



Lanzamiento del Festival RealMix 0.5

- *El Festival RealMix celebra su quinta edición en Bogotá con una programación inmersiva de Realidad Virtual, Realidad Aumentada y Realidades Mixtas.*

Bogotá, 5 de septiembre de 2025- Del 25 de septiembre al 25 de noviembre, Bogotá será escenario de la quinta edición del **Festival RealMix 0.5**, un proyecto del [Instituto Distrital de las Artes – Idartes](#), a través de su Línea de Arte, Ciencia y Tecnología (ACT). Con una programación híbrida que integra actividades virtuales, presenciales y en vivo, el festival se ha consolidado como un referente en Latinoamérica en la exploración de realidades extendidas y en la experimentación con prácticas artísticas que cruzan el arte, la ciencia y la tecnología. Esta edición reunirá obras inmersivas en el metaverso, exposiciones en espacios de la ciudad y presentaciones en vivo que se destacan por su carácter innovador y experimental.

Desde 2020, **RealMix** se ha posicionado a nivel nacional como un importante festival enfocado en lo inmersivo e interactivo, impulsando la circulación de proyectos que combinan perspectivas contemporáneas con herramientas inmersivas y digitales. Su propuesta busca abrir espacios de circulación y creación a artistas consolidados y emergentes, dando lugar a experiencias en las que confluyen distintos lenguajes artísticos y tecnologías.

Para esta edición, el festival se desarrollará en tres franjas complementarias que conectan el entorno virtual, los espacios de la ciudad y la experiencia en vivo. La primera, la franja virtual, reunirá obras inmersivas de artistas nacionales e internacionales en un entorno digital interactivo, el metaverso RealMix; la segunda, la franja presencial llevará a distintos escenarios de Bogotá exposiciones y proyectos que exploran las nuevas materialidades digitales y temas como lo ancestral, lo especulativo y los futuros alternativos; y la última, la franja de presentaciones en vivo, activará el domo del Planetario con propuestas experimentales que combinan lo escénico, lo virtual y lo aumentado.

En paralelo, el festival contará con una agenda académica de talleres y conversatorios abiertos a todos los públicos, que ampliará las posibilidades de reflexión y participación en torno al arte, las tecnologías inmersivas y las nuevas materialidades expandidas.

Franja virtual

La franja virtual se llevará a cabo en el metaverso RealMix, un entorno virtual especialmente diseñado para la interacción. El recorrido se desarrollará en un espacio ficcional que alberga la versión virtual del Planetario de Bogotá, mediante la cual se podrán explorar 15 obras inmersivas de artistas invitados.

En el metaverso, uno de los espacios de interacción que acompañará la experiencia inmersiva es el de *Paisajes Biocomputacionales*, un laboratorio en el que biólogos, ecólogos y creadores digitales se unieron para experimentar con bases de datos biológicas, modelado computacional y espacialización especulativa en entornos virtuales que generó un ambiente digital.

La curaduría de la Línea ACT destaca la obra de artistas colombianos como David Medina, que investiga las relaciones entre técnica, naturaleza y agencia no humana; Ana María Montenegro, cuyo trabajo examina el lenguaje, la memoria y el poder en contextos digitales; y Ana María Giraldo, quien presentará 'Cenotafio', una creación surgida en la residencia RealMix/Trem Chic, como ganadora de la convocatoria RealMix/Trem Chic (2024), junto a una selección de 5 artistas brasileños en alianza con la productora Trem Chic y la primera edición del Festival Vídeo Pulso, de Brasil.

De manera complementaria, la curaduría invitada de Virreina presentará propuestas que exploran lenguajes postdigitales y estéticas de internet, con la participación de Victoria Cruz Roldán (Colombia), el dúo Demon Lovers (Canadá) y Rimbawan Gerilya (Indonesia).

Por último, en el metaverso RealMix, estará presente también *Rastros*, un videojuego desarrollado en el *Hub de innovación: Territorios Digitales y Narrativas Expandidas*, que aborda la desaparición forzada en Colombia a través de una narrativa expandida.

Franja Presencial

La programación presencial del festival se desarrollará en distintos espacios de la ciudad:

- Exposición *RealMix: Las ficciones de la materia* – Parqueadero (Museo de Arte Miguel Urrutia MAMU): del 25 de septiembre al 10 de noviembre. Reúne a destacadas artistas y colectivos de mujeres que exhibirán por primera vez en Colombia, cuyas obras proponen nuevas formas de percibir, habitar y transformar lo digital a través de tecnologías inmersivas, interactivas, lenguajes experimentales y universos simbólicos.
 - Keiken (México/Reino Unido/Alemania): colectivo que imagina futuros alternativos a través de instalaciones inmersivas.

- Vica Pacheco (México): invoca la materialidad viva del sonido mediante instalaciones de performances que combinan instrumentos de cerámica, animación 3D, donde lo ancestral, lo matérico y lo tecnológico se encuentran.
 - Josèfa Ntjam (Francia): explora la melancolía como fuerza generativa y construye ecosistemas poético-políticos que hibridan mitología africana, biología, archivo e imaginación científica para reescribir relatos hegemónicos y proponer constelaciones identitarias futuras.
- *Exposición Hub de Innovación – TadeoLab*, Universidad Jorge Tadeo Lozano: del 4 al 7 de noviembre. Propone proyectos de arte interactivo, videojuegos y tecnologías emergentes desarrollados en el *Hub de Innovación, territorios digitales y narrativas expandidas 2025*, proyecto liderado por la Línea de Arte, Ciencia y Tecnología, Plataforma Bogotá y el Game Lab de la Universidad Jorge Tadeo Lozano.

Franja de Presentaciones en Vivo

En el Domo del Planetario de Bogotá se realizarán tres presentaciones experimentales que combinan arte, tecnología y dramaturgia inmersiva:

- *La Quinta del Lobo* (Colombia) – 27 de septiembre. *52 Hz*, obra híbrida con componentes escénicos, transmedia y realidad aumentada.
- *ÁGORA*, dirigido por Krzysztof Garbaczewski y Rébecca Pierrot (Polonia) – 17 de octubre. Una dramaturgia experimental en VRChat con realidad virtual y avatares interactivos a cargo de artistas colombianos, resultado del laboratorio *ÁGORA: Teatro VR y dramaturgias inmersivas*.
- *Vica Pacheco* (México) – 21 de noviembre. Performance audiovisual que combina instrumentos de cerámica y visuales inmersivas para domo.

Sobre la Línea de Arte, Ciencia y Tecnología de Idartes:

La [Línea de Arte, Ciencia y Tecnología](#) del [Instituto Distrital de las Artes – Idartes](#) articula las prácticas artísticas con la actividad científica y tecnológica, consolidándose como una plataforma para la experimentación, la innovación y la expansión de los lenguajes creativos contemporáneos. Su misión incluye fomentar el acceso a herramientas digitales por parte de distintos públicos, diversificar los canales de circulación cultural y fomentar entornos de creación que integren la lógica tecnológica al pensamiento artístico. Esta apuesta se desarrolla a través de proyectos que exploran las posibilidades que ofrecen el big data, la inmaterialidad, la inteligencia artificial, la conservación de obras en entornos digitales, el internet 2.0 y 3.0, los metamedios y los nuevos espacios de representación, entre otros.

Contacto de prensa

Nilson Murgas
nilson.murgas@idartes.gov.co
314 3124064