

Semana de la Cultura Digital en BiblioRed

Bibliotecas, medios digitales y espacios colaborativos en tiempos de transición

27 a 30 de octubre de 2020

¿Cómo serán las bibliotecas en el futuro? ¿Cuál es su papel en estos tiempos de transición? Al ser una institución social, la biblioteca pública se enfrenta al reto de renovar sus formas de mediar entre la cultura, la información, el conocimiento y las necesidades urgentes de la sociedad contemporánea. Si el aprendizaje, la lectura y el entretenimiento tienen una relación cada vez más fuerte con las redes sociales, ¿cómo pueden las bibliotecas acercarse de nuevo a los ciudadanos y aportar en sus búsquedas cotidianas?

Frente a los desafíos a los que nos enfrenta la coyuntura actual, es fundamental pensar el papel de las bibliotecas públicas y las formas como se transforma su mediación de la cultura. Hoy en día, la apuesta es hacer que las bibliotecas sean *ágoras*, espacios que, además de brindar acceso, nos permitan apropiarnos de las tecnologías digitales para incentivar la colaboración entre ciudadanos. Sin embargo, en tiempos de transición, es evidente que esta es una mirada aún en construcción, pues aún quedan más preguntas que certezas frente a las maneras en las que las bibliotecas podrían usar dichos medios de manera democrática y crítica para renovar su rol como agentes de transformación cultural.

La semana de la Cultura Digital en BiblioRed será un escenario virtual de diálogo y reflexión acerca del papel de las bibliotecas para enfrentar los retos que el siglo XXI ha traído a las formas en las que las sociedades contemporáneas aprenden, se informan, investigan y se entretienen. Su programación estará compuesta por conversaciones entre escritores, artistas, maestros y bibliotecarios interesados por las posibilidades que los medios digitales ofrecen para pensar nuestra relación con el mundo del conocimiento en tiempos de transición. Por ello, tendremos diálogos que nos acercarán a preguntas sobre el porvenir de la lectura, la escritura, la educación, las manifestaciones artísticas contemporáneas y su relación con las formas de movilización social alrededor de la cultura. Con esta programación, la Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte, a través de la Red Distrital de Bibliotecas Públicas, busca aportar a un diálogo e intercambio de saberes en medio de la “nueva normalidad”.

Parrilla de programación virtual

27 de octubre 2020				
Día #1: "Narrar, crear e investigar en escenarios digitales"				
Descripción general: ¿Con el siglo XXI vendrá la transformación de los medios y los espacios de acceso a la historia, la ciencia y la cultura? ¿Nuestras formas de narrar, crear, acceder y producir conocimiento se han transformado radicalmente con el uso de nuevas tecnologías? Estas preguntas orientan la programación del día #1 de la Semana de Cultura Digital. A través de conferencias magistrales, nos acercaremos a reflexiones sobre problemas contemporáneos como el del papel de la biblioteca en tiempos de transición, las formas de producción de conocimiento científico en contextos como el de América Latina, la creación artística con herramientas de aprendizaje automático e inteligencia artificial y la narración digital del conflicto armado colombiano en múltiples plataformas mediáticas.				
Tipología	Invitado	Horario	Título y descripción de la charla, taller, muestra u ponencia	Perfil del invitado
Muestra de resultados <i>Experiencia CK/WEB "Machine Learning"</i>	Participantes del Laboratorio de Arte y Aprendizaje Automático (<i>Machine Learning</i>) de la CK WEB - IDARTES	3:00 - 4:00 pm	<p>Muestra pública del Laboratorio de producción de obra con herramientas de aprendizaje automático</p> <p>Los participantes del laboratorio de "Producción de obra con herramientas de aprendizaje automático" presentarán proyectos artísticos que reflexionan sobre la relación entre arte, ciencia y tecnología. Cada uno de ellos es derivado de la exploración de tecnologías de procesamiento de datos con inteligencia artificial - <i>Machine learning</i>, coordinada por los investigadores y artistas Guido Corallo, Luis Fernando Medina y Margarita Martínez.</p> <p>Los asistentes a la muestra podrán observar los resultados concretos de la experimentación artística con algoritmos que tratan de aprender de los datos, así como reflexiones sobre la</p>	El Ck/WEB es la estación del Idartes para la experimentación, formación, circulación, debate, creación de redes y difusión de contenidos culturales.

