|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| D:\David universidad\Seminarios, ponencias y cursos\Ponencias del primer encuentro\2 logoACT.jpgCRONOGRAMA  31 de agosto de 2013 | | | |
| Hora | **Ponencia** | **Descripción** | |
| 8:00 am | **COS-MOV:** **COSPLAY COMO PRÁCTICA ARTÍSTICA DE RESISTENCIA COTIDIANA.**  **Estefanía Escolar Morris**  (Colombia)  *Candidata a maestra en Artes visuales con énfasis gráfico de la Pontifica Universidad Javeriana de Bogotá. Cosplayer y cosmaker desde 2008* | Charla/conferencia sobre el papel del cosplay en la sociedad actual  Habrían 4 momentos de la ponencia:   1. Contextualización de que es el cosplay, como nace, que implica la práctica. 2. Definición de su papel como tribu urbana/subcultura dentro de la sociedad. Definición   de COS-MOV.   1. Cos-mov dentro de la esfera del arte: relación con referentes del mundo del arte. | |
| 9:00 am (Colombia)  11:00 am  (Argentina) | **PEGANDO PAPELITOS**  **Carlos Miguel Ángel Torta**  (Argentina) | Formato de conversación. Una breve introducción sobre mi recorrido (desde el dibujo y la pintura a la escultura), descripción de la técnica y el concepto con el cual trabajo. Amplia apertura a contestar cualquier pregunta que surja. Función de lo inconsciente en la creación. Duración máxima, una hora. | |
| 10:00 am | **JAMES JOYCE, UN ARTISTA QUE CAMBIÓ EL PSICOANÁLISIS**  **Jairo Báez**  (Colombia)  *Psicólogo, Doctor en teoría crítica del Instituto de Estudios Críticos, México.* | James Joyce carga con la sospecha del psicoanalista de ser un loco que no desarrolla su locura, que se mantiene cuerdo gracias a su arte literario; aún así, el dictamen final apunta más a que obligó a cambiar los conceptos psicoanalíticos sobre la locura que a rotular a unos sujetos como enajenados. Si bien en el *Nombre del Padre* James Joyce no saldría ileso de las acusaciones de su locura, con la emergencia del *Nombre Propio* como suplencia, lo cuestionado sería el mismo estatuto de la locura en el seno de lo social y en relación con el lenguaje que permite la subjetividad y subjetivación de un sujeto. Después del James Joyce, no habría una discontinuidad entre la neurosis y la psicosis (locura) sino una continuidad de la estructuración psíquica distinguible solamente por los puntos de anudamiento de eso que hoy conocemos como sinthome, que a su vez permitiría entender el síntoma o la parte negativa de la formación de compromiso o defensa psíquica. | |
| 10:30 am | **EL SUJETO COMO CREADOR Y LA OBRA QUE DE ÉL SE DESPRENDE**  **Diego David Quintero**  (Colombia) | La ponencia trata de enmarcar la forma en que el sujeto del inconsciente se plasma de forma constante en la vida cotidiana, en todo lo que hace, dice, siente, crea y piensa, tratando de articular éste saber en la medida de lo posible con la pregunta ¿qué es arte? Intentando cohesionar las ideas hasta llegar a la importancia de la expresión subjetiva (creatividad) en la sociedad; sobre, el consumo y la trascendencia de la información. | |
| 11:00 am | **NIÑOS, NIÑAS Y ANIMÉ JAPONÉS: UNA INCURSIÓN DESDE LA SUBJETIVIDAD INFANTIL.**  **Deissy Carolina Peña**  (Colombia)  *Licenciada en Pedagogía Infantil, quien ha desempeñado sus estudios en la reflexión pedagogía en la interacción Infancia/anime, proponiendo estrategias para fomentar el conocimiento por medio de dichos contenidos.* | El anime japonés afecta la subjetividad de los niños y las niñas en tanto estos conforman diversos lazos con él, ejecutando acciones dispuestas al seguimiento y direccionamiento de sus vidas frente a su interés por dicho contenido. El animé como espacio televisivo, es un producto enriquecedor, que si se utiliza pedagógicamente, permite acciones innovadoras como lo es el fanfiction, herramienta lecto-escritora para restaurar el amor por las letras, la imaginación y la fantasía de proyectar mundos posibles. | |
