

FIC48/2020/09

CENTRO DE CULTURA DIGITAL Y FESTIVAL INTERNACIONAL CERVANTINO VINCULAN TECNOLOGÍAS DIGITALES, ARTE Y JUEGO EN LA EDICIÓN 48

- **El Foro Metamorfosis: teatro, artes vivas y tecnología** explorará nuevos métodos de creación a través de dos talleres, tres charlas y un laboratorio.
- **Dos instalaciones** mantendrán vivo el espíritu de esta fiesta cultural en el estado de Guanajuato, *Aqua. O y Ausencia: Memoria Colectiva*
- **La Pocha Nostra** diluirá las fronteras entre arte-política, práctica-teoría, artista- espectador a través de una selección de videos de performances transdisciplinarios.

Juego, arte y tecnología son los ejes bajo los cuales el Centro de Cultura Digital (CCD) invita al diálogo, la creación y reflexión, como parte de su alianza con el Festival Internacional Cervantino en la edición 48. Once actividades integran el programa académico y visual de este año, con especial enfoque en el público joven.

La generación de nuevos espacios para la creación a través de los recursos tecnológicos es una de las necesidades que el CCD considera sustanciales en el contexto actual global, donde la utilización del espacio físico se ve limitado. Es por lo que desarrolladores, artistas visuales y sonoros, bailarines e investigadores se unirán en la virtualidad del 14 al 18 de octubre para abordar ésta y otras problemáticas desde una mirada multidisciplinaria.

El panorama de las artes y los métodos creativos mediante la experimentación tecnológica se cuestionarán desde distintas aristas en el *Foro Metamorfosis: teatro, artes vivas y tecnología*, conformado por dos talleres, un laboratorio y tres charlas en vivo. En el *Taller Distancia, Sonido y Red*, los interesados aprenderán a elaborar sesiones de improvisación sonora a distancia con dos o más intérpretes, bajo la mentoría del

Laboratorio de Tecnologías libres, expertos en sistemas digitales, diseño de interfaces físicas e instalaciones interactivas.

El lenguaje corporal será explorado en el *Taller: Mi cuerpo, una cámara y el confinamiento*, cuatro sesiones de 90 minutos para analizar sobre la relación entre el cuerpo y el entorno proyectado a través de la cámara. Adriana Segovia y Mariana España compartirán habilidades dancísticas y audiovisuales, con la intención de potenciar la curiosidad de los participantes mediante la creación de una videodanza. Los interesados en la oferta de talleres podrán registrarse previamente en el sitio oficial del festival.

Los creadores escénicos tendrán un espacio abierto a la escucha e intercambio de ideas en el *Laboratorio 0= Metaescena*, en el que se pretende visibilizar el aprovechamiento de las herramientas tecnológicas en las artes escénicas; el Laboratorio de Operaciones Escénicas, con apoyo de los laboratorios de Inmersión, E-Literatura, Tecnologías Compartidas e Hipermedial del CCD se unirán durante las cuatro sesiones de 150 minutos cada una.

¿Cuál es el rumbo de las artes escénicas? ¿Cómo se desarrollarán los procesos de creación a distancia? y ¿cuáles son las bondades de la tecnología dentro del campo artístico?, son algunas de las interrogantes que detonarán el diálogo en torno al campo artístico en tiempo de confinamiento. Las *charlas Aquí y ahora: La vida de las artes escénicas en la pandemia*; (*¿*) *Otros modos de producir y subsistir son posibles(?)*, e *Inteligencias para la metamorfosis*, se transmitirán en vivo a las 13 horas del miércoles 14, jueves 15 y viernes 16 de octubre, respectivamente, para atender y compartir las inquietudes de los agentes culturales dentro y fuera de México.

La presencia del FIC se mantendrá viva en el estado de Guanajuato con la intervención *Agua.0* y la pieza interactiva: *Ausencia: Memoria Colectiva*. La primera —creación del artista visual Ary Ehrenberg— es una serie de dispositivos móviles pluviales impulsados por la concentración de agua. Con su obra —ubicada en las escalinatas de la Universidad de Guanajuato del miércoles 14 al domingo 18 de octubre— el autor cuestiona el impacto del tiempo y sus alteraciones en los ciclos naturales del agua.

Por su parte, *Ausencia: Memoria Colectiva*, es un monumento híbrido interactivo mediante la acción de los usuarios de Twitter a la distancia. Los

participantes podrán encender 60 tubos LED programables en tiempo real con el uso de hashtag #MemoriaFIC; esta colaboración digital estará disponible el miércoles 14 y jueves 15 de octubre de 18 a 21 horas, a través de una transmisión en vivo intervenida por animaciones digitales.

La organización artística transdisciplinaria dirigida por Guillermo Gómez Peña, La Pocha Nostra, llegará al FIC con una selección de videos de performances que pretenden erradicar fronteras entre arte-política, práctica-teoría y artista-espectador, mediante acciones performáticas transdisciplinarias; se podrá disfrutar en una transmisión en vivo el 18 de octubre a las 20 horas.

En torno al tema de inclusión, se desarrollará la *Game Jam Virtual Cervantina-La Jam de Todxs*, un evento que tiene como objetivo la creación de un juego o videojuego partiendo de la experimentación y el trabajo colaborativo; 48 horas ininterrumpidas enfocadas a la generación de reflexiones y la formación de entornos incluyentes.

Los participantes recibirán una inducción y mentorías previas al laboratorio, impartidas por mentores y desarrolladores especialistas en el tema. Una vez definidos los proyectos, los equipos trabajarán con la meta de entregar sus propuestas antes del tiempo límite. Durante el proceso, los participantes serán asistidos por expertos en la industria para guiarlos en la construcción de sus juegos.

La Game Jam es una actividad dirigida a artistas visuales, músicos, artistas sonoros, guionistas, escritores, programadores, diseñadores, game designers, entusiastas del desarrollo de juegos y público en general de América Latina.

Para mayor información acerca del registro previo a las actividades académicas visita <https://centroculturadigital.mx/>.

Visita las redes sociales de festival en Twitter (@cervantino), Facebook (/Cervantino) e Instagram (@cervantino) y sigue la conversación a través del #HayCervantino #CervantinoEsContigo y #EIEspacioQueNosUne.



GOBIERNO DE
MÉXICO

CULTURA
SECRETARÍA DE CULTURA