			<p>manera de usar desarrollos tecnológicos en países periféricos como Colombia.</p> <p>Esta muestra pública es posible gracias a la alianza entre el programa CK-WEB, de IDARTES, y la Red Distrital de Bibliotecas Públicas de Bogotá.</p>	
<p>Conferencia inaugural</p>	<p>Jorge Carrión</p>	<p>4:00 - 5:00 pm</p>	<p>Charla “¿Deberían las bibliotecas ser virales?”</p> <p>El escritor Jorge Carrión, experto en historia de los espacios del libro, ha explorado la viralidad en sus últimos proyectos. En esta conferencia reflexionará sobre el espacio y el sentido de las bibliotecas en el siglo XXI, sobre todo en estos tiempos pandémicos. Tal vez la crisis sea una oportunidad para la metamorfosis de las bibliotecas en estructuras más acordes con los retos sociales e intelectuales de nuestra época.</p>	<p>Jorge Carrión nació en Tarragona en 1976 pero ha pasado la mayor parte de su vida en Mataró y Barcelona. Es doctor en humanidades por la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona y codirector del Máster en Creación Literaria de la UPF-BSM (junto con José María Micó). Ha vivido en Buenos Aires, Rosario y Chicago. Publica regularmente en diversos medios, entre ellos la sección de opinión en español de <i>The New York Times</i> y <i>La Vanguardia</i>. Es autor de la tetralogía de ficción <i>Las huellas</i> (conformada por <i>Los muertos</i>, <i>Los huérfanos</i>, <i>Los turistas</i> y <i>Los difuntos</i>) y de varios libros de no ficción, entre los que destacan <i>Australia. Un viaje</i>, <i>Teleshakespeare</i>, <i>Librerías</i>, <i>Barcelona. Libro de los pasajes</i>, <i>Contra Amazon</i> y <i>Lo viral</i>. Fue comisario de las exposiciones <i>Las variaciones Sebald</i> del Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona y <i>Todas las bibliotecas del mañana</i> del centro cultural Koldo Mitxelena de San Sebastián. Con Sagar ha publicado dos</p>

				libros de cómic: <i>Barcelona. Los vagabundos de la chatarra</i> y <i>Gótico</i> . Es el autor y el narrador de los guiones del podcast <i>Solaris</i> , <i>ensayos sonoros</i> . Ha sido traducido a quince idiomas.
Conferencia	Paula Ronderos	5:00 - 6:00 pm	<p>Charla “El palo está para cucharas, filosofía de la tecnología para tiempos pandémicos”</p> <p>La charla propone una reflexión sobre la concepción de la tecnología desde la filosofía y la historia. Su punto de partida será el de las definiciones clásicas vinculadas con la aplicación de la ciencia, y se extenderá hasta el reconocimiento de lo tecnológico como un espacio de interacción crítica. Todo ello permitirá una reflexión contemporánea sobre los conocimientos situados y el diseño tecnológico como un espacio de acción para construir el mundo.</p> <p>En concreto desarrollaremos las siguientes temáticas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tecnología aplicada y determinismo 2. Perspectiva de género y reconocimiento de las escalas de lo tecnológico. 3. Conocimiento situado: tipos tecnológicos del <i>surdesarrollo</i> 4. Mundana e híbrida: Límites y conexiones: la red. 	Historiadora con maestría, profesora universitaria con experiencia de 20 años en diferentes áreas (ingeniería, historia, medicina y arte) ha realizado varias conferencias públicas, publicaciones en revistas indexadas y libros publicados por la Universidad Javeriana y el ICANH.
Conferencia	Elder Tobar	6:00 - 7:00 pm	La charla “Narrativas Digitales Multiplataforma y Transmedia desde las Humanidades Digitales. ‘4 Ríos’ y ‘Dulce y Salada’” tiene el objetivo de acercar a los participantes al concepto de <<narrativas digitales multiplataforma y transmedia>> desde el estudio de proyectos de índole digital sobre la historia y la geografía colombianas.	Productor audiovisual, Comunicador Social y Periodista, Maestría en Humanidades Digitales de la Universidad de los Andes. Su experiencia profesional le ha permitido especializarse en la creación y dirección de proyectos de

