este proyecto, brindando un espacio para la formación, investigación, y experimentación colaborativa e interdisciplinaria entre artistas y técnicos locales e internacionales. Acorde con lo anterior, la residencia se concibe como un laboratorio creativo y técnico, donde se fusionarán la creatividad y la innovación tecnológica con el patrimonio cultural, permitiendo a los participantes explorar nuevas formas de expresión artística y narrativa. El intercambio de conocimientos entre La Maison Production y el equipo de Dirección Artística Local fortalecerá los lazos culturales, enriquecerá la oferta artística local y elevará el nivel de excelencia del espectáculo a estándares internacionales.

II. A propósito de la residencia artística internacional

La participación de Francia como país invitado facilitará la realización de un laboratorio especializado destinado a la formación, investigación, experimentación y aprendizaje colaborativo e interdisciplinario. Este laboratorio, desarrollado en un proceso de coproducción con expertos franceses, servirá como un espacio innovador donde artistas, técnicos y profesionales locales podrán colaborar estrechamente con sus contrapartes francesas para explorar nuevas ideas, técnicas y enfoques en la producción de espectáculos digitales e inmersivos. Además de fomentar la transferencia de conocimientos y la adquisición de habilidades, este laboratorio promoverá el intercambio cultural y la creación de redes internacionales, enriqueciendo así la experiencia de todos los involucrados y elevando el nivel de excelencia del proyecto en su conjunto.

La participación de Francia en el proyecto de la Catedral Primada de Bogotá representa una apuesta significativa y diversa en términos de experiencia técnica y creativa. Desde la dirección técnica hasta la producción de imágenes y contenidos visuales, Francia aportará una amplia gama de talentos especializados. Con un equipo compuesto por un director técnico, productor técnico, director de imágenes, realizador del modelo 3D del edificio, montajista cinematográfico y diversos grafistas y creadores de imágenes y contenidos, Francia ofrecerá un enfoque integral y de vanguardia para la cocreación de un espectáculo innovador y visualmente impresionante.

Bogotá contribuirá con una diversidad de talentos y recursos que complementarán la colaboración con Francia en el proyecto de la Catedral. Desde el aspecto artístico hasta la logística de producción, la ciudad aportará una amplia gama de habilidades y recursos indispensables. Con un equipo de dirección artística seleccionado por invitación pública, conformado por un director artístico que guiará la visión creativa del espectáculo, un

productor técnico que coordinará la ejecución técnica de la producción artística, un investigador iconográfico para garantizar la autenticidad cultural, un dramaturgo y director escénico para dar vida a la narrativa, un compositor y director musical que crearán la banda sonora original, un diseñador sonoro que realzará la atmósfera acústica, además de técnicos expertos en videoproyección, sistemas de sonido e iluminación, y equipos de logística, entre otros se asegurará la producción fluida del evento. Esta sinergia entre los talentos y recursos locales y la experiencia francesa promete resultar en un espectáculo inmersivo e impactante que celebra la diversidad cultural de Bogotá.

Este intercambio de talentos y conocimientos entre Francia y Colombia promete enriquecer la experiencia artística y técnica del proyecto, elevando su calidad y alcance a nivel internacional.

III. Objetivos

1. Fortalecimiento de capacidades técnicas y artísticas:
    - Desarrollar habilidades especializadas en áreas clave como la producción de arte digital, diseño de proyecciones 3D, ingeniería de sonido envolvente e inmersiva, y dirección escénica para espectáculos inmersivos.
    - Facilitar la formación en tecnologías emergentes aplicadas al arte y la cultura, como el uso de software avanzado para modelado 3D, técnicas de mapeo de proyección, y sistemas de iluminación y sonido adaptados a espacios patrimoniales.

2. Experimentación creativa:
    - Explorar nuevas formas de expresión y formatos artísticos interdisciplinarios que integren elementos visuales, sonoros, y performativos.
    - Facilitar un entorno donde los artistas puedan probar ideas disruptivas y experimentar con combinaciones no convencionales de disciplinas artísticas, lo que puede dar lugar a nuevas formas de expresión cultural.

3. Sensibilización Patrimonial:
    - Desarrollar una comprensión profunda de cómo trabajar respetuosamente con el patrimonio arquitectónico, adaptando sus creaciones para realzar, en lugar de comprometer, la integridad de los espacios sagrados o monumentales.
    - Preservar y resaltar el valor cultural y arquitectónico de la Catedral Primada de Colombia, aplicando técnicas artísticas que complementen y enriquezcan su legado.

