



# Planeta Debug

UJI UNIVERSITAT  
JAUME I

Carasso  
Daniel & Nina

**PLAZO AMPLIADO DEADLINE 5 ABRIL**

## **Clima & Videojuegos.**

### **Segunda convocatoria europea para proyectos de Arte, Ciencia, Tecnología y Videojuegos sobre la Emergencia Climática**

Castelló de la Plana, 1 de febrero de 2021

Esta segunda convocatoria de ámbito europeo forma parte de las actividades del proyecto de investigación ***Living Lab Planeta Debug. Videojuegos, conocimiento, serendipia y cocreación en el puzle del cambio climático*** de la Universitat Jaume I, con el apoyo de la Fundación Daniel y Nina Carasso en su convocatoria Componer Saberes 2019.

## **Introducción**

La tasa de calentamiento global sin precedentes está derritiendo los casquetes polares, elevando el nivel del mar y socavando la seguridad alimentaria y del agua para muchos de los pueblos del mundo. La respuesta a esta situación está siendo demasiado lenta para el que probablemente sea el mayor reto al que la especie humana se haya tenido que enfrentar jamás. En esta situación de emergencia climática global es necesario concienciar y actuar colectivamente para encontrar soluciones que puedan al menos desacelerar el actual cambio climático para evitar los previsibles futuros distópicos que se nos avecinan.

En este contexto, esta segunda convocatoria plantea la necesidad de pensar colectivamente desde el arte, la ciencia, la tecnología, los videojuegos y la ecología para concienciar y articular respuestas al cambio climático. A través de la composición de saberes y la colaboración interdisciplinar, esta convocatoria propone utilizar la capacidad del arte contemporáneo y las prácticas de la visualidad como vehículo para concienciar y plantear respuestas que aborden el reto del cambio climático y la sostenibilidad global.

### **Objetivo de la convocatoria**

El objetivo de esta convocatoria es otorgar dos (2) ayudas de residencia y producción para la realización de un proyecto artístico cuyo ámbito de trabajo sea la ciencia, la tecnología, los videojuegos y la ecología en relación a la emergencia climática. Apoyaremos dos proyectos originales cuyos promotores realizarán una residencia de un mes de duración en la Universitat Jaume I donde obtendrán el apoyo científico de los laboratorios de investigación de nuestra universidad que colaboran en esta convocatoria.

Las obras resultantes serán incluidas en la muestra final del proyecto de investigación *Planeta Debug. Videojuegos, conocimiento, serendipia y cocreación en el puzle del cambio climático* prevista para el año 2021.

### **Dirigido a:**

Creadoras y creadoras de cualquier edad y nacionalidad que residan en un país europeo en el momento de realización de esta convocatoria. Se esperan propuestas de artistas y diseñadores de videojuegos que:

- Estén interesados en la relación entre saberes y disciplinas del arte y la ciencia.
- Que trabajen con conceptos, metodologías y tecnologías artísticas y científicas.
- Interesados en los procesos medioambientales y en las posibilidades de las prácticas artísticas para generar relatos alternativos sobre el actual estado de emergencia climática.
- Que se aproximen a la investigación artística desde perspectivas diversas y plurales, en relación a cuestiones políticas, sociales y culturales.

En el caso de artistas que trabajen en colectivo se estudiará la viabilidad presupuestaria de la propuesta en función del número de integrantes del colectivo y el lugar de procedencia. En ningún caso se podrá aumentar los fondos destinados a viajes y residencia de los seleccionados pero se estudiarán vías alternativas para compartir esos fondos entre el equipo.

### **Temas de interés**

- Ambientes tóxicos (naturales y artificiales)
- Imaginarios del antropoceno
- Datos ambientales
- Cambios ambientales y paisajes extremos
- Cohabitación de especies
- Extinción de especies
- Ecologías y sistemas
- Ciencia y mitos
- Exploraciones cercanas
- Predicciones y pronósticos ambientales
- Especulación ambiental
- Futuros posibles
- Geo-ingenierías creativas

- Sistemas extractivos
- Cuenca minera
- Agricultura intensiva
- Turistificación y paisajes artificiales
- Ecología Política y Políticas de la naturaleza
- Ecofeminismo y derechos ambientales
- Cambio climático
- Calentamiento global
- Emisiones de efecto invernadero
- Biodiversidad
- Energías renovables
- Biotecnología
- Ecosistemas marinos
- etc..

### **Condiciones y dotación económica**

La ayuda destinada a cada una de las dos residencias de artistas en laboratorios de la UJI dispone de un presupuesto total de 3.830 euros. Esta dotación económica se divide en los siguientes conceptos.