			<p>El recorrido estará acompañado por reflexiones sobre las prácticas de las Humanidades Digitales, entendidas como una forma de vincular metodologías y preguntas transversales sobre el significado de narrar en ámbitos digitales.</p>	<p>narrativa digital multiplataforma en empresas e instituciones públicas y privadas, donde ha dirigido contenidos en medios como cómics interactivos, maquetas y libros con realidad aumentada, videojuegos, aplicativos webs y tecnologías inmersivas, entre otros. Hace parte de Orgánica Digital, una organización dedicada a la creación y formulación de iniciativas vinculadas al sector creativo, social y cultural dentro y fuera del país. Es el director y creador de '4 Ríos', un proyecto que cuenta historias del conflicto armado en Colombia con el que ha obtenido varios premios nacionales como el premio Crea Digital, y premios internacionales como el premio a la innovación narrativa en el festival Ventana Sur de Argentina.</p>
--	--	--	---	--

28 de octubre 2020
Día #2: "Aprender y enseñar en ambientes digitales"
<p>Descripción:</p> <p>La tecnología ha modificado significativamente las maneras en las que nos relacionamos en contextos educativos. Estas transformaciones se han acelerado debido a la pandemia del COVID-19 y han puesto en primer lugar nuestras limitaciones y potencialidades a la hora de utilizar metodologías alternativas en ambientes de aprendizaje. El día #2 de la Semana de la Cultura Digital, reunirá a maestros, bibliotecarios y colectivos culturales alrededor de preguntas sobre la relación entre las nuevas tecnologías y la innovación pedagógica.</p>

Tipología	Invitado	Horario	Descripción de la charla, taller, muestra u ponencia	Perfil del invitado
Conferencia	Daniela Schütte (Memoria Chilena)	2:00 - 3:00 pm	La ponencia “ Estrategias para la difusión del patrimonio bibliográfico chileno: Servicios digitales de la Biblioteca Nacional ” dará cuenta de las distintas estrategias utilizadas por la Biblioteca Nacional para garantizar el acceso y difusión de las colecciones bibliográficas y documentales que resguarda. Para esto, se revisarán brevemente los distintos servicios digitales de la institución para luego profundizar en la metodología de trabajo detrás de la construcción de los distintos portales, sus contenidos y las distintas acciones de difusión que se han ido explorando a lo largo de los años.	Memoria Chilena es un centro de recursos digitales que presenta investigaciones basadas en documentos digitalizados pertenecientes a las colecciones de la Biblioteca Nacional de Chile. El proyecto de un espacio virtual que brinda acceso y visibilidad a las colecciones patrimoniales del principal centro bibliográfico del país comenzó a gestarse en el año 2001. Sobre la base de un programa de digitalización sin precedentes en nuestro país, Memoria Chilena fue lanzado oficialmente en el año 2003, convirtiéndose en una experiencia pionera de difusión del patrimonio cultural a través de internet. Daniela Schutte: coordinadora general de los sitios web de contenidos de la institución: Memoria Chilena (www.memoriachilena.cl) y Chile para Niños (www.chileparaninos.cl) y, desde el año 2013, Biblioteca Digital Nacional (www.bibliotecanacionaldigital.cl).
Ponencia 1		3:00 - 3:40 pm		
Ponencia 2		4:00 - 4:40 pm		
Taller	Wikimedia (Colombia - Chile)	5:00 - 6:30 pm	La actividad, “ Wikimedia: posibilidades pedagógicas para procesos de enseñanza-aprendizaje significativos ” estará	Es el capítulo local de la Fundación Wikimedia en Colombia, que busca la difusión y el desarrollo de iniciativas que apoyen el uso y

