

CONCEPTOS, DEBATES E BOAS PRÁCTICAS DE PARTICIPACIÓN CIDADÁ
EN CULTURA

Contidos e prácticas culturais e artísticas na contorna dixital

Consello da Cultura Galega
Santiago de Compostela
Martes, 3 de decembro de 2019



A mediación cultural é un concepto polisémico que remite a un conxunto de prácticas que buscan facilitar o acceso a un determinado coñecemento cultural por parte de persoas e colectivos non expertos na materia. Na súa versión máis ambiciosa, persegue fomentar a produción de coñecemento colectivo mediante a participación activa da comunidade. Para abordar esta cuestión, a Sección de Lingua, Literatura e Comunicación do CCG organiza un ciclo de catro xornadas nas que se tratarán diferentes liñas de traballo agrupadas en catro eixes. O obxectivo xeral é trazar unha panorámica e estimular o debate sobre aquelas disciplinas académicas ou profesionais que se centran en facilitar o acceso da cidadanía á cultura e/ou en propiciar a participación cidadá no feito creativo.

I. A animación sociocultural, a cultura colaborativa e todas aquelas fórmulas que procuran a participación da cidadanía no feito creativo.

II. NTIC: o presente e a potencialidade das novas ferramentas e dispositivos dixitais para o achegamento de contidos culturais e artísticos.

III. Patrimonio, turismo e centros culturais: a elaboración de relato, o deseño de experiencias, as técnicas de programación cultural e a relación cos públicos.

IV. Medios de comunicación: o papel da prensa, televisión, radio e outras canles como escaparates da oferta cultural dun territorio.

O obxectivo especí. co da **SEGUNDA XORNADA** é realizar unha aproximación a algunhas das novas tendencias, estratexias e ferramentas coas que o público está a conectar cos contidos culturais e artísticos na contorna dixital. Nun primeiro bloque analizaremos prácticas artísticas e culturais que están a experimentar coa mediación tecnolóxica, especialmente propostas de hibridación entre a experiencia física e a dixital. Coñeceremos as novas posibilidades que se abren, pero tamén as olladas críticas sobre como está a in uír a propia tecnoloxía e os novos hábitos de consumo cultural na nosa sociedade. Tamén, dentro dunha perspectiva de novas tendencias, exploraremos un dos últimos «bastións» dos consumos culturais tradicionais que resiste á súa dixitalización. Falamos neste caso de novos formatos e ferramentas inmersivas dentro das artes escénicas e musicais, que buscan levar a experiencia dun espectáculo ao vivo aos nosos fogares. Nun segundo bloque, centrado en experiencias galegas, coñeceremos dous casos de éxito de profesionais que traballan en entidades do país. En ambos os casos debullarán as estratexias que aplican, empregando ferramentas comúns como as redes sociais ou a creación audiovisual, para a divulgación cultural e a alfabetización dixital e mediática de adultos.

Próxima sesión: 12 de maio de 2020

III. Patrimonio, turismo e centros culturais: a elaboración de relato, o deseño de experiencias, as técnicas de programación cultural e a relación cos públicos.

PROGRAMA

16:15 horas
Inauguración

16:30 horas
Bloque I

Conferencia 1

Explorando os espazos de intersección entre a arte, a tecnoloxía e as novas culturas populares dixitais

Bani Brusadín, produtor cultural, investigador e comisario de exposicións e eventos, como Tentacular (Festival de Tecnoloxías Críticas y Aventuras Digitales-Matadero Madrid). É codirector dende 2004 de "The Influencers" (CCCB), festival de referencia sobre arte non convencional, guerrilla da comunicación e novas tecnoloxías

Conferencia 2

Da butaca ao salón da casa, experiencias dixitais inmersivas nas artes escénicas e musicais

Esther Pérez-Amat, xornalista e membro do Laboratorio de Innovación de RTVE.es

Debate

Moderador: **Sergio Lago** (BenCuriosa), xestor cultural especializado no ámbito dixital

18:00 horas
Pausa

18:30 horas
Bloque II

Mesa redonda *Boas prácticas dende Galicia*

Relatorio e moderación da mesa: **Sergio Lago** (BenCuriosa), xestor cultural e coordinador de *Coruña Dixital*, un programa municipal integral de educación e divulgación dixital

Modelos de éxito na divulgación cultural e artística a través das redes sociais

Miguel Ángel Cajigal Vera,
"@elbarroquista"

Estratexias de mediación no ámbito sociocultural e da alfabetización dixital de adultos

Carme Suárez Nieto, "Fálame de San Sadurniño"

20:00 horas
Peche da xornada

ORGANIZA

Sección de Lingua, Literatura e Comunicación (CCG)
Consello da Cultura Galega

COORDINA

Sergio Lago
Marcos Lorenzo

LUGAR

Consello da Cultura Galega
Pazo de Raxoi, 2º andar
Praza do Obradoiro, s/n
15705 Santiago de Compostela
Tel.: 981 957 202 / Fax: 981 957 205

INSCRICIÓN

A inscrición é gratuíta.
O número de prazas é limitado (100 persoas).
As prazas cubriranse por rigorosa orde de inscrición.
Entregarase diploma acreditativo de asistencia á xornada.

MÁIS INFORMACIÓN

www.consellodacultura.gal
difusion@consellodacultura.gal
Consulta os materiais en <http://consellodacultura.gal/mediateca>