- 1.500 euros en euros en concepto de honorarios, a los que se aplicarán los impuestos correspondientes conforme a la legislación vigente.
- 1.250 euros en concepto de producción del proyecto seleccionado previa aprobación de su presupuesto correspondiente.
- 1.080 euros en concepto de bolsa de viaje.

Además la/el artista contará con la colaboración de los investigadores organizadores de esta convocatoria y del soporte científico de los grupos de investigación (listados a continuación) que colaboran con el proyecto Planeta Debug. Videojuegos, conocimiento, serendipia y cocreación en el puzle del

cambio climático y podrá disponer, en función de la viabilidad de la propuesta y la disponibilidad, de los recursos técnicos de dichos grupos de investigación. Se espera que los proyectos presentados planteen una colaboración y/o necesidades de soporte científico de alguno de los siguientes grupos de investigación de la Universitat Jaume I.

Grup de Fluids Multifàsics

Grup d'Ecofisiologia i Biotecnologia

Grup de Semiconductors Avançats !

Grup de Recerca en Òptica

Grup d'Història i Dret Forals Valencians

Institut Universitari de Plagues i Agricultura

Grup de Tecnologia, Qualitat i Sostenibilitat en l'Edificació

Laboratori d'Interacció i Sistemes Robòtics

Grup Melanogén

Grup SoGReS: Sostenibilidad de las Organizaciones y Gestión de la RS

Grup Fluids Multifàsics - Càtedra FACSA

Grup Economia Experimental i Computacional

Grup ChEMTECh Enginyeria Química i Tecnologia de Materials – ITC

Sostenibilitat

Grup d'Epidemiologia Perinatal i Salut Ambiental

Grup INGRES Enginyeria de Residus

Grup CEDRI - Centre d'Estudis de Dret i Relacions Internacionals

Grup GMM - Grup de Materials Multifuncionals – INAM

Grup d'investigació PIMA - Polímers i Materials Avançats

### **Fechas clave**

**PLAZO AMPLIADO DEADLINE 5 ABRIL**

1 de febrero de 2021. Apertura de la convocatoria.

5 de abril de 2021 a las 23.59 hora. Cierre de la convocatoria

6 de abril de 2021. Publicación del listado de proyectos presentados y aceptados

15 de abril de 2021. Comunicación de las puntuaciones obtenidas por los proyectos.

Abril de 2021. Definición del plan de trabajo.

Del 1 de mayo al 15 de septiembre 2021 residencia (fecha a determinar).

## **Residencia de 30 días en la Universitat Jaume I (15 presenciales y 15 *online*)**

La residencia tendrá una duración de 30 días, de los cuales 15 serán presenciales y 15 de seguimiento de actividad *online*. Las fechas de serán acordadas entre el/la artista y la organización. En caso que el proyecto del artista requiera una prolongación de la estancia o su división en varios periodos se estudiará su viabilidad con cargo al presupuesto de producción del proyecto.

Para mayor aprovechamiento de la estancia en Castellón antes de la misma, el artista, junto a los miembros de la organización convocante, elaborarán un plan de trabajo que incluya acciones previstas, materiales necesarios, posibles colaboradores, etc. La organización hará todo lo posible para facilitar al artista el desarrollo de su propuesta en las mejores condiciones. Además, durante su estancia en Castellón el artista tendrá un espacio de trabajo en el Instituto de Nuevas Tecnologías de la Imagen (INIT) de la Universitat Jaume I.

El proyecto resultante se mostrará en una exposición que se realizará en el año 2021 coincidiendo con la finalización del proyecto de investigación Planeta Debug. Videojuegos, conocimiento, serendipia y cocreación en el puzzle del cambio climático.

### **Cómo participar**

Para participar en la competición los artistas deben rellenar el formulario online de solicitud online al que deberán adjuntar una propuesta inicial del proyecto a desarrollar e información complementaria sobre su trayectoria artística. Toda la información se enviará a través del cuestionario online que se encuentra en la siguiente dirección:

Link al formulario de inscripción (<https://forms.gle/vjod1HAF1bVFNRw89>)

Cada solicitud ha de incluir la siguiente información:

- Formulario de solicitud debidamente cumplimentado
- Propuesta inicial de proyecto que incluya una descripción, imágenes y todo aquel material necesario para su mejor comprensión.
- Presupuesto estimado ajustado a la convocatoria.
- Página web o dossier con imágenes e información del trabajo anterior del artista.