			<p>organizada en dos momentos y combina metodologías expositivas y prácticas.</p> <p>1. Charla Introduciremos las nociones de conocimiento libre y colaborativo como principios básicos de los proyectos Wikimedia, y compartiremos propuestas pedagógicas realizadas en universidades y escuelas, profundizando en dichas experiencias como punto de partida para abrir la reflexión en torno a las posibilidades que estas herramientas digitales tienen para una enseñanza-aprendizaje crítica, colaborativa y participativa.</p> <p>2. Taller Para el taller se mostrarán las características que se deben tener en cuenta para reconocer un buen artículo, se enseñará a crear una cuenta y cómo editar en Wikipedia, finalmente se hará la revisión y mejora de artículos que sean de interés de los participantes.</p>	<p>distribución del conocimiento libre en el país. sus objetivos son:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Promover la educación por medio del fomento de contenidos libres dentro y fuera de los proyectos Wikimedia. ● Establecer plena presencia de Colombia en Wikipedia en español y los demás proyectos Wikimedia. ● Difundir los proyectos de Wikimedia entre el público colombiano y, particularmente, entre estudiantes de colegio y universidad. ● Promover el uso de las lenguas indígenas colombianas, incluyendo proyectos Wikimedia en esas lenguas. ● Programar y llevar a cabo Wikiencuentros que involucren wikipedistas colombianos de todo el país. <p>Wikimedia Chile: es el capítulo chileno de la Fundación Wikimedia, constituida legalmente ante las autoridades nacionales, y destinada a la promoción de los diversos proyectos colaborativos de la Fundación Wikimedia como Wikipedia, Wikcionario, Wikiquote, Wikilibros, Wikisource, Wikimedia Commons, Wikiespecies, Wikinoticias y Wikiversidad.</p> <p>El capítulo chileno tiene como misión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Apoyar y fomentar el trabajo de comunidades locales, así como la creación y desarrollo de nuevas comunidades en torno al conocimiento.
--	--	--	---	--

				<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar alianzas con otras instituciones culturales y educativas, que busquen difundir el conocimiento sin barreras. • Incentivar la construcción y difusión de contenidos con una perspectiva local y diversa, para ampliar y enriquecer el conocimiento.
--	--	--	--	--

29 de octubre 2020				
Día #3: "Cultura digital e innovación para transformar la sociedad"				
Descripción: El día #3 de la Semana de la Cultura Digital será un espacio para reflexionar en torno al papel de las nuevas tecnologías en la acción social. Las preguntas que orientarán las intervenciones del día están relacionadas con diversas formas de fortalecer la participación, la interacción y la comunicación para crear comunidad. La cultura colaborativa, activismos digitales, la reconstrucción y apropiación de la memoria, hacen parte de las prácticas que permiten construir y enriquecer el tejido social, y que en lo digital, han encontrado espacios para su ejercicio.				
Tipología	Invitado	Horario	Descripción de la charla, taller, muestra u ponencia	Perfil del invitado
Conferencia	María José Afanador	2:00 - 3:00 pm	Participará con la charla: Archivo, memoria y humanidades digitales , la cultura digital está transformando la manera cómo accedemos a la información y a las formas como producimos y divulgamos conocimiento en las humanidades y en las ciencias sociales. Esta transformación está abriendo diálogos interdisciplinarios donde cada vez más el trabajo de archivos, museos y bibliotecas entra el diálogo con las humanidades. Este espacio también ha	Es profesora asistente de Humanidades Digitales de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad de los Andes (Colombia). Estudió una maestría y un doctorado en Historia en la Universidad de Texas en Austin. María José estudia el siglo XVIII y la transición entre colonia y república en el norte de Suramérica a través del lente de las prácticas espaciales, la imaginación geográfica y la economía política. Investiga además la

