



OASIS

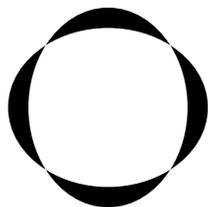
The Videogame Exhibition

ENART



PROGRAMA ACADÉMICO

Las charlas y conversatorios serán transmitidos a través del perfil de Facebook del Centro Multimedia



OASIS

The Videogame Exhibition

Jueves 11 de mayo

11 h

CONVERSATORIO >

Construyendo puentes culturales a través de los videojuegos: explorando el impacto social y la diversidad en el medio interactivo

PARTICIPAN >

David Alonso y Sergio Reyes (UNI)

FORMATO >

Presencial

LUGAR >

Área común del Centro Multimedia, CENART

Los videojuegos han experimentado un enorme crecimiento en popularidad y alcance durante las últimas décadas, convirtiéndose en un medio influyente y casi omnipresente en nuestra sociedad. En esta ponencia planteamos la hipótesis de que los videojuegos pueden desempeñar un papel crucial en la construcción de puentes culturales, promoviendo el entendimiento intercultural y abordando temas sociales relevantes. Para respaldar nuestra hipótesis, examinamos casos de estudio de videojuegos que representan diversas culturas y tradiciones, así como aquellos que abordan temas sociales y fomentan el cambio. También analizamos cómo las comunidades globales de jugadores y las colaboraciones en el desarrollo de videojuegos pueden contribuir a la construcción de conexiones interculturales. Por último exploramos las tendencias emergentes y las tecnologías en el campo de los videojuegos que podrían seguir impulsando la diversidad cultural y el entendimiento en el futuro. Esta investigación sugiere que los videojuegos tienen un potencial significativo para actuar como catalizadores en la construcción de puentes entre culturas y la promoción del cambio social.

Viernes 12 de mayo

10 h

CONVERSATORIO >

Detrás de escena de *Beetles* y *The Choice*

PARTICIPAN >

Danny Cannizzaro (Tender Claws), Joanne Popinska

FORMATO >

Presencial - Charla en inglés

LUGAR >

Aula Magna José Vasconcelos, CENART

Los juegos de Tender Claws recurren a la parodia, la sátira y el absurdo para fomentar conversaciones en torno al medio del videojuego. Sus obras exploran los modos en que humanos y animales interactúan/juegan con sistemas automatizados. *Beetles* es una fusión de géneros, técnicas y experiencias: es un juego *live-streamed* con un poco de performance, otro poco de inteligencia artificial y un toque de telenovela. Por su parte, *The Choice* es un documental interactivo que reconfigura el género de la entrevista al añadir recursos lúdicos e inmersivos cuya intención es generar mayor empatía con su audiencia para así provocar una conexión más profunda con el contenido que busca transmitir. Joanne Popinska trabaja con historias y temáticas sociales actuales, encuentra en los recursos video lúdicos y de realidad virtual un medio para vincular con nuevas audiencias. Danny y Joanne compartirán los procesos creativos y desafíos detrás de ambas producciones durante este encuentro.



