



ALCALDÍA MAYOR  
DE BOGOTÁ D.C.  
CULTURA, RECREACIÓN Y DEPORTE  
Instituto Distrital de las Artes

## COMUNICADO DE PRENSA

### Festival RealMix 0.2, un metaverso para las artes

*La Línea Arte, Ciencia y Tecnología presenta una agenda académica y artística sobre realidad virtual y realidad aumentada con invitados nacionales e internacionales.*

Del 1 al 30 de septiembre, la [Línea Arte, Ciencia y Tecnología](#) presenta el **Festival RealMix 0.2 – 2022**, un encuentro con invitados nacionales e internacionales que expondrán sus obras de realidad virtual y aumentada y que ofrecerán una variada programación para explorar contenidos inmersivos.

A través de una simulación del [Planetario de Bogotá](#) y del [Escadão da Pampulha](#) en Belo Horizonte, Brasil, las personas podrán recorrer obras y proyectos de artistas colombianos, brasileños e internacionales, permitiendo conocer nuevos formatos, narrativas y propuestas digitales, que se podrán acceder de manera virtual desde cualquier lugar del mundo.

La agenda académica y artística, que irá del **1 al 6 de septiembre**, contará con paneles, talleres, conciertos, intervenciones artísticas y conferencias a cargo de expertos como Asher [Remy Toledo](#) de Hyphen Hub, [Eder Santos](#) de Brasil, Patricia Echeverría Liras, Alejandro Sánchez Pabón, María Cecilia Reyes, Felipe Cesar Londoño y Alejandro Ángel.

Esta versión del festival contará con la muestra de proyectos de los ganadores de la beca de creación **Arte no Escadão - Arte en la Escalera** de Brasil, Beatriz Bretas, Bruno Rios, Danilo Celsa, Elvys Chaves y Carlo Schiavine, Biophillick –Javier Loeza– y como artista invitado el colectivo a VJ Suave.

De Colombia estarán Álvaro Rodríguez, David Idrobo y Camilo Nemocón, artistas seleccionados de la convocatoria [RealMix – Arte no Escadão](#) y los invitados Diana Rico y el colectivo Johnson & Jeison.

Entre los artistas internacionales invitados están [Sue Huang & Jonah King](#), el colectivo sueco [Lundahl & Seit](#) y la artista búlgara de nacionalidad española [Eva Davidova](#).

Gracias a [Newrona](#), aliado tecnológico del festival, estos dos escenarios, el **Planetario de Bogotá** y el **Escadão da Pampulha** se podrán recorrer con un avatar, por medio de cualquier dispositivo digital, para conocer las propuestas creadas por cada artista.

“El Festival RealMix permite visibilizar proyectos y obras de artistas nacionales e internacionales que experimentan con tecnologías inmersivas, convirtiéndose en una plataforma virtual que propone otras formas de relacionamiento e interacción, a partir de la inmersividad, donde la tecnología y el arte se vuelven protagonistas. Es una oportunidad única para navegar realidades diversas y para conocer más sobre los metaversos, la realidad virtual, aumentada y las realidades mixtas en el contexto latinoamericano e internacional”, afirma **Carol Sabbadini**, líder de la [Línea Arte, Ciencia y Tecnología](#).

Toda la información del festival se podrá consultar en [www.realmix.gov.co](http://www.realmix.gov.co)

La **realidad virtual – VR** es una experiencia en la que se puede navegar un entorno inmersivo que simula, de manera virtual, espacios y/o escenas que pueden o no ser reales. Un ejemplo sencillo de una tecnología de realidad virtual son los juegos de consola. Por su parte, la **realidad aumentada – AR**, es una experiencia interactiva en la que se entrelazan elementos virtuales sobre visualizaciones del mundo físico en tiempo real. Esta tecnología se puede encontrar en los filtros de Instagram.

Por último, la realidad mixta –de donde proviene el nombre RealMix– es una experiencia interactiva de carácter híbrido, en la que se mezclan elementos de realidad aumentada y realidad virtual para generar interacciones de múltiples formas entre objetos, sujetos y mundos virtuales y reales.

El [Festival RealMix](#) es un evento virtual del **Instituto Distrital de las Artes - Idartes** que se realiza a través de la [Línea Arte, Ciencia y Tecnología](#) y del [Planetario de Bogotá](#), que tiene como objetivo reconocer y fomentar la creación y experimentación tecnológica a través de proyectos de realidad virtual y realidad aumentada, y propiciar una serie de reflexiones en torno a la creación y circulación de contenidos inmersivos.

### Contacto de prensa

Valentina Moya  
[valentina.moya@idartes.gov.co](mailto:valentina.moya@idartes.gov.co)  
(310) 316 9297