			<p>propiciado culturas participativas donde los usuarios pueden participar, colaborar y co-crear proyectos que involucren cultura, memoria e historia.</p> <p>Para revisar esta relación en las humanidades digitales y el archivo intentaré responder a la pregunta de ¿Cómo se están transformando las disciplinas de las humanidades en la era digital y su relación con el archivo y la construcción de memoria?</p>	<p>construcción de comunidades colaborativas en proyectos de humanidades digitales, la creación de narrativas cartográficas digitales y la construcción de conjuntos de datos espaciales para investigación en historia. Es editora de The Programming Historian en español (www.programminghistorian.org/es) y miembro del comité base de la Red Colombiana de Humanidades Digitales.</p>
Ponencia 3		3:00 - 3:40 pm		
Ponencia	Natalia Guarnizo/BLAA	4:00 - 4:40 pm	<p>El proyecto “La paz se toma la palabra, un baúl de herramientas digitales para hablar sobre paz”, desarrollado por la Subgerencia Cultural del Banco de la República tiene el propósito de contribuir al fortalecimiento de las culturas de paz a través de la circulación de un baúl de herramientas físicas y digitales y la gestión de una red de mediadores que se articula entorno a los 29 centros culturales del Banco de la República en todo el país.</p> <p>Artistas, promotores culturales, maestros y mediadores pueden acceder a herramientas digitales que les permiten animar, con diversos públicos, actividades creativas, diálogos y reflexiones en torno a conceptos como paz, violencia, memoria, reconciliación, la relación con la naturaleza, la convivencia y otros temas</p>	<p>Biblioteca Luis Ángel Arango. Proyecto Señas para la paz: es una publicación multimedia creada con personas sordas para todos los colombianos interesados en comprender el contexto colombiano en torno a la PAZ. Está integrada por 57 videos en lengua de señas colombiana (LSC); un video para cada palabra con sus respectivos significados. La herramienta está organizada en cuatro capítulos: “El conflicto”, “Lo que deja el conflicto”, “El proceso de negociación” y “Lo que sigue”. Una estructura que nos permitirá comprender nuestra historia, asimilar cómo se dio el acuerdo de paz e imaginarnos un futuro en paz. Señas para la paz es una herramienta creada para propiciar la reflexión y el diálogo que nos permita construir una nueva Colombia.</p>

			<p>fundamentales para el desarrollo de valores, prácticas y hábitos propios de las culturas de paz. Los mediadores que pertenecen a la red tienen, además, la posibilidad de intercambiar experiencias a través de los canales digitales del proyecto.</p>	<p>https://www.banrepcultural.org/programas/biblioteca-para-sordos/senas-para-la-paz</p>
Taller	Francisca Keller	5:00 - 6:00 pm	<p>¿Cómo construir de forma conjunta un prototipo de biblioteca que opere como un nicho de innovación cívica en la ciudad?</p> <p>El taller reflexiona sobre cómo las infraestructuras- bibliotecas- públicas- pueden promover escuelas de conocimiento cívico. A cargo de Francisca Keller, creativa y feminista chilena, experta en ciencia e innovación ciudadana, el taller invita a especular- en el sentido de imaginar y crear nuevas comunidades de aprendizaje- la reconfiguración de la categoría del ciudadano a partir de la interacción con unos bienes comunes del conocimiento; el acceso a la información y la resignificación de las instituciones.</p> <p>Lectura sugerida: Los bienes comunes del conocimiento</p>	<p>Creativa chilena, destacada por innovar a través de propuestas artísticas y planes de comunicación mediante el uso de nuevos medios. Se ha especializado en planificación y diseño estratégico, los que ha puesto al servicio de autoridades políticas, instituciones públicas y educativas y para dar respaldo a emergentes y reconocidas industrias creativas. Ha dictado ponencias en Chile y el extranjero, en festivales de creatividad y cultura digital, difundiendo su visión sobre el fortalecimiento de una nueva democracia, así como el surgimiento de nuevos sistemas económicos.</p> <p>A partir del año 2014, se desempeña en el área de Diseño Estratégico de la Rectoría de la Universidad de Playa Ancha, liderando los proyectos del Núcleo de Creatividad en la Vicerrectoría de Investigación, Postgrado e Innovación. Es una de las fundadoras de la Red de Hacedores en Valparaíso, Chile, plataforma co-diseñada junto al área de Innovación Educativa de la Universidad Eafit (Medellín, Colombia). Realizará un taller en formato</p>

				laboratorio en torno al "Uso de las infraestructuras- bibliotecas públicas- para la formación en educación cívica digital".
--	--	--	--	---