Viernes 12 de mayo

11 h

CONVERSATORIO >

Emociones en juego

PARTICIPAN >

Sebastián Genvo y Nina Freeman

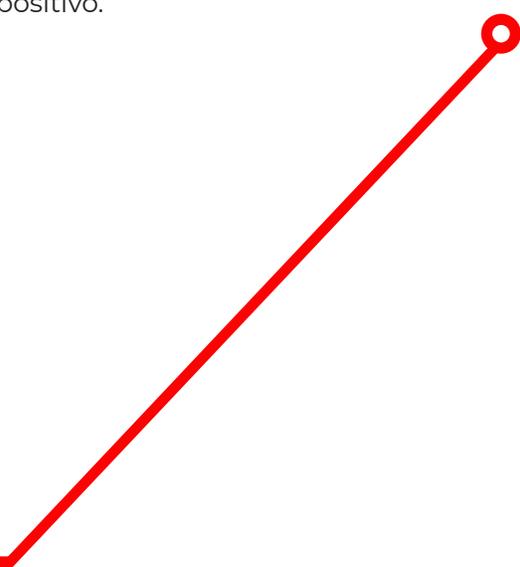
FORMATO >

Presencial - Charla en inglés

LUGAR >

Aula Magna José Vasconcelos, CENART

Aristóteles postuló que la tragedia convoca a la catarsis y permite a sus espectadores purificar sus afectos. El Arte, con mayúscula y en sus distintos formatos, ha cargado con este rol sanador y emocional. Ahora es el turno del videojuego de mostrar que puede crear experiencias distintas, únicas, y que merece un lugar dentro de esta conversación. Sebastián y Nina cuentan con años de experimentación y exploración en el desarrollo y la reflexión de los modos en que el videojuego puede transmitir una vivencia personal, así como las distintas posibilidades en que su audiencia puede involucrarse y experimentar una historia autobiográfica en la cual participa a distancia. El encuentro indaga en los modos en que el videojuego redefine al género autobiográfico y reconfigura los modos de interacción propios del dispositivo.





Viernes 12 de mayo

12 h

CONVERSATORIO >

Cambiando las reglas del juego - Parte 1

PARTICIPAN >

Eurídice Cabañes y Pablo Quarta

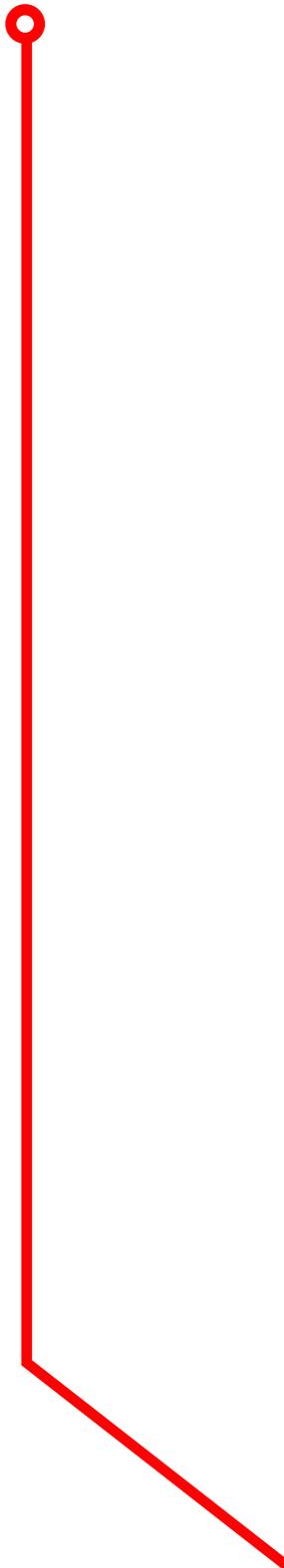
FORMATO >

Presencial

LUGAR >

Aula Magna José Vasconcelos, CENART

El videojuego constituye una práctica cultural reconocida y con gran protagonismo. La industria del videojuego ha crecido exponencialmente en los últimos años, alcanzando un pico durante la pandemia y creando una gran burbuja que ahora está teniendo algunas fugas. Es crucial repensar los modelos organizacionales y de negocios para así explorar modelos alternativos como cooperativas, sindicatos, el desarrollo de proyectos en modo colaborativo y otras variantes. En este conversatorio, Eurídice Cabañes y Pablo Quarta compartirán sus experiencias profesionales y personales, compartiendo aprendizajes y errores; buscando encontrar el punto de equilibrio entre teoría y práctica, en pos de intentar diseñar un futuro más ético y equitativo en una industria donde conviven gigantes desarrolladores mainstream junto a semilleros de pequeños estudios independientes que buscan marcar la diferencia.





