

Programación 2020

**Centre de Cultura
Contemporània
de Barcelona**

Programación 2020

Montalegre 5,
08001 Barcelona
T. 933 064 100

www.cccb.org

 @cececebe

 CCCB.Barcelona

 @el_cccb

Un consorcio de

CCCB Centre de Cultura
Contemporània
de Barcelona

 **Diputació
Barcelona**

 **Ajuntament de
Barcelona**





Imaginar, inventar, ensayar el futuro: este es el hilo conductor de la propuesta del CCCB para 2020. Vivimos un momento de grandes incertidumbres y cambios acelerados, un presente distópico marcado por la emergencia climática y el aumento, en todo el mundo, de una extrema derecha que se obstina en negarnos el futuro. También los progresos científicos y tecnológicos en el campo de la robótica, la inteligencia artificial o la biomedicina abren interrogantes radicales sobre el futuro de la condición humana, y están en plena mutación los estructuradores tradicionales de trayectorias vitales y colectivas como el trabajo o el género. Mientras tanto, nuestro mundo parece dominado por el «deseo de apartheid» y parece haber perdido toda pulsión utópica. Ante la convulsa realidad social, política y ecológica, el CCCB propone reinventar el futuro a partir de la conciencia crítica del presente. Porque sin futuro no hay libertad, y la cultura, que se apoya en la libertad de expresión y de creación, tiene el potencial emancipador y la fuerza para imaginar otros futuros posibles.

Para hacerlo, el CCCB articulará su programa a partir de tres grandes proyectos sobre algunas de las cuestiones que más marcan nuestras vidas: la relación con las pantallas, la coexistencia con el Otro y nuestro vínculo con el planeta. Abrirá el año una exposición sobre videojuegos que, bebiendo de la tradición de las muestras del CCCB sobre el cine y la televisión, analizará el universo cultural que se esconde detrás de uno de los principales medios de expresión contemporáneos. Seguirá una exposición de William Kentridge, la voz artística de la lucha contra el apartheid que, desde Johannesburgo, sigue interpelando al mundo con la mirada genuinamente

multidisciplinar de este creador total. Cerrará el año un gran proyecto sobre Marte, el planeta rojo, el dios de la guerra convertido en mito de la ciencia ficción y la literatura que ha terminado siendo un espejo de nuestro mundo herido.

En el año 2020, el CCCB reforzará sus programas de pensamiento y literatura, reivindicando el valor de la palabra como medio fundamental de un debate público de calidad que tenga en la libertad de expresión, el multilingüismo y la imaginación una forma de estar en el mundo. En una sociedad dominada y saturada por las imágenes, el CCCB también consolidará su programación audiovisual, en esta escuela de la mirada tan necesaria que conforman el cine, la fotografía, las series y la videocreación.

Finalmente, el CCCB abre un programa de mediación, a través del cual quiere responder a este nuevo contexto, tan marcado por unas tecnologías que han transformado radicalmente la manera de hacer y acceder a la cultura. Los espacios culturales han dejado de ser hace tiempo los templos del conocimiento y necesitan repensarse, abrirse y tejer nuevos vínculos. Por esta razón, el CCCB será centro de ensayo y experimentación, un lugar abierto al aprendizaje y al cruce de voces y de miradas. Queremos renovar nuestro compromiso con el presente, con el ahora y aquí, tejiendo vínculos y creando espacios para el encuentro, para el cuerpo a cuerpo, espacios donde sea posible desvirtualizar y celebrar el mundo.

Judit Carrera,
Directora del CCCB

Gameplay. Cultura del videojuego



19 de diciembre de 2019 — 3 de mayo de 2020
Jérôme Nguyen y Óliver Pérez Latorre (comisarios)
Sala 2

Coproducción de
ZKM Center for Art Media Karlsruhe y CCCB

«Gameplay. Cultura del videojuego» es una adaptación y ampliación de la exposición «Gameplay. The next level», concebida y presentada en el ZKM.

Desde su popularización en los años setenta y ochenta, los videojuegos se han desarrollado como medio expresivo y de entretenimiento y han pasado a ocupar un espacio central en nuestro imaginario, de tal forma que hoy en día no se pueden entender la sociedad y la cultura contemporáneas sin relacionarlas con el videojuego.

Polifacético y contradictorio, el videojuego es vórtice de miedos sociales relativos a la violencia y a la adicción y, al mismo tiempo, fábrica de sueños y campo de pruebas de habilidades como la resolución creativa de problemas y la resiliencia, el arte de perder. Reflejo de tensiones de la sociedad contemporánea, es la cara alegre del capitalismo tecnológico, pero también un potente medio de discursos críticos y alternativos, escaparate de imaginaria sexista y territorio reivindicado por el activismo feminista. Reflejo de la sociedad, pero al mismo tiempo herramienta fundamental en la construcción de la cultura contemporánea, el videojuego, como cualquier juego, baila entre reglas y libertad, adaptación y expresión personal, eficiencia y poesía; equilibrios complejos para un mundo en cambio.