| 12:00 pm | **Receso.** | | |
| 1.00 pm | **ESCUCHA PARA EL CUERPO.**  **Ingrid carolina Ordoñez**  (Colombia)  *Niña de 14 años de la Fundación CETI que a través de su baile desea expresar los sonidos particulares de su historia.* | | A través de la preparación de una coreografía, Ingrid inicia su incursión en escenarios que deseen escuchar el particular sonido de sus movimientos, queriendo demostrar con ello, que a veces el lenguaje no logra abarcar la inmensidad del sujeto, requiriéndose de otros lenguajes para su expresión. |
| 1:30 pm | **HASTA LA VUELTA SEÑOR**  **Lenín Javier Soria Sánchez**  (Ecuador) | | Muestra fotográfica de un ex monje que representa la eterna búsqueda de conocerse a sí mismo, donde el escaparse o escudarse tras los muros de un convento es volver a cometer los mismos errores del pasado. |
| 2:30 pm | **EL FETICHISMO: UNA TEORÍA… UN CUENTO…**  **Carolina Orjuela**  (Colombia)  *Psicóloga egresada de la Fundación Universitaria Los Libertadores (FULL), participé de espacios de construcción de conocimiento como el semillero de psicoanálisis y sociedad de la FULL, y los seminarios de la obra de Jacques Lacan en la fundación Aedificare.* | | Desde el ámbito académico, puntualmente en el estudio del psicoanálisis hay una insistencia por el trabajo hacia el sujeto, trabajar acerca del sujeto implica inevitablemente una mirada hacia uno mismo, una mirada hacia lo que lo nos rodea y hacia como percibimos eso que nos rodea. Desde esta dinámica también surgen preguntas, escritos que a veces suelen ser de corte académico y otras veces surgen escritos que son de corte literario, sin tener toda la envoltura rígida de lo que implica ser una construcción literaria. Sin embargo la ponencia es una propuesta de ello, de ver como en un entramaje teórico donde su principal protagonista es el sujeto, puede volverse un entramaje literario, intentando abordar al sujeto por este camino. |
| 3:00 pm | **ETIMOLOGÍA Y MITOLOGÍA DE LOS VIDEOJUEGOS**  **Final Fantasy Community y OI Entertainment**  (Colombia)  *Somos una comunidad con amplio conocimiento en la franquicia de videojuegos desarrollada por Square Soft- Square Enix, cuyo objetivo es difundir y dar a conocer todo su contenido a través de actividades y desarrollos autónomos*  *Como plus adicional a nuestras actividades RPF, nos dedicamos a utilizar videojuegos comerciales con un enfoque lúdico y educativo, promoviendo la aplicación de leyes gaming a la vida real y su beneficio laboral, personal e intelectual.* | | Los videojuegos a lo largo de la historia nos han sorprendido con su argumento, con sus personajes, con sus escenarios y bandas sonoras pero hay todo un estudio escondido en tan hermosas creaciones, aprenda en este conversatorio de dónde sacan los desarrolladores la inspiración para sus juegos, en que se basan y que significan muchas de las cosas que se encuentran dentro de ellos. |
| 4:00 pm | **"AVANCES DE LA MULTIMEDIA EN LA SOCIEDAD"**  *Alfredo Lopez Hernandez.*  *Posgrado en Gerencia de Multimedia U. Santo Tomas* | | ¿Qué se puede decir de la multimedia en lo contemporáneo? El ponente nos ayudará con esta pregunta. |
| 4:30 pm | ***Red artísTICca***  ***Sonia Uribe Ruiz***  (Colombia) | | Red ArtísTICca busca conformar una RED de artistas que a través de las tecnologías de la información y la comunicación han hallado un medio para expresarse. |