

LCD creando ciudadanía. Foro de enseñanza y aprendizaje

Sábado 15 de diciembre de 2018, 10.30 a 15 h

Semblanzas participantes

Mesa I. «Infancias y TIC» + Transmisión y radioteatro de «Radio con imaginación», Elisa y Gino.

Eve Alcalá. Actualmente combina actividades de desarrollo social, cultural y artístico de forma independiente y a través de la colectiva media-activista feminista «Luchadoras», de la cual es integrante. Licenciada en Ciencias de la Comunicación, y maestra en Filosofía y Crítica de la Cultura por la Universidad Intercontinental. Posteriormente se especializó en estudios de género, violencia e identidades masculinas, en el Instituto de Liderazgo Simone de Beauvoir. Actualmente cursa el Diplomado en Prácticas Narrativas. Sus intereses giran en torno a erradicar la normalización de la violencia hacia las mujeres, dinamitar el género binario, la cultura audiovisual, el arte y feminismos. Profesionalmente se ha desempeñado en el Fondo Nacional para la Cultura y las Artes FONCA, el Centro de la Imagen, el Centro de Arte y Cultura Circo Volador. Tallerista de «ChiquiTICas» en el LCD.

Cecilia González Landín. Animalista y productora radiofónica con trece años de experiencia. Actualmente es coordinadora de enlace en Ciudadana 660 AM y productora del programa Conexión Vocacional en Radio IPN 95.7 FM. Fue productora general en XEB, La B Grande de México; ha producido contenidos radiofónicos para las emisoras Horizonte 107.9 FM, Interferencia 710 AM. Ha impartido talleres de radio en comunidades como Tepito y la Lagunilla, como parte de las actividades de Fundación del Centro Histórico. Colaboró en la realización de la radionovela «Decidir para vivir» la cual obtuvo el tercer lugar en la Biental Internacional de Radio 2016- 2017. Tallerista de «Frecuencia 2.0» y «Radio con Imaginación» en el LCD.

Malitzin Cortés. Música, artista y programadora. Estudió Arquitectura en la UNAM y en ENSAP-La Villette París. Su trabajo se desarrolla entre el *live coding*, cine expandido, instalación, animación 3D, arte generativo, música experimental y arte sonoro. Ha participado en las compilaciones de «Resonance Extra» curadas por Mike Hodnick Kindohm y Calum Gunn y sellos como CONDITIONAL_ Programming music (Uk) y SNU. Ha realizado actos en vivo en varios centros culturales y ha impartido talleres, diplomados y conferencias en algunas instituciones académicas. Actualmente es docente en la Facultad de Artes y Diseño, UNAM y en la universidad CENTRO: diseño, cine y televisión; además, pertenece al Sistema Nacional de Jóvenes Creadores FONCA.

Magdala López. Gestora cultural. Actualmente es Coordinadora General de la UVA y docente en el Diplomado Interdisciplinario para la Enseñanza de las Artes en la Educación Básica del CENART. Egresada de la carrera de Literatura Dramática y Teatro de la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM. A partir de su incorporación a la Unidad de Vinculación Artística (UVA) ha orientado su formación académica al binomio *arte + educación*. Ha compartido su experiencia en el XVI Congreso Nacional, el VII Congreso Iberoamericano de Pedagogía y el 2do. Congreso Latinoamericano de Cultura Viva Comunitaria, San Salvador, el Salvador.

Radio con imaginación. Uno de los talleres pioneros del LCD para niños y niñas. Por él han pasado más de cuatro generaciones que han encontrado en la radio un espacio de expresión, desenvolvimiento personal y desarrollo de habilidades digitales. El taller se constituye como un espacio de colaboración y diversidad, lo que permite que los y las participantes tengan total libertad de hablar sobre los temas que les interesan y poder compartirlos con personas de su misma edad. Existen dos grupos: uno para continuar trabajando con las generaciones pasadas y otro para atender a un nuevo equipo de trabajo. Actualmente, niños y niñas del grupo avanzado ahora forman parte de «Generación Z» y «Zona Aventura», programas que se transmiten por el Instituto Mexicano de la Radio (IMER), y los alumnos actuales participan en el programa «Imaginando...ando» que se transmite por Código Radio, la estación de radio de la Secretaría de Cultura de la Ciudad de México.

Mesa 2. «Diversión y aprendizaje a través de la metodología STEAM» + Presentación de videojuegos de «Insert Coin».

Elisa de Simone (It). Licenciada en Arquitectura por la L'École Nationale Supérieure D'Architecture de Paris-Val de Seine (ENSAPVS). Ha enfocado su trayectoria profesional al desarrollo de proyectos urbanos sustentables de diseño participativo, movilidad, equipamiento, públicos infantiles y culturales, trabajando en periferias urbanas vulnerables; este hecho le ha llevado a recorrer las ciudades de Oaxaca, Puebla, CDMX, Quito, Pamplona y Barcelona. Fundadora de «Vicino», consultora en diseño participativo de proyectos, con enfoque urbano, comunitario y educativo. Miembro de «Activadores urbanos» y conectora local de la red internacional «CivicWise», red de personas interesadas en el empoderamiento ciudadano, la innovación cívica y el diseño abierto. Tallerista de «Play Patio» en el LCD.