4. Transferencia de conocimientos técnicos:
    - Fomentar el intercambio de conocimientos técnicos avanzados entre expertos franceses y colombianos, especialmente en áreas como el mapeo de proyecciones, modelado digital, y creación de ambientes inmersivos.
    - Facilitar el aprendizaje compartido sobre técnicas de producción de espectáculos en grandes espacios arquitectónicos, adaptando tecnologías y

métodos a contextos locales.

5. Fomento de la colaboración interdisciplinaria:
    - Establecer redes de colaboración entre artistas, técnicos, y creadores de distintos países y disciplinas, fomentando la co-creación y el trabajo en equipo para enriquecer las prácticas artísticas.
    - Facilitar el desarrollo de proyectos artísticos conjuntos, promoviendo la creación de obras que reflejen una combinación de influencias culturales y tecnológicas.
    - Promover el intercambio cultural entre Francia y Colombia, permitiendo que los participantes compartan sus respectivas tradiciones artísticas y enfoques creativos, enriqueciendo su visión y prácticas artísticas.
    - Fomentar la diversidad en las expresiones artísticas a través del intercambio de perspectivas y técnicas de diferentes culturas, contribuyendo a una mayor inclusión y representatividad en el ámbito artístico global.
    - Crear bases para futuras colaboraciones internacionales, fortaleciendo los lazos culturales y artísticos entre los países participantes y promoviendo la internacionalización del sector cultural de Bogotá.
    - Compartir y difundir prácticas exitosas y lecciones aprendidas durante la residencia, que puedan ser aplicadas en futuros proyectos artísticos y culturales, tanto a nivel local como global.

IV. Programa

Miércoles 4 de septiembre

Llegada del equipo LMP, recogida en el aeropuerto y check in en el hotel.

Jueves 5 de septiembre

8:15- 10:00: Reconocimiento inicial del lugar
Visita técnica de la Catedral Primada por el equipo artístico y el equipo LMP.

10:00- 10:15: Refrigerio

10:30 - 12:30: Reunión general en la Secretaría de Cultura
Encuentro con el Secretario de Cultura, el equipo de LMP, el equipo de la SCRD, la Embajada francesa, la Diócesis, Equipo artístico TDJ y la Fundación Amigos del Teatro Mayor.

12:30 -14:00: Almuerzo

14:00- 18:00: Trabajo conjunto con el Equipo de Dirección Artística de Colombia en la Sala de Juntas de la Secretaría de Cultura

- **Definición de objetivos y alcance del proyecto:** Paola Vives presentará la visión general y los objetivos clave del proyecto, alineando expectativas entre todas las partes involucradas.
- **Líneas de comunicación:** Se establecerán los canales y protocolos de comunicación entre los equipos para asegurar una colaboración fluida.
- **Presentación de los participantes:** Cada entidad presentará a sus representantes, promoviendo un entendimiento mutuo y un entorno de trabajo colaborativo.
- **Uso de herramientas colaborativas en línea:** Introducción y formación en herramientas digitales que se utilizarán para la co-creación de guiones, storyboards y prototipos digitales, facilitando la colaboración entre los equipos a distancia.
- **Desafíos del Arte Digital Inmersivo**: LMP expondrá los principales desafíos técnicos y creativos asociados con la creación de espectáculos de arte digital inmersivo.

16:00- 16:15: Refrigerio

- **Condiciones de trabajo en la Catedral:** Diego Millán proporcionará una visión detallada sobre las condiciones específicas de trabajo en la Catedral Primada, incluyendo restricciones físicas y operativas.
- **Presentación del Guión Artístico:** Equipo TDJ presentará el guión del espectáculo, proporcionando una visión clara del enfoque creativo y narrativo del proyecto. Se detallarán los aspectos clave del guión, permitiendo a todos los participantes comprender la estructura y el contenido del espectáculo, así como su contexto.

<u>Viernes 6 de septiembre</u>

10:00: 10:30- Reunión de socialización del proyecto con Monseñor Sergio Raúl Pulido Gutiérrez:

10:45-12:30: Revisión de Necesidades Técnicas en la Secretaría de Cultura: Se revisarán conjuntamente las necesidades específicas de video proyección, iluminación, sonido y estructuras para el espectáculo.