Históricamente subestimado en términos de legitimación artística, alrededor del videojuego se ha generado todo un ecosistema cultural, con una historia ya dilatada, un lenguaje propio, profundas raíces y

filiaciones con la cultura popular, y un panorama actual lleno de vitalidad creativa e innovación, entre la apropiación expresiva de las tecnologías digitales, el desafío a las convenciones del medio y la exploración de otras (nuevas, diferentes) formas de jugar. Mientras tanto, el impacto del videojuego en la sociedad se ha ido extendiendo y profundizando, hasta el punto de que algunos teóricos hablan del siglo XXI como el siglo lúdico y de la ludificación de la cultura o la videoludificación de la sociedad. El videojuego se ha expandido a través de los juegos para móvil (que interpelan a un público más amplio que el del *gamer* tradicional), sinergias con plataformas en línea como YouTube, y el fenómeno de los *e-sports* (competiciones de videojuegos, con una vertiente profesionalizada). Más allá del entretenimiento en sentido estricto, encontramos también varias ramificaciones del medio, desde la educación hasta el entrenamiento militar, pasando por el apoyo al desarrollo de niños y niñas con dificultades especiales.

«Gameplay» realiza un viaje a los orígenes de los videojuegos, analiza su lenguaje y pone en valor el impacto que han tenido tanto en la cultura popular digital como en el arte y en la sociedad.

La exposición está pensada como un espacio de reflexión donde podremos jugar y (re)descubrir la cultura del videojuego.



REPLAY. ORÍGENES DEL VIDEOJUEGO

El videojuego tiene tres raíces tecnológicas: los juegos de ordenador, las máquinas *coin-op* (de pago por partida) y las consolas; pero la historia de los orígenes del videojuego es una historia donde la evolución tecnológica se entrelaza con cambios sociales, la formación de los primeros géneros característicos del medio y la génesis de nuevos imaginarios juveniles, en los que Nintendo se convertiría en un nuevo Disney. Esta época seminal de la cultura del videojuego (años setenta y ochenta) ha sido relatada habitualmente desde el prisma de Japón y Estados Unidos, pero los creadores y compañías pioneras de España y Cataluña también jugaron un papel interesante que es necesario reivindicar.

NARRATIVAS LÍQUIDAS

El videojuego es un medio ludonarrativo, donde los creadores pueden articular el diseño de reglas y mecánicas de juego, la narrativa no-lineal y la representación de mundos imaginarios para, en última instancia, brindarnos experiencias interactivas singulares. A su vez, el lenguaje y la cultura del videojuego se han visto siempre estrechamente asociados a sus fértiles relaciones con las narrativas populares y los juegos analógicos. Asimismo, en el imaginario popular se asocia el videojuego al placer de decidir, en relación a una cierta retórica de la decisión característica de la publicidad sobre videojuegos: (en los videojuegos) eres libre; todo depende de ti.

ARTE Y ENSAYO LÚDICO

La innovación y la experimentación estética en el campo del videojuego responden a cruces complejos entre arte, tecnología y juego. En los últimos años, una nueva generación de creadores independientes, autores y autoras de *indie games*, están explorando estilos de videojuegos alternativos, contrapuestos a, o bien desmarcados, del *mainstream*. Paralelamente, algunos videojuegos que han dejado huella en el imaginario del medio se basan en conceptos de juego más bien sencillos, pero a la vez rompedores, a través de tecnologías, interfaces y/o formas de interacción que parecen proponernos simplemente jugar por jugar, pero de una forma diferente y cautivadora.

ROMPIENDO EL CÍRCULO MÁGICO

Históricamente, los videojuegos han recibido la crítica de ser un medio escapista, de transcurrir dentro de un círculo mágico que los separa de la vida real. A pesar de todo, cada vez más tienen una incidencia crucial en la forma como mucha gente percibe e interpreta el mundo. Esta incidencia del videojuego en el imaginario social no es simple o monodireccional: los videojuegos reflejan las tensiones y preocupaciones de la época, de manera que, en algunos aspectos, pueden reforzar ideologías dominantes (o incluso favorecer visiones retrógradas), pero también pueden transmitir discursos alternativos y vehicular reflexiones críticas sobre varios temas, incluidos el propio capitalismo tecnológico y la industria del videojuego.

LUDÓPOLIS. VIDAS GAMIFICADAS

La sociedad contemporánea se ha videoludificado. El videojuego se ha infiltrado en la vida de la gente a diferentes niveles y en muy diversos ámbitos: el diseño *gamificado* impregna hoy en día todo tipo de redes sociales y apps digitales e, incluso, los entornos laborales. Los videojuegos, además, se utilizan cada vez más para la educación y el entrenamiento profesional. En paralelo, el público consumidor se ha ido ampliando, y los usos y disfrutes del videojuego se han diversificado: la afición por los juegos para móvil, el fenómeno youtuber y los *e-sports* son tres vectores clave de la expansión del videojuego en el entretenimiento contemporáneo.

WORLD WILD WEB

En el marco de la exposición se presentará el *work-in-progress* del proyecto ganador de la III edición del Premio Internacional a la Innovación Cultural (2018-2019) de David Monreal Becerra, un videojuego que ofrece una narrativa alternativa a las habituales y engloba las ideas de apertura, accesibilidad, interacción y participación de la internet original. El juego coloca la cultura digital y la discusión sobre la privacidad y la seguridad en línea fuera de las instituciones y es, además, potencialmente replicable y adaptable a cualquier parte del mundo.

