



Ciudad de México  
14 de julio de 2022

## **Ensayo sobre la lentitud, videodanza que aborda la problemática ambiental de la domesticación de las plantas, es el ganador de Flash ACT 2022**

- **El Proyecto Ganador recibirá un taller para apoyar la continuidad, estructura y difusión a la propuesta**
- **La novela visual *Nikté Ha*, que aborda la contaminación del agua y el cuidado de la naturaleza en la zona maya de la Península de Yucatán obtuvo una Mención Honorífica por su música**
- **Participaron ocho equipos seleccionados previamente, que presentaron propuestas multidisciplinarias enfocadas a una problemática medioambiental**

Integrado por un sitio web y una pieza de videodanza, cuya coreografía está basada en experimentación científica sobre el movimiento de las plantas, el proyecto multidisciplinario **Ensayo sobre la lentitud**, del colectivo mexicano Les Aterrades, es el ganador de la segunda edición del programa de arte, ciencia y tecnología Flash ACT, que en esta ocasión tuvo como temática “La ética de la tierra”, de cara a la crisis ambiental que afecta al planeta.

A través de la danza -con diseño sonoro ex profeso- y de la investigación vertida en el sitio web, la pieza emula y explica la compleja relación entre la humanidad y las plantas, así como su creciente alteración en las últimas décadas. El proyecto describe cómo factores económicos y sociales han llevado la “domesticación plantaria”, en la que frutos y vegetales son sometidos a prácticas y experimentos invasivo-agresivos para el medio ambiente. (<http://ensayosobrelalentitud.com> / <https://cutzi.itch.io/ensayo-sobre-la-lentitud>).

Como ganador, el equipo de Les Aterrades –cuyos integrantes provienen de las ciudades de Querétaro, Morelia y México-, recibirá un taller para dar continuidad, estructura y difusión al proyecto, a partir de sus necesidades específicas, a fin de asegurarle una vida propia, más allá del contexto de Flash ACT.

Además de la obra ganadora, el jurado le otorgó una Mención Honorífica a la novela visual **Nikté Ha**, por su musicalización. Creada por el colectivo Los aluxitos XD -integrado por jóvenes de las ciudades de Cancún, Campeche y CDMX-, esta pieza multimedia para adolescentes busca sensibilizar, de forma lúdica, sobre la contaminación del agua y el cuidado de la naturaleza en la zona maya de la Península de Yucatán, resaltando aspectos como la biodiversidad, el patrimonio cultural y la preservación del ecosistema (<https://paoowo.itch.io/nikte-ha>).

Fueron ocho proyectos mexicanos enfocados al medio ambiente, y que conjugan arte, ciencia y tecnología, los seleccionados este año dentro del programa **Flash ACT** de apoyo a la creación interdisciplinaria, los cuales abordaron plataformas multimedia como la creación de un sitio web o videojuego. También participaron:

**AI.LIEN** (<https://ailien.itch.io/ailien>), **Mientos al agua**, del colectivo Acercamientos al agua (<https://ana-torres.itch.io/acercamientos-al-agua>); **Biofonía**, producida por el equipo homónimo (<https://brendabaez.itch.io/biofonia>); **La Chinampa del Futuro**, de Chapín Grenier Kanal (<https://kny5.itch.io/O3-chinampa-futuro>); **Cyanovoltaica**, del colectivo homónimo (<https://jose-guerrero.itch.io/cyanovoltaica>); y **Rat City**, del colectivo Transmutia (<https://masterkiller92.itch.io/rat-city>).



Las ocho propuestas, elegidas en abril pasado, recibieron un monto de 3,500 euros (3,600 dólares aproximadamente) para su desarrollo. El pasado 9 de julio, los equipos finalistas presentaron sus trabajos en el Goethe-Institut Mexiko, ante un jurado internacional, que seleccionó a un ganador.

El jurado estuvo integrado por la artista visual Katya Moreno (México/Oxford), la artista digital e investigadora transdisciplinaria Myriam Beutelspacher (México), la artista Elvia Teotski (Francia), y el productor, diseñador y gestor cultural especializado en videojuegos Alejandro Iparraguirre (Argentina).

