



## L'UJI busca nous artistes per a participar als Living Lab Planeta Debug

L'objectiu del vessant 'Clima & Videojocs' de Planeta Debug és fomentar la creativitat i la reflexió interdisciplinària

El Living Lab Planeta Debug de la Universitat Jaume I (UJI), amb el suport de la **Fundació Daniel i Nina Carasso**, ha llançat la segona convocatòria europea de residències d'artistes de producció en laboratoris de grups d'investigació «**Clima & Videojocs**». Aquesta línia d'acció compta amb un pressupost de 15.320 euros, repartits entre les dues edicions. El termini per a presentar projectes s'ha obert aquesta setmana i conclou el pròxim 15 de març.

L'objectiu del vessant '**Clima & Videojocs**' de Planeta Debug és fomentar la creativitat i la reflexió interdisciplinària, alhora que nous espais i llenguatges de confluència entre art, ciència i ciutadania. Les dues ajudes previstes per a 2021, amb un total de 7.660 euros, cobriran despeses d'honoraris, producció d'obra, viatges i estada de quinze dies a Castelló de la

Plana. **L'Institut de Noves Tecnologies de la Imatge (INIT)** del campus de l'UJI acollirà en les seues instal·lacions les o els artistes seleccionats.

La segona convocatòria «Clima & Videojocs» del Living Lab Planeta Debug atorgarà dues ajudes de residència i producció per al desenvolupament de projectes artístics, l'àmbit de treball dels quals siga la investigació científica, la tecnologia, els videojocs, l'ecologia i la sostenibilitat en relació amb tots els àmbits vinculats amb el desafiament de l'emergència climàtica. El jurat valorarà les idees artístiques que treballen els sistemes interactius, els videojocs i els projectes lúdics, des dels New Media Art o l'art interactiu i digital a l'art contemporani en general, a fi d'inspirar reflexions crítiques i conceptuals sobre el canvi climàtic.

El professor dels graus de Videojocs i Disseny Industrial **Diego Díaz**, membre del grup interdisciplinari que dirigeix el Living Lab Planeta Debug, a més d'investigador del grup Disseny i Art Contemporani: Tendència, Innovació i Creativitat (DACTIC), assegura que aquesta aproximació dels artistes als laboratoris afavoreix «noves visions i significats a la mateixa investigació, alhora que dona suport a la creació artística davant l'emergència climàtica i en l'àmbit de l'univers lúdic».

El jurat d'aquesta convocatòria de residències d'artistes està compost per **Eurídice Cabañes**, codirectora d'Arsgames España; Clara Boj, artista i professora d'Escultura a la Universitat Politècnica de València; Diego Díaz, artista, investigador i professor de videojocs en la Universitat Jaume I de Castelló; Jose Luis Pérez Pont, director del Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana; Maria Josep Picó, periodista especialitzada en medi ambient i investigadora i professora associada a la Universitat Jaume I; Emilio Sáez, docent i investigador en comunicació audiovisual i videojocs de l'UJI i Pau Waelder, crític d'art, comissari i investigador.

Els artistes Mónica **Rikić Fusté** i **Román Torre Sánchez** van ser els guanyadors de les primeres residències «Clima & Videojocs» en laboratoris de grups d'investigació de la Universitat Jaume I, els quals ja han iniciat els seus projectes Posidònia i Última oportunitat, respectivament, en la fase de l'estada online.

#### **SOBRE LA FUNDACIÓ DANIEL I NINA CARASSO**

Creada en 2010, en honor a Daniel Carasso, fundador de Danone, i la seua esposa Nina, la Fundació Daniel i Nina Carasso desenvolupa la seua activitat a França i Espanya. El seu treball consisteix a acollir, donar suport, acompanyar i connectar les persones que s'atreveixen a mirar i a construir el món de forma diferent en les seues dues línies de treball: l'Alimentació Sostenible

i l'Art Ciutadà. La Fundació Daniel i Nina Carasso és una fundació Grant Maker (exclusivament finançadora d'iniciatives d'interès general), de patrimoni familiar, afiliada a la Fondation de France. És independent de qualsevol societat mercantil.