12:30- 14:00: Almuerzo

14:00-16:00: Socialización del planning técnico en la Secretaría de Cultura: Diego Millán presentará el cronograma técnico general, que incluye la instalación, pruebas y ensayos del espectáculo. La socialización del planning permitirá revisar y ajustar el cronograma en función de las necesidades del equipo artístico y LMP, asegurando una implementación fluida y efectiva.

16:00 - 16:15: Pausa (refrigerio)

16:15 - 17:45: Trabajo conjunto con el Equipo de Dirección Artística de Colombia en la Secretaría de Cultura

18:00 - 19:45 : Visita técnica nocturna a la Catedral Primada
Revisión y ajustes específicos en el lugar, enfocándose en las necesidades detectadas durante la reunión general y el trabajo conjunto y revisión del black out.

Sábado 7 de septiembre

09:00-10:45: Trabajo conjunto con el Equipo de Dirección Artística de Colombia en Centro Cultural Biblioteca Pública Julio Mario Santodomingo, "Sala VIP"

- **Reunión de Aterrizaje y Discusión de Nuevas Perspectivas:** Después de la segunda visita a la Catedral Primada, se llevará a cabo una reunión de consolidación en la que los equipos revisarán y aterrizarán las discusiones previas, enfocándose en lo observado durante la visita. Se discutirá cómo las nuevas perspectivas obtenidas en el sitio impactan el desarrollo del proyecto, permitiendo ajustar y refinar las propuestas técnicas y artísticas**.**
- **Definición de las Líneas de Investigación:** Se discutirá y definirá conjuntamente el enfoque para la investigación en tres áreas principales: iconografía, escenografías y utilerías. Este proceso establecerá los elementos visuales y conceptuales necesarios para el espectáculo y deberá adelantarse de la mano de la Arquidiócesis.

10:45 - 11:00: Pausa (Refrigerio)

11:00- 12:00: Reunión con Performa (proveedores video proyectores): Se organizará una reunión con proveedores en el Teatro Mayor.

12:15-13:15: Reunión con Sonic Design (proveedores video proyectores): Se organizará una reunión con proveedores en el Teatro Mayor.

13:15-14:45: Almuerzo

14:45- 17:45: Reunión interna para evaluación de proveedores Centro Cultural Biblioteca Pública Julio Mario Santodomingo

Domingo 8 de septiembre

14:45-16:45: Visita final a La Catedral con proveedores: En esta última visita a la Catedral Primada de Bogotá, los equipos podrán indicar a los proveedores las necesidades específicas del proyecto dentro de la Catedral. Después, se revisarán los aspectos técnicos y artísticos discutidos durante las reuniones previas. Se prestará especial atención a los detalles finales que puedan impactar la implementación del proyecto, asegurando que todas las decisiones tomadas sean viables en el espacio físico y que las nuevas perspectivas se integren de manera efectiva.

V. Metodología

La residencia artística internacional se estructurará bajo un modelo híbrido que combina encuentros presenciales con reuniones y talleres virtuales, para maximizar la participación, el intercambio de conocimientos, y la colaboración interdisciplinaria. Este enfoque permitirá aprovechar las ventajas de la interacción directa en los momentos clave del proyecto, al

tiempo que se garantiza la continuidad y flexibilidad mediante la implementación de tecnologías digitales.

La residencia artística internacional se desarrollará por fases:

a) Fase 1:Preparación de la residencia y lineamientos generales (agosto)

- Definición de objetivos y alcance del proyecto
- Líneas de comunicación
- Presentación de los participantes y creación de un entorno de trabajo colaborativo
- Uso de herramientas colaborativas en línea para la co-creación de guiones, storyboards y prototipos digitales.

b) Fase 2: Investigación y conceptualización (septiembre- mediados de octubre)

- Intercambio cultural y artístico entre los participantes.
- Investigación iconográfica
- Exploración conceptual y desarrollo de la propuesta artística

c) Fase 3: Experimentación y prototipado (Octubre- noviembre)

- Creación de prototipos (desarrollos preliminares) artísticos, digitales, técnicos, entre otros
- Preproducción artística, técnica y logística
- Ensayos artísticos
- Ajustes colaborativos en el diseño escénico y la narrativa.

d) Fase 4: Producción y ensamble final (noviembre- diciembre)

- Montajes finales
- Ensayos generales con todos los elementos artísticos integrados.
- Preparación para el estreno del espectáculo.