30 de octubre 2020				
Día #4: Arte, música, teatro y cultura digital				
<p>Descripción:</p> <p>En el campo de las artes se están modificando las dinámicas de producción, prácticas y teorías, respondiendo a la influencia de las nuevas tecnologías y la conexión con las tendencias actuales. El día #4 será un espacio para acercarse, reflexionar y experimentar la contribución que hace el medio digital en el acto de creación y en la interacción entre la obra artística y su contexto. La interrelación entre diferentes manifestaciones artísticas, la ciencia, la ingeniería y la cultura digital son el eje transversal de este encuentro.</p>				
Tipología	Invitado	Horario	Descripción de la charla, taller, muestra u ponencia	Perfil del invitado
Conferencia	Andrés Burbano	3:00 - 4:00 pm	La conferencia “Medios y ecologías: Exploraciones entre artes y tecnologías” ahonda en los procesos de investigación y creación del trabajo reciente de Andrés Burbano, en particular de los proyectos inmersivos realizados en colaboración con la vulcanóloga y arqueóloga Karen Holmberg basados en el trabajo de campo en la Patagonia Chilena. Por otro lado del proyecto Interfaz del Espacio Cercano que desarrolla con Pierre Puentes y el cual aborda la idea de entender la	Su interés está en explorar las interacciones entre la ciencia, el arte y la tecnología en varias capacidades: como investigador, como artista individual y en colaboraciones con otros artistas, diseñadores, científicos e ingenieros. El trabajo de Burbano va del vídeo documental y el arte de las telecomunicaciones a la exploración de relatos cinematográficos algorítmicos. El amplio espectro de su obra ilustra la importancia, de hecho, la prevalencia, de trabajo en colaboración interdisciplinaria en el campo de

			<p>ciudad de Bogotá como un sensor. En este proyecto se presta una particular atención a fenómenos dinámicos y atmosféricos. Para cerrar la presentación se introducirá una serie de publicaciones académicas del autor que buscan crear una plataforma amplia de reflexión histórica y teórica sobre la relación entre medios, tecnologías, artes y diseño. Las publicaciones mencionadas serán presentadas en el contexto de las humanidades digitales.</p>	<p>las artes mediales. Burbano es profesor asistente en la Facultad de Arquitectura y Diseño en la Universidad de los Andes en Colombia y tiene un doctorado en Artes, Medios y Tecnología de la Universidad de California, institución a la que permanece afiliado como investigador.</p>
Charla	<p>Participan: Humberto Pérez, Luis Daniel Vega y Eduardo Arias</p>	<p>4:00 - 5:00 pm</p>	<p>La charla “Experiencias en la construcción de la colección digital memoria ciudadana de rock al Parque” genera un diálogo partiendo del hito del año 2019, cuando el festival Rock al Parque alcanzó sus primeras 25 ediciones, para celebrarlo y crear una colección digital de memoria ciudadana alrededor de esta fiesta capitalina y su historia, Biblored llevó a cabo una serie de conversatorios titulados “Libertad Sublime. Historia y memoria del festival Rock al Parque en sus 25 años” con expertos y protagonistas del rock capitalino de los últimos 35 años, incluyendo la participación de la ciudadanía. Posteriormente, con estos testimonios, se dio forma a la a una colección y exposición virtual que forma parte de la Biblioteca Digital de Bogotá.</p>	<p>El Proyecto memoria ciudadana de Rock al Parque es un proyecto digital de BiblioRed que incluyó la realización de una maratón de recolección de la memoria ciudadana en torno a la historia del Festival Rock al Parque, en ocasión de sus 25 años de existencia. Desde su primera edición, en 1995, el festival es reconocido internacionalmente como uno de los eventos musicales masivos más importantes de América Latina. Sus primeros años fueron el fruto de un proceso en el que participaron músicos, agentes de la escena musical, gestores culturales del sector público y la ciudadanía. Aún hoy, su organización es anual y, en cada una de sus versiones, reúne cientos de agentes del sector musical, activos participantes de la escena en la ciudad, el país y el mundo. Además, su público promedio, que oscila entre los 15 y los 45 años, siempre ha estado entre los 100.000 asistentes. Por estas y muchas otras razones, el festival es</p>