William Kentridge



9 de junio — 22 de noviembre de 2020

Jaap Guldemonnd (comisario)

Salas 2 y 3

Convencido de que el deber ético de todo artista pasa por minar los pilares del dogma y las certidumbres monolíticas con las herramientas de la incertidumbre, la ambigüedad y la contradicción, el surafricano William Kentridge ha construido un discurso creativo tentacular y polimórfico que lo ha consolidado como una de las voces de referencia en el paisaje del arte contemporáneo mundial. Testimonio privilegiado de los cambios políticos radicales que ha vivido su país entre la culpa colectiva del apartheid y las cicatrices que todavía marcan el presente, Kentridge es un artista firmemente arraigado a su territorio: la ciudad de Johannesburgo que continúa siendo un territorio magullado por la historia reciente, pero también un centro neurálgico desde el cual tejer nuevas redes y vías de comunicación para apuntar realidades abiertas, utopías provisionales y formas inéditas de imaginar futuros colectivos.

El dibujo al carbón, con toda su carga de expresión primitiva, proporciona la línea de coherencia a una obra multidisciplinar que trasciende el ámbito de las artes plásticas para explotar en formas inéditas de entender la animación, las artes escénicas y el espectáculo multimedia. Creador que se mueve constantemente entre la extrema soledad introspectiva de unas películas de animación artesanal que lo interpelean a él mismo en el centro de los agujeros negros de la historia surafricana y la generosidad comunicativa de proyectos que requieren la participación de otros

artistas, Kentridge consigue trascender el origen explícitamente localizado de su discurso en un mensaje de universalidad mordaz alrededor de la disecación del poder y la imbatible fuerza de los supervivientes y los humillados.

El CCCB presenta *William Kentridge* con la voluntad no solo de mostrar las múltiples facetas de un creador fundamental sino también de abrir un espacio de reflexión que nos arroje preguntas incómodas sobre los retos del poscolonialismo y la dialéctica entre las zonas de poder y los márgenes de exclusión de la sociedad europea contemporánea. Comisariada por Jaap Guldemonnd, *William Kentridge* ofrece un retrato poliédrico del creador, mediante el diálogo establecido entre las piezas de la serie de animaciones *Drawings for Projection* –que construyen una crónica crítica de la historia surafricana desde el apartheid hasta un presente turbio de la mano de dos personajes antitéticos: el opresor Soho Eckstein y el poeta Felix Teitlebaum–, algunos de los dibujos que dejan testimonio del laborioso proceso creativo de estas piezas, los tapices de las series *The Nose* –inspiradas en el relato *La nariz* de Nikolai Gógol– y de *The Porter* –verdaderas proyecciones congeladas, además de testimonio de la interacción entre Kentridge y el taller de tejedoras que materializan sus ideas.





La exposición incluye *More Sweetly Play the Dance*, un espectacular friso en movimiento donde se evocan las dinámicas de una procesión ritual, de una manifestación de desposeídos o de un flujo de refugiados escapando de una crisis, con un lenguaje que remite a la fuerza primigenia del teatro de sombras al sonido de la Immanuel Essemblies Brass Band.

William Kentridge presenta la estreno mundial de la onceava pieza de la serie de películas de animación, que va conformando, poco a poco, uno de los cuerpos fundamentales en el discurso de este creador total. La peculiar técnica utilizada en estos trabajos de impactante fuerza política pone el acento en el rastro que va dejando el proceso, de incesante transformación, de los dibujos que componen cada pieza, que evoca la fluidez y la libertad de un monólogo interior, pero también las tensiones internas de todo territorio que no puede borrar del todo las manchas traumáticas de su pasado.

Marte: el espejo rojo



Noviembre de 2020 — abril de 2021

Juan Insua (comisario)

Sala 2

«No tengas miedo del universo.»
Ken Wilber, *Después del Edén*, 1981

Este proyecto concibe Marte desde diferentes enfoques y disciplinas. El relato que se intenta desplegar es polisémico y abierto, igual como lo es nuestro conocimiento actual sobre la naturaleza última del universo que habitamos.