Nota: La metodología contará con toda la flexibilidad y adaptación según las necesidades emergentes del proyecto, aprovechando las ventajas de los encuentros presenciales y virtuales para la colaboración intercultural y la co-creación del espectáculo.

VI. Masterclass

La masterclass estará liderada por Sébastien Salvagnac de La Maison Production y Jimmy Rangel, director de la propuesta artística “Lo Sagrado”.

Durante la sesión, Sébastien Salvagnac explorará la evolución del video mapping, desde sus orígenes hasta las innovaciones tecnológicas actuales, con un enfoque especial en el proyecto “Lo Sagrado” realizado en la Catedral Primada. Jimmy Rangel, por su parte, compartirá su experiencia en la creación de esta obra multidisciplinar, proporcionando una perspectiva práctica y detallada sobre el proceso creativo.

El evento se llevará a cabo en la Cinemateca de Bogotá el martes 10 de diciembre en la mañana, como parte del programa MEDIA LAB, cuyo objetivo es fomentar nuevas formas de creación colaborativa en lo audiovisual mediante herramientas y recursos propios de la cultura digital. Este programa busca generar un espacio de encuentro para compartir conocimientos, explorar y desarrollar ideas transdisciplinares alrededor del audiovisual y su interacción con el lenguaje de programación, código abierto, manipulación de bases de

datos y procesamiento de archivos, promoviendo así la participación ciudadana en la cultura digital.

La masterclass se realizará en la sala 2 o 3, con un aforo máximo de 75 personas. Los asistentes deberán inscribirse previamente, y la participación estará dirigida a estudiantes, profesores, artistas y profesionales del sector audiovisual y de las artes plásticas que trabajen temas relacionados con lo digital, el mapping y/o experiencias inmersivas y expandidas.

VI. Presentación de los participantes

Catedral Primada de Colombia

La Catedral de Bogotá, oficialmente conocida como Santa Iglesia Catedral Primada Basílica Metropolitana de la Inmaculada Concepción en Bogotá, fue reconocida con el título honorífico de Primada de Colombia por el papa León XIII. Además, el 25 de mayo de 1907, recibió el título de Basílica. En 1975, fue declarada Monumento Nacional, destacándose como un símbolo histórico y arquitectónico de gran importancia en el país.

A partir de la segunda mitad del siglo XIX, se llevaron a cabo reformas significativas en el interior de la Catedral. Este majestuoso edificio, con una planta basilical clásica en forma de cruz latina, abarca un área de 5,300 metros cuadrados. La estructura cuenta con cinco naves, un altar mayor, 16 capillas, un coro, y dos sacristías. La linterna y la cúpula se encuentran en la intersección del transepto con el crucero, sostenidas por cuatro pechinas y decoradas en forma de media naranja, con un tono azul índigo y trece lenguas de fuego que realzan su belleza.

La Catedral Primada tiene como Párroco y Delegado Arzobispal a Monseñor Sergio Raúl Pulido Gutiérrez, quien ha facilitado la realización de este proyecto en este sagrado recinto.

Fundación Amigos del Teatro Mayor

La Fundación Amigos del Teatro Mayor se dedica a promover y desarrollar programas y proyectos culturales enfocados en el fomento de las artes y la formación de audiencias. La Fundación convoca a promotores, mecenas, protectores, patrocinadores y benefactores interesados en apoyar el arte, gestionando y canalizando recursos tanto nacionales como internacionales en beneficio de los Teatros Mayor y Estudio, que forman parte del Centro Cultural Biblioteca Pública Julio Mario Santo Domingo.

Este Centro Cultural alberga la Biblioteca Pública y un complejo teatral que incluye el Teatro Mayor y el Teatro Estudio, los cuales son gestionados y administrados mediante una alianza entre el sector privado y la administración distrital, a través de la Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte y el Instituto Distrital de las Artes. Bajo la dirección de Ramiro Osorio, fundador y director del Teatro Mayor, este complejo se ha consolidado como un referente cultural en Bogotá, ofreciendo una programación artística y cultural de alto nivel.