				<p>considerado un patrimonio de la cultura bogotana.</p> <p>Al ser una historia tan copiosa, el proyecto se postuló como una primera fase, con el objetivo de construir una exhibición virtual que permitiera preservar técnicamente los testimonios orales de la ciudadanía y reunirlos con textos curatoriales sobre los antecedentes (años 80) y orígenes del festival (años 90). Su metodología contempló, en primer lugar, la realización de treinta conferencias sobre la historia del rock en Colombia, en diferentes bibliotecas de la ciudad; en segundo lugar, la grabación de testimonios orales en mesas radiales centradas en los antecedentes y los orígenes del festival; y, finalmente, la consolidación colaborativa de un relato curatorial, que reúne los textos y los audios recolectados en una exhibición digital dedicada al proyecto.</p>
Conferencia	Mapa teatro	5:00 - 6:00 pm	<p>“Creación interdisciplinar y dispositivos tecnológicos en la obra de mapa teatro”.</p> <p>Exposición del trabajo interdisciplinar de Mapa Teatro y a través de varios ejemplos de su trayectoria hacer una reflexión sobre el uso de diversos lenguajes en la escena y la tecnología que lo hace posible. Igualmente exponer el trabajo de “traducción” de un evento escénico a lenguajes plásticos.</p>	<p>María Ximena Vargas, realizadora independiente de Cine y Televisión, graduada de la Universidad Nacional de Colombia, ha sido productora de proyectos de cine independientes y programas de televisión. Fue co-fundadora y tallerista del proyecto Disparando Cámaras para la Paz, hasta el 2005. A partir del 2002 y hasta la fecha se desempeña como productora, asistente de dirección y parte del laboratorio de artistas de MAPA TEATRO. En la actualidad está</p>

				<p>encargada del manejo de video en vivo durante los espectáculos de la compañía. Se vincula en el 2006 a la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Colombia, hasta el 2011, año en el que renuncia para ingresar a la Maestría Interdisciplinar en Teatro y Artes Vivas de esta misma universidad, programa que termina en 2013. En 2016, se vincula durante seis meses al equipo de curaduría del Museo de Antioquia, encargada del proyecto Movimientos de la Imagen. Entre junio de 2017 y diciembre de 2018 se desempeña como agente para Colombia de Coincidencia, el programa de intercambios culturales entre Suiza y América del Sur de la Fundación Suiza para la cultura Pro Helvetia.</p>
Cierre artístico	Natalia Orozco	6:00 - 7:00 pm	<p>La Máquina Somática propone experimentar sobre <i>el contenedor digital</i>; sus posibilidades como un territorio performático distinto al análogo, intransferible, o no, a la realidad no virtual. En el marco de la <i>Semana de la Cultura Digital</i>, esta experimentación se plantea como una forma para aproximarse desde la experiencia creativa a los abordajes y problematizaciones que la virtualidad y el momento actual nos exigen, y que a su vez, pueden generar re-significaciones y transfiguraciones del quehacer análogo en la creación escénica.</p>	<p>Natalia Orozco Lucena, Alexander Güembel y Javier Gutiérrez son artistas interdisciplinarios provenientes de diversos campos artísticos y quienes se han encontrado a través del proyecto La Máquina Somática, para desarrollar procesos de creación y experimentación escénica en los cuales se indaga sobre la escala del gesto escénico, el tiempo encarnado en la acción, las re-significaciones del arte vivo, la performance de los cuerpos y del espacio teatral, como contenedores de narrativas simultáneas. Temáticas que han permitido generar posibles rutas de exploración en la creación multidisciplinaria.</p>