Además del monto económico para desarrollar sus propuestas, los equipos seleccionados recibieron clases magistrales, talleres y asesorías -impartidos por especialistas de Costa Rica, España, Francia y México- para definir con mayor precisión sus propuestas.

Durante la presentación de los proyectos, el embajador de la Unión Europea (UE) en México, Gautier Mignot, destacó la importancia de Flash ACT para sumar a participantes de otros países al entusiasmo por lograr las metas del Pacto Verde Europeo, proyecto de desarrollo político de la UE, cuyo fin es alcanzar la neutralidad climática en 2050, con el compromiso de reducir en 55% las emisiones de carbono para 2030.

“No podemos lograrlo si no nos unimos entre actores, no sólo gubernamentales, sino de todos los sectores de la sociedad”, señaló. Para Mignot, es necesaria la innovación para crear soluciones que permitan escalar en el objetivo ambiental. “No podemos salvar el planeta sólo a través de políticas públicas, o de la ciencia, sino del trabajo interdisciplinario, incluyendo el arte; eso aporta **Flash ACT**”.

“No se trata de promover una agenda europea, sino lo que se necesita en los contextos locales”, agregó desde Bruselas, Bélgica, Robert Kieft, director del programa European Space of Culture de la EUNIC, que estimula proyectos interdisciplinarios en 11 países, entre ellos Perú, Uruguay, China, Camerún y Sudáfrica.

Esta es una iniciativa en la que participan el Goethe-Institut Mexiko, la Embajada de Francia en México- Instituto Francés de América Latina (IFAL), el Centro Cultural de España, la Delegación de la Unión Europea en México y el colectivo mexicano Mermelada de Juegos, que cuenta con el apoyo del programa European Spaces of Culture de EUNIC-European Union National Institutes for Culture, una red compuesta por organizaciones culturales de la Unión Europea que opera en más de 90 países.

La intención del programa va más allá de la competencia entre equipos, ya que propicia la colaboración.

Mayor información en: [flashact.mx/](http://flashact.mx/)

### Contacto para medios de comunicación y entrevistas:

<p><b>Itzel Zúñiga Alaniz</b> Directora iZa comunicación y cultura <a href="mailto:direccion@iza.agency">direccion@iza.agency</a> +52 55 20682307</p>	<p><b>María Eugenia Sevilla</b> Coordinadora de proyectos especiales iZa comunicación y cultura <a href="mailto:proyectos@iza.agency">proyectos@iza.agency</a> +52 55 40549308</p>
---	--



## Redes sociales

- **Goethe-Institut Mexiko:** Facebook: [goetheinstitut.mexiko](https://www.facebook.com/goetheinstitut.mexiko) | Twitter: [GI\\_Mexiko](https://twitter.com/GI_Mexiko) | Instagram: [goetheinstitut\\_mexiko](https://www.instagram.com/goetheinstitut_mexiko)
- **Instituto Francés de América Latina:** Facebook: [IFAL.mexico](https://www.facebook.com/IFAL.mexico) | Twitter: [Ifal\\_mx](https://twitter.com/Ifal_mx) | Instagram: [ifal\\_mx](https://www.instagram.com/ifal_mx)
- **Centro Cultural de España en México:** Facebook: [ccemx.org](https://www.facebook.com/ccemx.org) | Twitter: [ccemx](https://twitter.com/ccemx) | Instagram: [ccemx](https://www.instagram.com/ccemx)
- **Delegación de la Unión Europea en México:** Facebook : [UEenMEXICO](https://www.facebook.com/UEenMEXICO) | Twitter: [UEenMexico](https://twitter.com/UEenMexico) | Instagram: [uemexico](https://www.instagram.com/uemexico)
- **Mermelada de Juegos:** Facebook: [MermeladadeJuegos](https://www.facebook.com/MermeladadeJuegos) | Twitter: [Jaleadejuegos](https://twitter.com/Jaleadejuegos) | Instagram: [mermeladadejuegos](https://www.instagram.com/mermeladadejuegos)
- **EUNIC:** Facebook: [EUNICGlobal](https://www.facebook.com/EUNICGlobal) | Twitter: [EUNIC\\_Global](https://twitter.com/EUNIC_Global) | Instagram: [eunicglobal](https://www.instagram.com/eunicglobal)