Además de su variada oferta de espectáculos, el teatro organiza talleres, clases magistrales y ensayos generales gratuitos, dirigidos a estudiantes y profesionales de música, teatro y danza. Estas actividades brindan a los participantes la oportunidad de formarse, actualizarse y perfeccionar su labor artística, acompañados por destacadas figuras internacionales que se presentan en sus salas.

La Maison production



Empresa francesa creada en 2010, especializada en proyecciones monumentales y mapping. Ha creado más de 120 espectáculos y se ha presentado en más de 14 países, entre ellos: Bucarest, Corea del Sur, Montreal, Marruecos, Moscú, Dubai, Jerusalén, Bucarest, Nueva Orleans y en Colombia, realizando más de 10.000 funciones y llegando a más 12.000.000 de espectadores.

En el 2019 realizó, en el marco de la Celebración de la Navidad de Bogotá, la obra *El Sueño de Isidro* en la Plaza de Bolívar que pudieron apreciar más de 800 mil espectadores.

Equipo La Maison Production

Sébastien Salvagnac: Coordinador General



Después de graduarse con una maestría en gestión de proyectos culturales, comenzó su carrera como cantante-actor y luego como escritor-director, lo que lo llevó a trabajar con muchas compañías y directores durante más de 20 años.

Tras desarrollar proyectos personales de gran envergadura como los musicales "Freaks" y la ópera jazz "Mise à nu", asumió en 2006 la dirección artística de Loco Théâtre Création, donde dirigió múltiples producciones musicales.

Posteriormente, puso en práctica sus habilidades en un ámbito totalmente diferente, asumiendo la coordinación artística del parque Astérix. Allí, adquirió una sólida experiencia en la gestión de grandes equipos, lo que le permitió dirigir eventos internacionales de gran impacto, como espectáculos en grandes recintos como el Zénith de Toulouse o eventos multimedia en Francia y en el extranjero.

Desde hace 15 años, lidera la productora "La Maison Production", especializada en la creación de eventos multimedia a escala global.







De izquierda a derecha:

- Aniversario de los doscientos años de la independencia de Colombia
- Espectáculo musical en Andong, Corea del Sur
- Creación de un mapeo en el Canal du Midi en Bonrepos Riquet

Director artístico Sébastien Salvagnac

Christophe Brière: Director artístico

Christophe Brière comenzó su carrera en el ámbito de la iluminación como operador hace casi 15 años. Tras varios años trabajando en grandes eventos, se especializó en la creación de sonido, luz y video para la industria del entretenimiento y eventos. Desde 2011, ha colaborado con el director de fotografía Philippe Cerceau en la iluminación y escenografía de desfiles de moda para importantes casas de moda como Dior y Louis Vuitton, donde adquirió un sólido conocimiento tanto técnico como artístico. Su perfil multidisciplinario lo ha llevado a trabajar en proyectos interactivos que combinan sonido y luz, como en la COP22 en Marrakech. En 2015, se especializó en diseño gráfico para videomapping y se formó en las herramientas informáticas necesarias. Sus habilidades lo han llevado a participar en varios proyectos de mapping, como el Festival de Luces de Lyon, las celebraciones de fin de año en Nîmes, la catedral de Albi, entre otros proyectos.



Espectáculo Resilience -Karlsruhe 2022 - ***Director Artístico Christophe Brière***

Para Christophe, el videomapping no es solo una proyección de imágenes. Él considera el videoproyector como una fuente de luz propia, por lo que el 3D tiene un papel crucial en nuestro proceso creativo. La luz, las sombras y el color permiten explorar el espacio y jugar con el "claroscuro". Todo empieza modelando el sitio con fotos del lugar y usando fotogrametría para reconstruir el edificio.

Luego, la animación cobra vida con efectos de *trompe-l'œil* (trampantojo) y la incorporación de elementos 3D que interactúan con la arquitectura. Finalmente, la animación se alinea con el guión, añadiendo personajes en 3D a través de captura de movimiento. El desafío técnico es solo una parte; también buscamos que todos se conecten con el evento, compartan emociones y creen recuerdos duraderos.