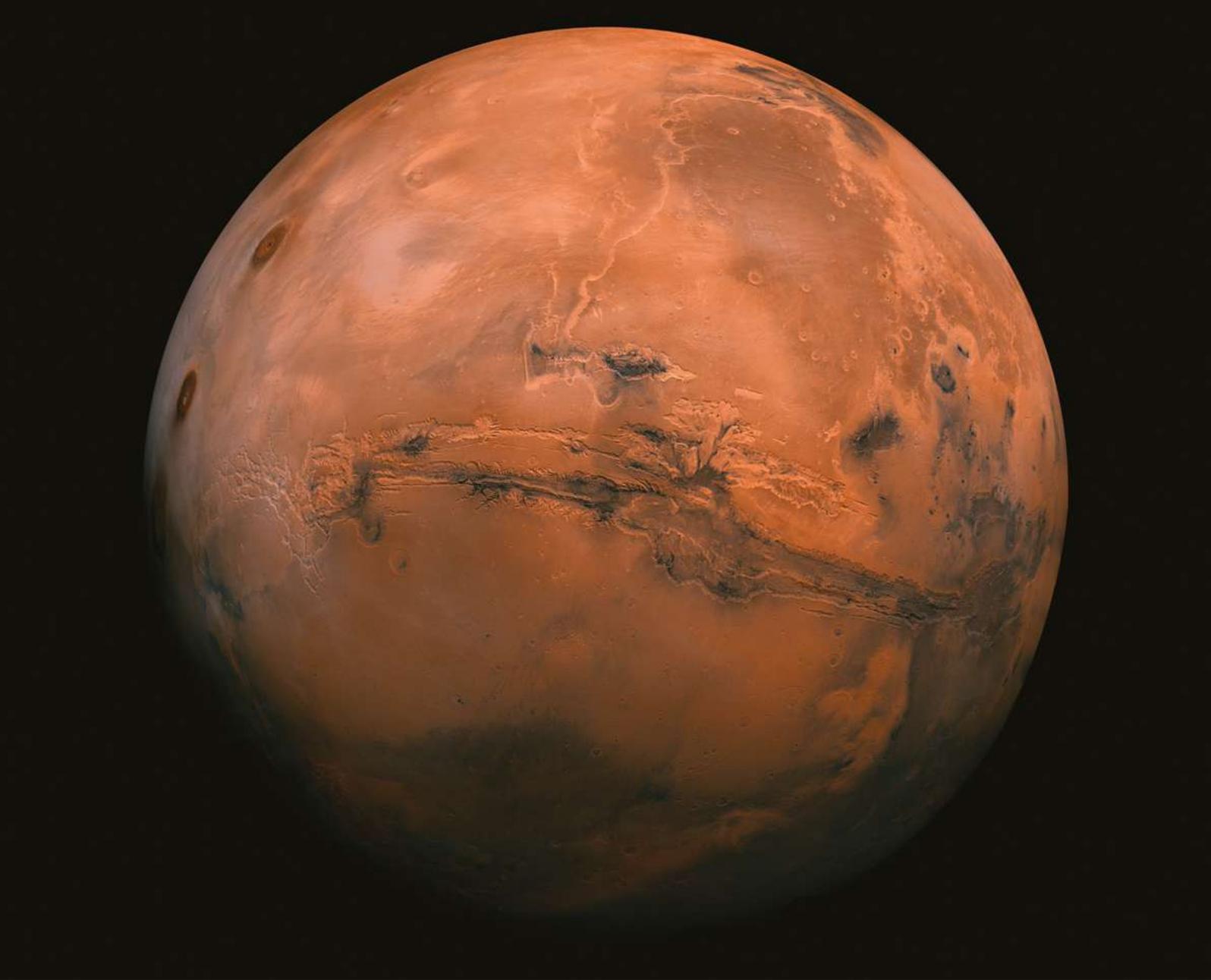
La intensa desmitificación provocada por los extraordinarios avances científicos en el conocimiento del Planeta Rojo no impide contraponer la existencia de una mitología experimental que alimenta y renueva el enigma y la maravilla, como fuentes permanentes en la investigación de un sentido más complejo y profundo.

El viaje, la guerra, la vuelta a casa, el miedo ancestral al Otro y a los Otros, las pulsiones prometeicas, los desafíos titanistas, el miedo y el terror como instrumentos de poder, las ficciones que anticipan la realidad, las realidades impregnadas de ficción, la existencia de vida alienígena, la supervivencia extrema, la gestión de los recursos ambientales, la posibilidad

o imposibilidad de un planeta B, el futuro de la humanidad en la era de la emergencia climática, nuestro lugar verdadero en un universo infinito en todas las direcciones.

Con esta perspectiva, Marte se convierte en un espejo para continuar indagando nuestra condición y nuestro futuro como especie en el siglo XXI.

El proyecto expositivo funciona como un núcleo inspirador de todas las temáticas mencionadas para potenciar un relato en el que la ciencia, el arte y la literatura interactúan y se contaminan en un futuro que nos enfrenta a encrucijadas decisivas para la supervivencia de la humanidad en la Tierra.



MARTE EN EL COSMOS ANTIGUO

Ares, en la mitología griega (Marte en la romana), es una de las potencias divinas que tienen el monopolio de los asuntos relacionados con la guerra. Se trata de una constante presente en las diferentes tradiciones y cosmogonías antiguas, y un primer factor arquetípico asociado a la potencia masculina, las virtudes guerreras, el furor de los combates. Encarna una fuerza necesaria para sobrevivir y vencer, pero también la desmedida de una energía letal, si no es sometida a un orden superior dotado de medida y razón. Es significativo que las potencias de su séquito sean, entre otras, sus hijos Fobos (miedo) y Deimos (terror), sin olvidar su enfrentamiento con Atenea (diosa de la guerra) y su aventura con Afrodita (o Venus), diosa del amor. Así pues, Marte, como símbolo de una masculinidad violenta que recorre la historia de la humanidad hasta nuestros días. Y también Marte interpretado de acuerdo con el lugar que ocupa en los sistemas mentales que configuran el orden vigente hasta el Renacimiento.

