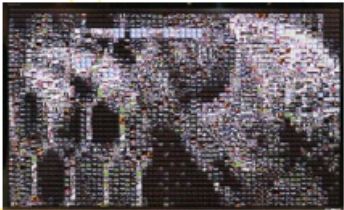




Del ensueño a la realidad virtual



María de los Ángeles Anzo Escobar

Propuestas creativas –instalación, animación, realidad aumentada, performance e intervención del espacio público– de autores noveles que hacen converger la tecnología y el arte digital dan cuerpo a **EAD.04 RE-VIVENCIAS**, una muestra que analiza las formas de control social en el fútbol y explora la musicoterapia mediante experiencias inmersivas, entre otros temas.

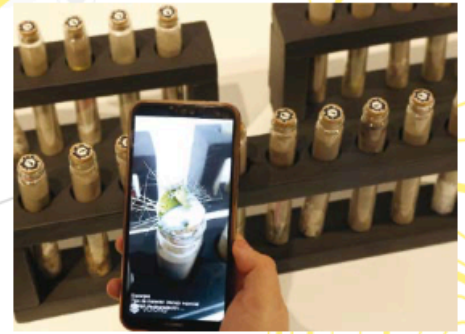
La exposición presentada cada año en Zanbatha-Museo del Valle de la Luna, en el Estado de México, incluye los proyectos terminales de egresados de la Licenciatura en Arte y Comunicación Digitales de la Unidad Lerma de la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM), realizados con apoyo de la División de Ciencias Sociales y Humanidades y la Coordinación de Cultura y Extensión Universitaria.

Reconocimiento facial, registro fotográfico, manejo de archivos, lenguaje computacional, programación y modelado fueron los instrumentos para entender y aproximar la realidad, recurriendo a la tecnología, en un el proceso que implicó cuatro años de vivencias de los integrantes de la tercera generación de esa opción educativa, incluida una investigación artística y conceptual, además del dominio de técnicas del arte digital.

Esta experiencia estética fue concebida por Eréndira Fernanda Reza García, Christian Eduardo Martínez Flores, Doreen Justine Samaniego Martínez, Francisco Javier Márquez López, Karla Cecilia Ruiz Peñaloza, Jonathan Armando Chávez Solís, Jazmín González Álvarez, Manuel Mendoza Valencia, Sussan Robledo Noriega, Diego Canalejas Castro, Alexa Amanda Bonilla Ybarra, Guillermo Vite Tello y Juan Carlos Lucio Nevárez.

La video instalación *México obnubilante*, de Martínez Flores, propone una reflexión sobre las formas de control social en el fútbol, con cortinas de humo que invisibilizan la desigualdad y la inseguridad en el país, entre otros fenómenos sociales; la grabación de un partido intervenida por imágenes de acontecimientos violentos permite, gracias a un sensor de proximidad, la interacción y aun alterar la iconografía.

Márquez López creó la instalación sonora *Inmersión vibrante*, que explora la musicoterapia desde experiencias inmersivas para detonar sensaciones que pueden arraigarse al generar conocimiento con las vibraciones del agua; esta actividad se desarrolla en una piscina techada y seis bocinas que



EAD.04 RE-VIVENCIAS

integra trabajos terminales de alumnos de la Unidad Lerma

reproducen fragmentos musicales posibles de ser escuchados bajo el agua, en un ejercicio individual y/o colectivo.

La *tierra prometida*, plataforma Web de Robledo Noriega, hace una crítica a los algoritmos que censuran las publicaciones en Facebook inspirada en la *Declaración de independencia del ciberespacio*, un manifiesto de John Perry Barlow; la simulación de un entorno de ficción, presuntamente proclamado el Internet libre por un grupo anónimo de activistas, admite compartir y eliminar contenidos en una especie de foro, así como entablar comunicación y evadir la amonestación mediante mensajes encriptados.

Bonilla Ybarra –Alexa Walrus– concibió *Reminiscencias*, una intervención del entorno de la Unidad Lerma que explora formas de generar un estado de ensueño poética basado en el espacio vivido. A través de una aplicación de realidad aumentada, imagen y audio exaltan vivencias, rasgos y características del sitio, que se detonan con la geolocalización y el escaneo de elementos gráficos colocados en distintos puntos de esa sede académica. **EAD.04 RE-VIVENCIAS** estará abierta hasta el lunes 4 de noviembre, de martes a domingo.