Fiesta de las Luces de Lyon, 2019



Jérôme RIEU: Director Técnico

Jérôme Rieu es un experimentado Director Técnico con una trayectoria destacada en la industria del entretenimiento, que abarca más de 30 años de práctica profesional. Su carrera comenzó con una sólida formación académica, obteniendo el Baccalauréat en la serie C en 1987, seguido por estudios en Matemáticas Superiores y Matemáticas Especiales. Desde enero de 2014, Jérôme trabaja en **La Maison Production** como Director Técnico. En este papel, ha sido responsable del diseño, la administración y la producción de espectáculos de Video Mapping. Ha liderado proyectos notables como la Fête des Lumières en Lyon, la Catedral de Estrasburgo, y eventos en Tours, Sens, Bogotá (Colombia) y el Festival de Pusan (Corea del Sur). Su enfoque innovador y su experiencia técnica han sido clave para el éxito de estos espectáculos de gran envergadura.

Anteriormente, desde marzo de 2013, Jérôme se desempeñó como Jefe de Escenario General en **RPO**, donde gestionó los conciertos del Palais des Congrès de Montélimar. Su trabajo en este rol implicaba la supervisión de la producción técnica y logística, asegurando la ejecución impecable de eventos importantes.

Antes de unirse a RPO, Jérôme acumuló una vasta experiencia en **ASTECH** desde septiembre de 1997 hasta diciembre de 2019. Allí, trabajó como Director Técnico, encargándose de la producción de espectáculos y conciertos para el público general, así como del asesoramiento y creación de eventos para empresas y comunidades. Su capacidad para combinar asesoramiento técnico con la realización efectiva de eventos le permitió contribuir significativamente a numerosos proyectos exitosos.

Con un enfoque cartesiano, pragmático y dinámico, Jérôme Rieu se dedica a la perfección técnica en cada proyecto, siempre respetando a las personas, las reglas del arte y el marco establecido. Su objetivo es asegurar el éxito artístico de cada evento, permitiendo que el público se conecte emocionalmente y forme recuerdos duraderos.

Equipo Dirección Artística TDJ



Jimmy Rangel: Director General artístico y escénico

Jimmy Rangel es un creador escénico colombiano que desarrolla una investigación sobre espectáculos de gran formato y es uno de los referentes de la escena nacional.

En el 2022 dirigió El Árbol de la Abundancia, un espectáculo de gran formato que recibió cerca de 800 mil espectadores. Fue el Director Escénico de los Juegos Centroamericanos y del Caribe 2018 y de los Juegos Bolivarianos 2017. Fue el director

del Teatro Santa Marta en su temporada de reapertura entre 2021 y 2022.

Ha trabajado como actor, coreógrafo y director escénico en el Teatro Colón de Bogotá, hoy Centro Nacional de las Artes, desde su reapertura en el 2015.

Cursó estudios en el International School of Corporeal Mime de Londres, en el Instituto Universitario Nacional del Arte en Buenos Aires, en el Instituto Superior de Arte de La Habana y en la Academia Superior de Artes de Bogotá. Ha creado innumerables proyectos a nivel nacional e internacional en colaboración con distintos artistas y espacios culturales, entre ellos el Festival Iberoamericano de Teatro, el Cirque du Soleil, Disney+, el Carnaval de Barranquilla, Mapas Fest, la Plataforma de danza Orbitante, Nickelodeon, Monsieur Periné, La Fura dels Baus, BiCapital, el programa de Interacciones Forestales en La Patagonia Argentina, el Ministerio de Cultura de Colombia, el Teatro Nacional y Casa Ensamble.

Santiago Caicedo: Director audiovisual y dramaturgo



Santiago Caicedo es director de cine y de proyectos audiovisuales y expandidos, ganador de 3 Premios Macondo, 3 BAFICI y 2 Victory Media Network, fue el director audiovisual de la navidad El Árbol de la Abundancia.

Santiago ha producido contenido audiovisual para formatos no convencionales desde 2011, lo cual incluye la creación de experiencias interactivas, contenido para teatro, exposiciones, conciertos, musicales, video mapping y fulldome.

Santiago Caicedo, es maestro en Artes Plásticas con especialización en Dirección de Cine y en Investigación de Imagen y de Informática. Cuenta con más de treinta premios internacionales, ha trabajado también en proyectos institucionales y comerciales para clientes como Sony, Bavaria, Nintendo, Adidas, Red Bull, Naciones Unidas, Mapfre, Boost Mobile, Diesel, Taschen, Kool, Bomba Estereo, Chevrolet, etc.