Las solicitudes incompletas serán desestimadas.

El plazo para el envío de la documentación por el formulario web concluye el 5 de abril de 2021 a las 23:59h.

### **Criterios de valoración**

Los proyectos serán valorados por el jurado en función de los siguientes criterios:

- El valor artístico y cultural de las propuestas, su carácter innovador tanto formal como conceptualmente.
- La originalidad y pertinencia de la propuesta en relación a los objetivos de la convocatoria y su adecuación al contexto sobre la Emergencia Climática
- El conexión del proyecto con otros agentes y saberes que operan sobre el territorio. Se valorará positivamente que el proyectos requiera de la colaboración de alguno de los grupos de investigación de la Universitat Jaume I que colaboran en el proyecto.
- La viabilidad del proyecto para ser desarrollado en los plazos y bajo las condiciones temporales y presupuestarias establecidas en esta convocatoria.
- La capacidad del artista de llevar a cabo la propuesta en función de su trayectoria, conocimientos y experiencia previa.

## **Jurado**

La selección de los proyectos ganadores correrá a cargo de un jurado formado por:

Eurídice Cabañes, Co-directora en ARSGAMES España, [arsgames.net](http://arsgames.net)

Clara Boj, artista y profesora de Escultura en la Universitat Politècnica de Valencia. [lalalab.org](http://lalalab.org)

Diego Díaz, artista, docente e investigador en arte y tecnología. Profesor de videojuegos en la Universidad Jaume I de Castellón. [lalalab.org](http://lalalab.org)

José Luis Pérez, director del Consorcio de Museos de la Generalitat Valenciana [consorcimuseus.gva.es](http://consorcimuseus.gva.es)

Maria Josep Picó, periodista especializada en medio ambiente e investigadora y profesora asociada en la Universitat Jaume I. <https://twitter.com/mariajpico>

Emilio Sáez, docente e investigador en comunicación audiovisual. Profesor de videojuegos en la Universidad Jaume I de Castellón. [culturavisual.uji.es/saez-soro-emilio/](http://culturavisual.uji.es/saez-soro-emilio/)

Pau Waelder, crítico de arte, comisario e investigador. [pauwaelder.com](http://pauwaelder.com)

## **Comunicación de los resultados**

Los resultados de esta convocatoria de carácter abierto serán anunciados a los interesados en su dirección de contacto, también se comunicarán en las webs de la Universitat Jaume I ([www.uji.es](http://www.uji.es)) y del Living Lab ([www.planetadebug.org](http://www.planetadebug.org)) y en las diversas redes sociales de la organización. @UJIUniversitat @PlanetaDebug

## **Condiciones**

Los proyectos deberán ser originales, específicos e inéditos. No se admitirán en esta convocatoria aquellos trabajos que hayan sido realizados, presentados públicamente o premiados anteriormente.

Las y los autores de los proyectos seleccionados cederán a la entidad



convocante, a través de un acuerdo, los derechos de comunicación pública durante el periodo de exposición y los de difusión de la obra con fines promocionales y para la incorporación a la web y el archivo del proyecto para fines didácticos y de investigación. Dicho acuerdo regulará además los términos, revisión de plazos de cumplimiento y pagos.

Los beneficiarios de esta convocatoria deberán mencionar en los materiales o resultados derivados del proyecto la producción del mismo mediante la frase: "realizado en el marco del proyecto de investigación *Living Lab Planeta Debug. Videojuegos, conocimiento, serendipia y cocreación en el puzle del cambio climático* de la Universitat Jaume I, con el apoyo de la Fundación Daniel y Nina Carasso en su convocatoria Componer Saberes 2019.!

### **Las obras resultantes serán propiedad exclusiva de sus autores y autoras**

Durante el periodo de residencia en la Universitat Jaume I y en coordinación con el artista, se llevarán a cabo distintas actividades públicas para mostrar el proceso de creación y producción de la obra. Estas actividades incluirán:

- Una presentación del proyecto en la Universitat Jaume I
- Grabación de una entrevista para la edición de un video que muestre el proceso de producción del proyecto que estará disponible en la web [planetadefug.org](http://planetadefug.org) y se utilizará como material de comunicación del proyecto y sus resultados.
- Conferencia-presentación de la obra durante las actividades de inauguración de la exposición en 2021

### **Información y consultas**

Para cualquier información adicional o consultas sobre la convocatoria: [planetadefug@uji.es](mailto:planetadefug@uji.es)

**La participación en esta convocatoria implica la aceptación de las presentes bases.**

!