Viernes 12 de mayo



15 h

CHARLA >

Cambiando las reglas del juego - Parte 2

PARTICIPA >

Marie LeBlanc Flanagan

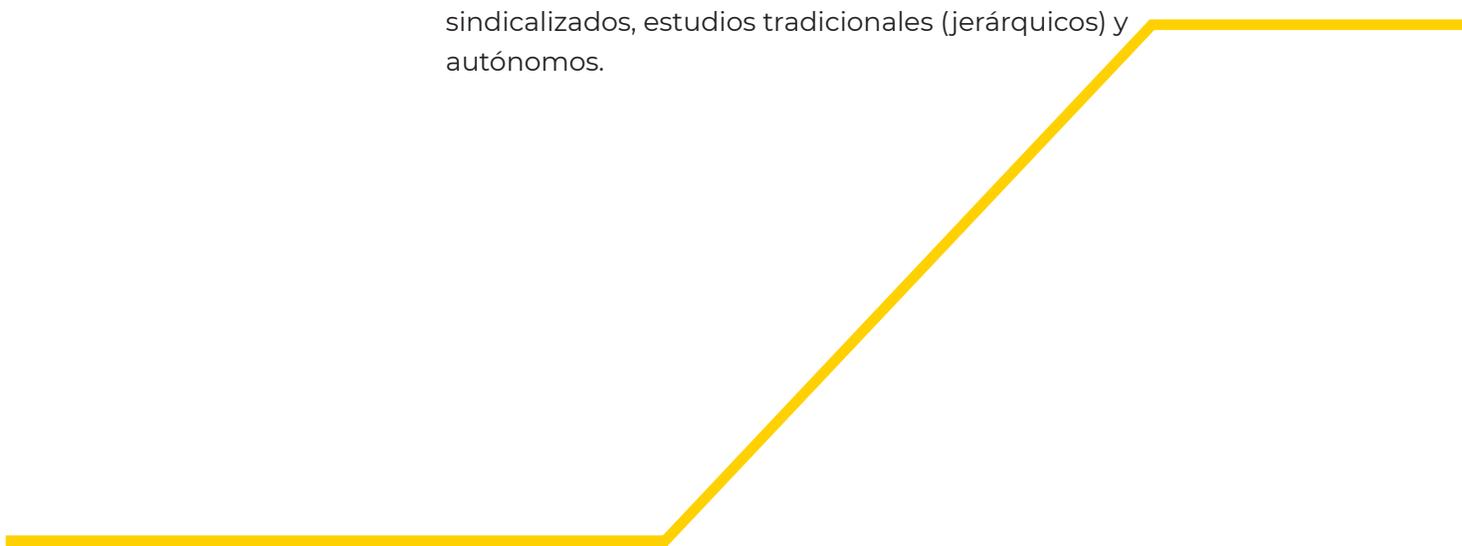
FORMATO >

Presencial - Charla en inglés

LUGAR >

Galería Manuel Felguérez, CENART

Marie LeBlanc Flanagan presentará el cómic e investigación "If You Don't Like the Game, Change the Rules: Alternative Modes of Videogame Production" realizado por la Game Arts International Network (GAIN). En él se muestra cómo la industria del videojuego se encuentra repitiendo los entornos de trabajo tradicionales y jerárquicos donde abundan los casos de desgaste laboral y los modelos inequitativos. Sin embargo, las estructuras empresariales alternativas se están extendiendo por el sector con una mayor presencia de organizaciones sindicales y apertura de nuevas cooperativas y formatos alternativos de trabajo. El presente encuentro recupera un trabajo de investigación llevado a cabo durante el 2022 con asociaciones de cooperativas, organizaciones sindicales y otros expertos laborales del sector, así como estudios de videojuegos cooperativos, estudios de videojuegos sindicalizados, estudios tradicionales (jerárquicos) y autónomos.





Jueves 18 de mayo



16 h

CHARLA >

La influencia de la animación tradicional en los videojuegos

PARTICIPA >

Mtro. Anwar Sosa (Universidad Anáhuac)

FORMATO >

Presencial

LUGAR >

Aula Magna José Vasconcelos, CENART

La animación surge desde la llegada del cine, y con el auge de los videojuegos en los 70's hubo una fusión de esta técnica con este nuevo medio de entretenimiento. A pesar de que en los últimos años los gráficos en los videojuegos tienden más a la animación hiperrealista, algunas compañías han apostado por el uso de gráficos inspirados en la animación clásica o 2D. En esta charla daremos un recorrido por los inicios de la animación, así como por juegos que se han inspirado en este arte para dar una experiencia diferente a los usuarios.