Ha recibido numerosas distinciones alrededor del mundo incluyendo el premio de diseño de espacios e interiorismo en la 5o Bienal Iberoamericana de Diseño, el Lápiz de acero, y el SXSW.

John Puerta: Director técnico



John Puerta es productor técnico y general con 25 años de experiencia, en producciones masivas, creador de la agencia de publicidad Prime Producciones, destacada entre las 10 mejores de Colombia, desempeñando como director de operaciones en campañas masivas a través de varios canales de comunicación.

En estos 25 años he participado en conciertos como Bruno Mars, Luis Miguel, Paramore, Shakira, Daddy Yankey, Wisil y

Yandel, Carlos Vives, Juan Luis Guerra, a nivel nacional e internacional entre otros.

Exposiciones y espectáculos, como lo son Cirque du Soleil, Vincent Van Goht, Disney Imersive, Disney on Ice.

DIRECCIÓN DE ARTE



Teatro de Juguete es una productora líder en el país que se especializa en la realización de espectáculos tanto teatrales como audiovisuales, destinados a un público diverso.

Este equipo creativo se empeña en generar contenidos que interactúen efectivamente con la audiencia, generando una relación entre el diseño de arte, los elementos escenográficos y la finalización de elementos de varios formatos. **Milena Forero** y **Carlos Velásquez** han participado en proyectos de gran formato para el Teatro Julio Mario Santo Domingo, El Centro Nacional de las Artes, la Sinfónica Nacional, además de ser los Directores Creativos de espacios como CC Gran Estación.

Han sido directores y realizadores de arte en proyectos como EL ÁRBOL DE LA ABUNDANCIA, navidad de Bogotá 2022.

MEDEA en una producción para el CNA en el año 2024. Y la ÓPERA EL PRINCIPITO para el Teatro Colón de Bogotá, entre muchos otros.

Juan Cataño : director de música



Juan Cataño es músico especializado como compositor y arreglista para teatro, en el 2024 estrenó 7 de los espectáculos que están en la cartelera nacional. Estudió en la Escuela de Música Contemporánea de Buenos Aires y es ganador del premio ESTO-Vi a Teatrista del año.

Algunas de las obras donde ha participado son:“El Árbol de la Abundancia”, “Woyzeck” "Travesía, Cinco Continentes al Galope" para el Parque Panaca, “Canción para Dueto” “ Cázame” “ El Grito” Olvido” dirigidas por Jimmy Rangel, “Perfectos Desconocidos” “El Método” La

Obra que Salió Mal” entre otras con el Teatro Nacional. “Todos eran mis hijos” producida por Señor M, y dirigida por Manolo Orjuela. Cortometrajes como “ 3 Pedazos X

Cabeza” dirigido por Rodrigo Trujillo, Programas de TV como "Otro Programa de Rop" para Play Tv y "Planeta Capital" para Canal Capital, la Serie Web “El Conejo más Estúpido” con El Santo producida por Shock y “Gente del Común, Fuera de lo Común” para RTVC.

Luz Helena Cárdenas: diseño de vestuario



Luz Helena Cárdenas es una de las diseñadoras de vestuario y moda de mayor recorrido en el sector teatral y audiovisual del país.

Conocida en el medio como "La Flaca", su trayectoria abarca títulos cinematográficos como Somos Calentura (Nominada a los premios macondo por mejor diseño de vestuario) y Perro Come Perro, entre otras decenas de películas, series de televisión, y obras de teatro y danza.

Su formación empezó en la Universidad Jorge Tadeo Lozano en donde estudió diseño industrial y posteriormente diseño textil en el Instituto de Investigación de la Expresión Colombiana - I.D.E.C. Al terminar sus estudios comenzó su recorrido profesional como Diseñadora de Modas en un colectivo llamado “Locomodo”, el cual estuvo en el mercado por un poco más de 6 años en la década de los noventas.

Entre sus últimas producciones están: EL ÁRBOL DE LA ABUNDANCIA. Navidad de Bogotá. 2022. MEDEA. Producción de la CNA. 2024. Película REBELIÓN Director José Luis Rugeles. MI BESTIA Directora Camila Beltran seleccionada para ACID CANNES 2024.

Diana Torres: Diseño de maquillaje



Diana Torres es una maquilladora con 10 años de experiencia en Maquillaje Artístico.