CIENCIA Y FICCIÓN DEL PLANETA ROJO

La secularización de la conciencia que ha tenido lugar desde la revolución copernicana, impulsada por el desarrollo científico-tecnológico de los últimos siglos, ha permitido el conocimiento progresivo de Marte como cuarto planeta del sistema solar y, a la vez, ha generado una literatura heterodoxa que se corresponde, en buena medida, con las diferentes etapas de la ciencia-ficción, desde Julio Verne y H. G. Wells hasta las obras de Ray Bradbury y Kim Stanley Robinson, por mencionar los ejemplos más conocidos. La paradoja es sugerente: el avance científico extraordinario en el conocimiento del Planeta Rojo se entrelaza con una amplia producción cultural en la que Marte ocupa un lugar destacado y

se convierte en uno de los iconos privilegiados del imaginario pop. Este proyecto pone el acento en los vasos comunicantes entre ciencia y ficción, ciencia y literatura, ciencia y cultura popular, y explora las influencias y contaminaciones entre científicos, ingenieros, escritores y artistas obsesionados e inspirados por Marte desde finales del siglo XIX, lo que sugiere una mitología experimental que cohesiona el discurso expositivo.

MARTE EN EL ANTROPOCENO

La catástrofe ecológica a la que asistimos a causa del calentamiento global es una evidencia consensuada por la comunidad científica, más allá de los esfuerzos que llevan a cabo los climatoescépticos. Vivimos un momento de emergencia climática que afecta a todas las especies vivientes y compromete el futuro de las nuevas generaciones. El diagnóstico es evidente, pero las soluciones todavía son inciertas. Ante la complejidad de la situación, hay voces que proponen la colonización espacial como salida inevitable, y voces que reclaman soluciones urgentes para salvar nuestro único hogar posible durante muchos años: el planeta Tierra. Y aquí es donde Marte, como probable (o imposible) planeta B, refleja la trascendencia de nuestra crisis ecológica global. Marte como espejo para revisar los estadios (y los estratos) de nuestra conciencia y la profunda brecha existente entre el saber y el hacer. Marte como metáfora de nuestras tendencias patriarcales ancestrales, titanistas y prometeicas, Marte para seguir buscando respuestas sobre el origen de la vida (terrestre y extraterrestre), pero también para tomar conciencia de un mundo sin nosotros.

Tomar la palabra



En un momento de profundas incertidumbres políticas y sociales y de un debate público saturado y degradado, el CCCB quiere construir un espacio de reflexión desde donde abordar de manera pausada la complejidad de este momento y contribuir a generar imaginarios de futuro. El objetivo de este programa es poner la palabra en el centro, porque es con palabras que se construye la esfera pública, que podemos crear vínculos y acercarnos al otro, y es también a través de la palabra que podemos empatizar con aquellas realidades que nos son ajenas. Es por eso que no se trata solo de crear un espacio para las ideas, sino también un espacio de reencuentro con el otro, un espacio para el intercambio y el diálogo. Finalmente, la palabra es fuente de emoción y de experiencia estética y hoy nos urge reencantarnos con el mundo, poder reimaginarlo, encontrar espacios de poesía y de belleza que nos permitan reconciliarnos con la vida más allá de las condiciones del presente. Proponemos un espacio donde el pensamiento pueda ser complejo, donde el diálogo entre los diferentes pueda tener lugar y donde, finalmente, el valor de la palabra pueda ser recuperado, disfrutado y compartido en toda su plenitud poética.

CAMBIAR EL RELATO

Hacia una nueva estética y sensibilidad de la naturaleza
22 de enero — 2 de abril

En las últimas décadas se ha demostrado que la relación de los humanos con el planeta hace tiempo que ha dejado de ser armónica y se basa, principalmente, en la explotación de sus recursos. La emergencia climática que vivimos hoy en día, como consecuencia de esta relación desigual, nos obliga a volver a pensar en este vínculo y en las maneras de rehacerlo. No se trata, solo, de poner remedio a cuestiones técnicas que reviertan el calentamiento global, sino que nos hace falta volver a mirar nuestro planeta con otros ojos.

Este ciclo contará con la participación de algunos filósofos y escritores que, desde su obra, buscan cambiar el relato y situar la experiencia humana en el contexto de nuestro entorno natural, con tal de hacer posible una nueva manera de ser y vivir en nuestro planeta.

Organiza CCCB y Literatura

Participantes confirmados Yayo Herrero, Marta Tafalla, Gabi Martínez y Nancy Campbell

AUSCHWITZ Y DESPUÉS

Celebración de La Noche de las ideas
29 de enero

¿Cómo podemos abordar la memoria de algunos de los hechos más traumáticos de la historia? ¿Cómo evitar la banalización de las conmemoraciones y hacer del acto de memoria un motor de acción sobre el presente? Con motivo del 75 aniversario de la liberación de Auschwitz, proponemos una tarde de reflexión sobre estas cuestiones a través de la imagen y de la palabra. El acto se iniciará con la proyección de un fragmento del documental *Et la terre s'ouvrit une dernière fois*, del realizador Arnaud Sauli sobre el campo de exterminio de Sobibor, y seguirá un diálogo entre Sauli y el novelista Yishai Sarid, autor de *El monstruo de la memoria*. Cerrará el acto una lectura de textos de la escritora Charlotte Delbo, superviviente del Holocausto.

La actividad se enmarca dentro de la celebración de La Nuit des Idées, una propuesta de la red cultural francesa que promueve la celebración simultánea de actos culturales en todo el mundo.