Viernes 19 de mayo

10 h

CHARLA >

Videojuegos dentro del Museo

PARTICIPAN >

Laura Palavecino (Argentina)

FORMATO >

En línea

LUGAR >

Transmisión desde el perfil de Facebook del Centro Multimedia

En el 2012 el Museum of Modern Art (MoMA) decidió incorporar una selección de videojuegos a su colección institucional de diseño. Con esta acción se visibiliza y valida, a nivel público e institucional, una conversación que estaba teniendo lugar en la escena de los videojuegos y el arte hacía ya varios años. Esta conversación inició con las obras de *game art* en los años noventa pero cobró mayor relevancia y protagonismo en la segunda década del nuevo milenio. Hoy, diez años más tarde, varias instituciones artísticas han decidido acoger exhibiciones de videojuegos dentro de sus instalaciones y existen múltiples festivales y eventos internacionales que cruzan obras artísticas interactivas y videojuegos. ¿Quiénes son sus creadores? ¿Cuáles son los procesos detrás de estas piezas? En este conversatorio acompañaremos a Laura Palavecino, artista y desarrolladora, en un recorrido personal y profesional donde nos contará cómo el arte y los videojuegos pueden vincularse dentro del museo.

Viernes 19 de mayo

11 h

CHARLA >

Videojuegos, Innovación y el Mundo del Arte

PARTICIPA >

Sarah Brin (UK)

FORMATO >

En línea - en inglés

LUGAR >

Transmisión desde el perfil de Facebook del Centro Multimedia

¿Qué tienen en común el mundo del arte, de los videojuegos y la tecnología? ¿Qué cruces se pueden dar entre ellos? ¿Cómo pueden beneficiarse del diálogo y del trabajo colaborativo e interdisciplinario? Sarah Brin, historiadora del arte y productora creativa, compartirá sus aprendizajes y reflexiones a lo largo de más de dos décadas de trabajo en el cruce de estos tres campos. Junto a ella conoceremos qué puede aportar la industria de los videojuegos en cuanto a desarrollo de comunidades, modos de involucramiento, interactividad y diseño. Descubriremos como museos y galerías pueden recurrir al juego para ampliar sus audiencias y explorar tecnologías emergentes. Indagaremos qué significa crear una experiencia inmersiva y cómo la tecnología y el juego pueden ayudar en dicho proceso. Nos plantearemos el significado de diversión y entretenimiento, y buscaremos pensar experiencias significativas que construyan relaciones sostenibles.

Jueves 25 de mayo

12 h

CONVERSATORIO >

Jornada Game Studies local

PARTICIPAN >

Blanca Lopez , German Rangel, Ruth Contreras Espinoza, Jose Angel Garfias, Jacinto Quesnel, Clara Cisneros Hernández, Roberto Carlos Rivera Mata y German Sosa

FORMATO >

Presencial

LUGAR >

Galería Manuel Felguérez, CENART

La jornada comprende una serie de paneles y conversatorios donde se presentarán las últimas investigaciones académicas en torno a los videojuegos que desde distintos ámbitos están llevando adelante investigadores, docentes y equipos universitarios. Los *Game Studies* nacen en la década de los noventa como una búsqueda de un lenguaje y herramientas propias que permitan entender al videojuego en tanto fenómeno independiente. Es en esta última década han cobrado relevancia e influencia las reflexiones hispanoparlantes sobre la cuestión. En este sentido, la jornada inaugural comienza con la presentación del capítulo mexicano de Digital Games Research Association (DiGRA) y continúa con una serie de ponencias abiertas al público general cuya intención es fomentar el diálogo, participación y reflexión de un campo en expansión.

Viernes 26 de mayo

17 h

CHARLA >

Detrás de escena junto a Elisa Navarro Chinchilla

PARTICIPA >

Elisa Navarro Chinchilla

FORMATO >

Presencial

LUGAR >

Área común del Centro Multimedia, CENART

En ocasiones los videojuegos nos transportan a mundos desconocidos para sumergirnos en realidades que de otro modo no habiéramos podido conocer. Gracias a su poder de inmersión se nos revelan historias silenciadas que transcurren en espacios paralelos, muchas veces marginales. Es en esos momentos que los videojuegos desbloquean un superpoder singular, el cual los convierte en grandes canales activistas. En este encuentro Elisa Navarro Chinchilla compartirá el proceso creativo, los desafíos y logros detrás de la producción de *Pepenadores*: una ficción interactiva entre realidad virtual y *webdoc* que sumerge a su audiencia en un basurero a cielo abierto.