Estudió maquillaje artístico en la Universidad Lasalle College - LCI, con estudios en Fotografía, Aerografía y moda y dirección de arte. Actualmente se desempeña como docente de Lasalle college y Universidad nacional de maquillaje artístico, ha participado en los proyectos de gran formato como:

MEDEA. Producción de la CNA. 2024. Diseño de Maquillaje.

EL ÁRBOL DE LA ABUNDANCIA. Navidad de Bogotá. 2022.

CONSTELACIONES : Asistente de maquillaje

MARIA MAGDALENA. Serie de T.V. 2018. Coordinadora de Diseño TELESET.

VII. Monitoreo y evaluación

El resultado final de la Residencia Internacional culminará con las presentaciones de la obra "Lo Sagrado" en la Catedral Primada ante el público de Bogotá. El proceso, los aprendizajes, el ensamblaje de los diferentes elementos que hicieron posible la obra, es decir, todo el recorrido desde la concepción hasta la ejecución, será documentado en una bitácora. Esta bitácora incluirá testimonios de los equipos involucrados, hitos creativos, avances en las distintas etapas de producción y una trazabilidad visual completa del proyecto.

La bitácora servirá como un registro concreto que evidenciará los resultados de la Residencia Internacional. Además, se espera que funcione como una invitación a replicar este modelo en otros proyectos innovadores, interdisciplinarios y de gran formato, posicionando a Bogotá como un referente cultural en América Latina.

Para asegurar una evaluación rigurosa y sistemática del proyecto "Lo Sagrado – NAVIDAD 2024", se diseñará un instrumento de medición, recolección, levantamiento, sistematización y análisis de información. Este será desarrollado en conjunto con el Observatorio de Culturas y la Dirección de Economía, Estudios y Política de la Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte (SCRD).

Indicadores Propuestos

1. Fortalecimiento de capacidades técnicas y artísticas

- **Número de participantes** en los programas de formación.
- **Porcentaje de participantes** que reportaron una mejora en sus habilidades técnicas después de la formación.

2. Experimentación creativa

- **Número de ideas o conceptos innovadores** generados y probados durante el entorno de experimentación.
- **Evaluación cualitativa** de la innovación en el proyecto, basada en la retroalimentación de expertos y participantes.

3. Sensibilización patrimonial

- **Evaluación cualitativa** del impacto de las intervenciones artísticas en la percepción y apreciación del patrimonio arquitectónico.

4. Transferencia de conocimientos técnicos

- **Número de talleres y sesiones** de intercambio técnico entre expertos franceses y colombianos.
- **Cantidad de técnicas y conocimientos** transferidos a los participantes locales en áreas clave como mapeo de proyecciones, modelado digital, y creación de ambientes inmersivos.

5. Fomento de la colaboración interdisciplinaria

- **Número de colaboraciones** establecidas entre artistas, técnicos y creadores de distintos países y disciplinas.
- **Cantidad de proyectos conjuntos** desarrollados como resultado de la colaboración interdisciplinaria.
- **Número de intercambios culturales** entre Francia y Colombia que resultaron en la creación de obras con influencias mixtas.

- **Diversidad de disciplinas y culturas** representadas en los proyectos artísticos resultantes.
- **Cantidad de buenas prácticas y lecciones** compartidas y aplicadas en proyectos artísticos y culturales posteriores.

Nota: El objetivo es que estos indicadores no solo reflejen los logros inmediatos del proyecto, sino que también se midan a lo largo del tiempo para evaluar el impacto sostenido de la colaboración interdisciplinaria. Esto permitirá identificar cómo las sinergias creadas continúan influyendo en el desarrollo cultural y artístico a largo plazo, consolidando un legado duradero para futuras iniciativas

Metodología de evaluación

El proyecto incluirá las siguientes metodologías de evaluación, que se irán ajustando durante su ejecución:

1. Evaluación cualitativa

- **Encuestas** a los espectadores y retroalimentación del equipo artístico.
- **Análisis de críticas** y cobertura mediática del evento.

2. Evaluación cuantitativa

- **Medición del número total de espectadores** y participación en cada representación.
- **Análisis del impacto** en redes sociales y medios de comunicación.

3. Lecciones aprendidas

- **Documentación de desafíos** enfrentados y soluciones implementadas.
- **Recomendaciones** para futuros eventos basadas en las experiencias recogidas.