Organiza CCCB e Instituto Francés

Participantes confirmados Arnaud Sauli y Yishai Sarid

EL JUEGO PERMANENTE

Ocio digital y sociedad hiperconectada
3 de febrero — 9 de marzo

Vivimos en un mundo híbrido donde los espacios virtuales se incorporan a la cotidianidad mediante constantes interacciones con pantallas. La tecnología digital y la industria del entretenimiento audiovisual han multiplicado las posibilidades de interacción lúdica con mundos y realidades donde todo parece posible pero donde las reglas siempre terminan imponiendo unos límites. El juego es, pues, un espacio de libertad relativa. En este contexto, los videojuegos se han convertido en una expresión cultural, industrial y artística de primer orden, así como un territorio esencial para entender las nuevas relaciones sociales y afectivas de la sociedad hiperconectada. Pero más que ventanas a mundos desconocidos, las interfaces virtuales actúan como espejos que reflejan las múltiples problemáticas y entrelazamientos de la sociedad contemporánea y ofrecen, a la vez, la posibilidad de ensayar las experiencias humanas del futuro.

En este ciclo de conferencias vinculado a la exposición «Gameplay. Cultura del videojuego», el CCCB propone una reflexión sobre el papel del ocio digital en una realidad compleja regida por las reglas del juego, la simulación y la conexión permanente.

Organiza CCCB y Consorcio de Educación de Barcelona
Participantes confirmados Cassandra Khaw, Aubrey Anable, Peter Vorderer, Pilar Lacasa, Diego Redolar Ripoll y Alessandro Baricco

LAS HERRAMIENTAS DE LA CULTURA

27 de abril — 25 de mayo

La apreciación de la cultura como entretenimiento o lujo demasiado costoso, o su defensa basada exclusivamente en razones instrumentales, por ser un motor económico o una herramienta de cohesión social, dejan de lado la discusión sobre los valores intrínsecos de la cultura, su dimensión de bien común y su capacidad para convertirse en un espacio para el pensamiento crítico y la expresión y negociación de los conflictos políticos.

En este ciclo de conversaciones de carácter interdisciplinar, jóvenes formados en Humanidades dialogarán con sus referentes del mundo de la cultura, impulsando así un diálogo intergeneracional sobre el papel de la cultura hoy en día.

Organiza CCCB y Universidad Pompeu Fabra

PRIMERA PERSONA

15 y 16 de mayo

Primera Persona vuelve con dos intensas jornadas de autobiografía en directo. El festival celebra su novena edición con el yo como protagonista subrayando las tres líneas que lo caracterizan: propuestas únicas y poco habituales de autores y creadores reconocidos, nuevas voces con mucho que decir y cápsulas en las que es más importante el relato apasionante que el nombre de sus protagonistas. Literatura y música pop, pero también artes dramáticas, cine o monólogos *stand-up*, además de las clásicas cápsulas temáticas del festival. Como cada año se pretende depurar la idea principal de Primera Persona: ofrecer la historia íntima y ultrapersonal de la forma más atractiva posible, con la mejor puesta en escena y el mejor guion original. Primera Persona es un festival ideado por los periodistas, escritores y agitadores culturales Kiko Amat y Miqui Otero.

Dirección Miqui Otero y Kiko Amat
Organiza CCCB

DESOBEDIENCIA, RESISTENCIA, PROTESTA: EL DISENTIMIENTO EN UNA ÉPOCA DE AUTORITARISMOS

28 y 29 de mayo

Este seminario internacional reunirá en el CCCB a activistas, académicos, periodistas y miembros de la sociedad civil con el objetivo de reflexionar sobre las diferentes formas que adopta el disentimiento y la protesta en una época marcada por el auge del autoritarismo. Después de la eclosión de diversas olas de reivindicación democrática en los últimos años, la protesta es hoy objeto de criminalización y represión a causa de la expansión de las ideologías de extrema derecha y la complicidad entre sus líderes políticos. En este marco de deterioro democrático, el seminario incidirá sobre cuestiones clave como el potencial regenerador de los movimientos de protesta y resistencia, la necesidad de garantizar la protección de los derechos legales y humanos de los disidentes, o las tensiones entre las esferas de la política y del derecho ante la desobediencia civil.

Organiza CCCB e International Consortium of Critical Theory Programs (ICCTP), un consorcio establecido en el año 2017 entre la Universidad de California, Berkeley y la Northwestern University, con el apoyo de la Fundación Andrew W. Mellon
Participantes confirmados Judith Butler, Robin Celikates, Rocío Zambrana, Umut Özkirimli, Gabriella Coleman, Hourya Bentouhami, Elsa Dorlin, Elena Loizidou, Nadir Bouhmouch, Daniel Gamper y Josep Lluís Martí

CONFERENCIA DE ALAIN BADIOU

11 de junio

El CCCB acogerá por primera vez a Alain Badiou (Rabat, 1937), uno de los referentes más importantes de la filosofía y el pensamiento político contemporáneo. Es autor de la trilogía *El ser y el acontecimiento* (1988), *Lógicas de los mundos* (2006) y *La inmanencia de las verdades* (2018), donde explora un nuevo marco ontológico para las condiciones y las posibilidades de transformación radical del ser, la verdad y los sujetos políticos. Badiou rechaza tanto los paradigmas estructuralistas homogeneizadores como la relativización posmoderna, y propone en su lugar una concepción de la filosofía como actividad dedicada a la producción de verdad y afirmación de la igualdad, dos valores que hoy en día necesitamos proteger más que nunca.