Jueves 1 y viernes 2 de junio

 15 a 18 h

FORMACIÓN >

Taller de Introducción al diseño de experiencias inmersivas de Realidad Virtual

IMPARTEN >

Guillermo Sánchez Basoco, Alejandro Méndez González y Luis Romero Ramos

DIRIGIDO A >

Público general, mayor de edad, con interés en el desarrollo de aplicaciones de realidad virtual

LUGAR >

Sala PC del Centro Multimedia, CENART

Actividad gratuita, presencial

Registro previo en:

<https://forms.gle/1eoTCZrRAMcCtRcJA>

Los participantes tendrán un primer acercamiento al desarrollo de aplicaciones de Realidad Virtual para dispositivos con seis grados de libertad (6DoF). Aprenderán una serie de “mejores prácticas” para la creación de ambientes virtuales interactivos en realidad mixta y también las ventajas y limitaciones de estas tecnologías. Además tendrán acceso a equipo de realidad virtual donde se analizarán ejemplos aplicados.

 **Jueves 8 de junio**

 **16 h**

CICLO DE DOCUMENTALES >

Arcadeología / Openworld cinema / Nerfeadas

FORMATO >

Presencial

LUGAR >

Sala Mac del Centro Multimedia, CENART

Arcadeología (101 min). Repasa la figura del arcade en el territorio español a partir del trabajo de conservación de máquinas recreativas realizado por Arcade Vintage, hasta el resto de iniciativas y profesionales que, desde hace más de 40 años, han participado en el fenómeno.

OpenWorld cinema (20 min). Un análisis sobre la evolución de los videojuegos y su creación como el gran arte que es hoy en día. Atravesaremos sus problemáticas y sus cambios de paradigma para plantear si hay una forma definitiva de contar una historia. Así como las posibilidades de la interactividad resultan en obstáculo u oportunidad, el poder de las decisiones y el futuro en la virtualidad.

Nerfeadas (60 min, dos capítulos). Una serie documental dividida en capítulos temáticos en torno al machismo del mundo del videojuego en sus facetas de industria, creadora de productos culturales y como motor de cambio de la sociedad.



Viernes 9 de junio

16 h

CICLO DE DOCUMENTALES >

Ludo / Videojuegos sobre ruedas

FORMATO >

Presencial

LUGAR >

Sala Mac del Centro Multimedia, CENART

Ludo (50 min). Formato periodístico y televisivo de entrevista sosegada, presentado por el periodista y creador de contenido Roc Massaguer 'Outconsumer'. Está centrado en los serious games y cómo los videojuegos tratan de reflejar la realidad social o ser un instrumento de educación con un alcance nuevo.

Videojuegos sobre ruedas (120 min). Cuatro capítulos en los cuales seguiremos a un colectivo de creadores de videojuegos arcade argentinos en el recorrido que realizan por su país natal, ofreciendo un encuentro inusual entre jugadores y máquinas en cada destino. Experiencias, historia, industria y nuevas propuestas lúdicas confluyen en un recorrido lleno de diversión, arte, nostalgia y sorpresas.



OASIS

The Videogame Exhibition

Una exhibición de:



UNIVERSIDAD
DE DISEÑO Y
TECNOLOGÍA

LA
REVOLUCIÓN
DE ESNE

AC/E
ACCIÓN CULTURAL
ESPAÑOLA

Canadá



Universidad
Autónoma
Metropolitana
Casa abierta al tiempo Azcapotzalco

CULTURA
LÚDICA

Anáhuac
México



Tecnológico de Monterrey
Escuela de Arquitectura,
Arte y Diseño

DIGRA
Mx



#Aqu'EnElCenart
cenart.gob.mx ■ mexicoescultura.com



CULTURA
SECRETARÍA DE CULTURA