Natalia Landa. Estudió Diseño Industrial en la UAM-Xochimilco e Historia en la UNAM. Se inició como tallerista en el movimiento *maker* en «Hacedores», abordando temas afines a la electrónica, Arduino, modelado, fabricación digital, textiles electrónicos o la metodología STEAM. Ha diseñado material didáctico para instituciones como el Papalote Museo del Niño. Co-fundadora de «Voxeled», proyecto dedicado a fomentar la educación STEAM, que, desde el año 2017, dirige junto a

Fernando Fuentes, donde desarrollan contenido educativo de libre acceso. Tallerista STEAM en el LCD.

Eftalía Stamatiades. Licenciada en Diseño de Videojuegos por SAE Institute México. Durante la carrera se enfocó en el arte para videojuegos, trabajando en empresas dedicadas a la industria del entretenimiento interactivo, con énfasis en el arte digital y tradicional de varios proyectos. Desarrolló la aventura interactiva *Ivarok, the adventure begins*. Tallerista de «Insert Coin», taller de videojuegos del LCD.

Miguel Jara (Co). Doctor en Historia del Arte por la UNAM; tiene un Máster en *Stop-Motion* por GRACO Films, México. Maestro en Artes Plásticas y Visuales por la Universidad Nacional de Colombia. Licenciado en Matemáticas Puras por la Universidad Nacional de Colombia. Ha expuesto su trabajo de manera individual y colectiva en países como México, Colombia, Estados Unidos, Noruega, España, Costa Rica, Alemania, Tailandia y Portugal. Curador y programador de cine. Se desempeñó como profesor universitario de 2008 a 2010. Su campo principal de producción ha sido en el arte, como artista, curador y teórico. Tallerista STEAM del LCD.

Insert Coin. Taller de reciente creación y el primero de educación continua con enfoque en metodología STEAM en el LCD. Durante su desarrollo, las y los participantes aprendieron sobre física, tecnología, ingeniería y matemáticas a través de la creación de un videojuego, desde la conceptualización de la idea y la programación, pasando por el diseño de personajes y escenarios así como las lógicas propias de la narrativa de videojuegos, finalizando con la entrega de un prototipo, de acuerdo con sus intereses y temas que les trastocan día a día.

Mesa 3. «Cultura, tecnología y periferia» + Presentación de audiovisuales de «Postales periféricas».

Luis Jurado. Artista visual y animador, egresado de la ENPEG La Esmeralda. En 2012 forma parte de la selección oficial en el Festival Animasivo por su cortometraje «Al otro lado» y en el GIFF por «Daisy Braun dice a las 9». Se ha desenvuelto como docente en el Taller de producción de animación experimental en la ENPEG La Esmeralda y en el Observatorio de animación Aragón del Faro Aragón. Actualmente es miembro del colectivo «Perros Fritos» donde producen su último cortometraje y es parte del proyecto transmedia Postales Periféricas ganador de la convocatoria de PROCINE para Narrativas Transmedia. Tallerista Postales Periféricas en el LCD.

Carlos Cruz. Artista audiovisual. Investiga y reflexiona sobre el campo de la imagen en movimiento. Su interés por la reapropiación, el uso de los archivos y las imágenes de baja resolución le han permitido profundizar en diversos códigos de lenguaje y narrativa experimental. Su trabajo como videoasta ha sido expuesto entre 2010 y 2017

en diversos festivales nacionales e internacionales dedicados al video arte. Durante este proceso ha impartido el taller de video: Políticas de la no ficción en el Laboratorio Arte Alameda y en la escuela de cine Cinema. Tallerista en Nodos del LCD.

Alejandro Araujo. Artista Visual. Ha realizado estudios en instituciones como la FAD/ UNAM (2008-2012) y la ENPEG La Esmeralda/ INBA (2011-2013). Su obra aborda las complejidades de las ciudades contemporáneas tomando en cuenta el flujo de interacciones que se suscitan en éstas. En sus procesos de producción, ocupa una variedad de medios como fotografía, gráfica, escultura, instalación y dibujo. Tallerista en Nodos del LCD.

Yesenia Ramírez. Actualmente es Coordinadora de la Fábrica de Artes y Oficios Milpa Alta de la Secretaría de Cultura de la Ciudad de México desde 2011, en donde ha dirigido y participado en diversos proyectos con instancias de gobierno local, central y federal, así como instituciones culturales internacionales. Egresada de la Escuela Nacional de Trabajo Social, UNAM, con diversos cursos y talleres sobre gestión, desarrollo, marketing cultural, además de capacitaciones de dirección y programación de festivales para niños y jóvenes. Ha participado y presidido foros, mesas de reflexión y conversatorios sobre desarrollo cultural comunitario, cultura popular, equidad y género.

Postales Periféricas. Taller de creación audiovisual que combina la imagen documental con técnicas de animación (rotoscopia y cut-out), diseñado para trabajar en la red de FAROS de la Secretaría de Cultura de la Ciudad de México. Durante los meses de octubre y noviembre se trabajó en los Nodos de Milpa Alta, Tláhuac, Iztapalapa, Indios Verdes y Aragón, además del CCEMx. Durante el taller se seleccionaron fragmentos de la ciudad para intervenir digitalmente a través de la animación y así provocar variaciones del entorno que habitamos, con la finalidad de imaginar colectivamente transformaciones posibles, soluciones creativas y nuevos usos de nuestro entorno.