Organiza CCCB

FUTUROS DE LA DEMOCRACIA

16 y 17 de junio

Estos encuentros explorarán las vías por las cuales desde la democracia se pueden plantear alternativas a algunos de los retos más importantes del presente, como la crisis climática o el auge de los populismos. ¿Con qué herramientas puede el discurso democrático proponer salidas a la crisis actual? ¿Cómo hacer que la velocidad de respuesta se adecue a la velocidad de las transformaciones políticas y sociales del presente? Las sesiones se organizarán alrededor de tres ámbitos: Usos y abusos del populismo, Crisis climática, entre la democracia y la tecnocracia y La imaginación artística y los futuros de la democracia.

Participantes confirmados Charles Taylor, Craig Calhoun, Dilip Gaonkar, Nilüfer Göle, Lars Tønder, Ferran Requejo, David Casassas, Josep Lluís Martí y Camil Ungureanu

CONFERENCIA DE ROSI BRAIDOTTI

Junio

Pionera en los estudios europeos sobre la mujer y teórica del posthumanismo, la filósofa Rosi Braidotti volverá al CCCB con motivo de la traducción de su último libro, *El conocimiento posthumano* (Gedisa en versión castellana y Arcàdia en versión catalana, 2020). Catedrática de filosofía y directora del Centro por las Humanidades de la Universidad de Utrecht, ha recibido numerosos reconocimientos, y su obra es de referencia para el feminismo, el postcolonialismo y el antirracismo. El conocimiento posthumano, tal como ella lo entiende, no es tanto una forma alternativa de conocimiento como una llamada crítica a construir un proyecto que desplace el antropocentrismo y analice los aspectos discriminatorios y violentos de la actividad humana.

Organiza CCCB, Gedisa y Arcadia

DETERMINISMO Y LIBRE ALBEDRÍO

XIV Congreso Internacional de Ontología

5 de octubre

Con motivo de la celebración de una nueva edición del Congreso de Ontología, el CCCB organiza esta conferencia con dos destacados físicos, ganadores del Premio Nobel: Albert Fert, profesor de la Universidad de Paris-Sud, y Gerardus 't Hooft, profesor en la Universidad de Utrecht. También participará el reconocido filósofo Edgar Morin.

La XIV edición del Congreso Internacional de Ontología girará alrededor de la polaridad entre el determinismo natural y el libre albedrío. Tradicionalmente, la ciencia siempre ha buscado descifrar las normas que rigen la naturaleza, con el presupuesto de que la realidad se enmarca dentro de unas normas que podemos comprender y predecir. No obstante, si todo está determinado y no hay lugar para la libre elección, ¿dónde queda la responsabilidad de las personas sobre sus actos? La física cuántica ya resquebrajó el sistema científico al incorporar el azar en su funcionamiento, pero también tienen mucho que decir las miradas en la intersección entre la paleontología, la genética y la lingüística.

Organiza CCCB Universidad del País Vasco, Universidad Autónoma de Barcelona, Museo Chillida Leku y Paideia Galiza Fundación

Participantes confirmados Albert Fert, Gerardus 't Hooft y Edgar Morin



BIENAL DE PENSAMIENTO – CIUDAD ABIERTA

Segunda edición / 13 – 18 de octubre

El Ayuntamiento de Barcelona vuelve a impulsar una nueva edición de la Bienal de Pensamiento, que durante una semana quiere convertir Barcelona en una gran ágora y una celebración de la ciudad como espacio de libertad, pensamiento y acción. La Bienal convoca a pensadores y creadores de aquí y de otras partes del mundo con el objetivo de conectar el debate de las ciudades actuales con los grandes retos de la sociedad contemporánea.

Al igual que en la primera edición de esta celebración, el CCCB participará de manera directa organizando debates, conferencias y actividades que contarán con destacados participantes internacionales, abiertos a todos los públicos.

Organiza Instituto de Cultura del Ayuntamiento de Barcelona

EUROPA CIUDAD

Veinte años después de la creación del Premio Europeo del Espacio Público Urbano, el CCCB continúa poniendo en el centro de su reflexión el papel que el espacio público juega en la ciudad europea. Durante estos veinte años, el panorama político, social, cultural y económico de Europa ha cambiado profundamente. El incremento del turismo, la revolución digital, la evolución de la movilidad y la emergencia del cambio climático son algunos de los aspectos más importantes de estas transformaciones que se manifiestan también en el espacio público. Además, en los últimos años el espacio público ha recuperado con fuerza su carácter político, convirtiéndose en un lugar de protesta y participación política y, a veces también, de conflicto. En este contexto, y con la voluntad de seguir contribuyendo a la cultura del espacio público y a la mejora de la calidad democrática de nuestra sociedad, el Premio se plantea un proceso de renovación para poner el acento en todos estos nuevos retos que enfrenta hoy la ciudad y seguir siendo, de esta forma, un gran observatorio de la vida urbana.

FILÓSOFO RESIDENTE

El CCCB quiere seguir siendo un centro de referencia y pionero en el pensamiento contemporáneo, donde se puedan escuchar las voces más consolidadas del panorama actual, pero también donde se puedan descubrir nuevos referentes. Con este objetivo, el CCCB presenta para el curso 2020-2021 el programa «Filósofo residente», una iniciativa que pretende dar voz a jóvenes pensadores para que durante el curso se incorporen en el trabajo de programación del Centro, impregnándolo de sus propuestas e ideas. Este programa tiene el doble objetivo de contribuir a dar oportunidades y visibilidad a la generación más joven, a la vez que quiere enriquecer el CCCB de nuevas temáticas y propuestas.

A lo largo de su estadía, el filósofo residente desarrollará un proyecto trabajando con el equipo del CCCB. El resultado de este trabajo adoptará diferentes formas: un programa de conferencias, actividad educativa, vínculo con el programa expositivo y de mediación, y una publicación. El desarrollo del programa se hará a partir de una temática acordada entre el CCCB y el filósofo residente y que será el hilo conductor de su tarea a lo largo de la residencia. La selección del primer residente se dará a conocer en junio de 2020 y la residencia tendrá lugar entre octubre de 2020 y junio de 2021.

Pensar desde las imágenes



Las revoluciones sociopolíticas, los conflictos de identidad o el impacto de la tecnología se piensan y se sienten desde el medio audiovisual de maneras diferentes. Cada nuevo escenario dentro y fuera de nuestra piel requiere una nueva mirada. Las formas van evolucionando y renovándose. El audiovisual es una vía de expresión para la reflexión sobre la condición humana, los acontecimientos sociales y políticos y un canal de comunicación excepcional.

La programación audiovisual del CCCB tiene como misión contribuir a la difusión, producción, formación e investigación de las obras y autores que trabajan en este sentido. El programa del 2020 está teñido del concepto «filme ensayo», centrado en la incansable experimentación con la técnica y la gramática audiovisual, para hacer un ejercicio de «pensar desde las imágenes» como dice Jean-Luc Godard.

Los festivales que se programan en el CCCB mostrarán un variado y rico panorama de la producción internacional y nacional más reciente en el terreno del documental, el fotoperiodismo, las ficciones de autor, la creación de animación, las series, el cine activista de género, o los proyectos más innovadores de las televisiones públicas.

XCÈNTRIC EL CINE DEL CCCB

Cine documental de vanguardia y experimental

La programación de Xcèntric arranca con el fruto de los talleres desarrollados en el último trimestre de 2019 a cargo del reconocido animador búlgaro-canadiense Théodore Ushev, y del cineasta francés Érik Bullot, que proponían reflexionar sobre los retos de filmar durante los días de las protestas de Barcelona como consecuencia de la sentencia del proceso.

Después de este preámbulo, Xcèntric inaugura la temporada 2020 en enero con la presentación de una película performativa de Érik Bullot, a partir de los trabajos realizados en este taller previo, y que se estrenará en su edición definitiva, coproducida por el CCCB, coincidiendo con el cierre del programa previsto para el mes de mayo.

Xcèntric dará a conocer, a lo largo de cuatro meses de proyecciones regulares, la obra de cineastas experimentales poco reconocidos como el japonés Masao Adachi, autor de una particular teoría del paisaje (*fukeiron*); Edward Owens, cineasta afroamericano *queer* que realizó toda su fascinante obra entre los diecisiete y dieciocho años; o los hermanos Igor y Gleb Aleinikov y Yevgney Yufit, fundadores del movimiento clandestino conocido como Cine Paralelo, que tuvo lugar durante el periodo de la Perestroika y la desintegración de la antigua Unión Soviética,

La temporada contará con la presencia de importantes autores internacionales como Amy Halpern (EE.UU.), John Smith (Inglaterra), Wilhelm Hein (Alemania) y Karpo Godina (Eslovenia), a los cuales se dedicarán programas monográficos, así como destacados cineastas locales como el poeta, fotógrafo y crítico barcelonés Juan Bofill.

La sesión *Retracted* cinema, comisariada por el profesor norteamericano Peter Freund, abordará las experimentaciones con cine y código, mientras que *Affected Words*, un mini ciclo comisariado por Marta Morata (Berlín), girará alrededor del vínculo difuso entre palabra escrita y hablada en la era de la tecnología. Otros programas temáticos destacados son *Black Feminism*, dedicado a la producción documental y experimental que las pioneras cineastas afroamericanas como Julie Dash, Fronza Woods o Camille Bishop llevaron a cabo en los setenta y principios de los ochenta, o *Secuencia musical*, que mostrará en pantalla la parte visible de la música –partituras, instrumentos, intérpretes, ensayos, grabaciones...– con obras de Manon de Boer, Jayne Parker o Pere Portabella, en colaboración con el compositor Carles Santos. La temporada cerrará precisamente con una sesión con música en directo en homenaje a este músico y cineasta experimental.

Estas y otras propuestas se contextualizarán con textos de críticos invitados como Miquel Martí Freixas y presentaciones de los programadores

Gonzalo de Lucas, Celeste Araújo, Oriol Sánchez, Mariana Hristová, Francisco Algarín y la directora de Xcèntric, Carolina López.

El responsable de comisariar el Archivo Xcèntric durante el año 2020 será Albert Alcoz (cineasta, escritor, profesor y programador de cine experimental), que nos ofrecerá su valoración personal y análisis de las películas que forman parte de la colección, a través de la realización de menús y de textos específicos.

SOY CÁMARA EL PROGRAMA DEL CCCB

Canal laboratorio experimental de programas de vídeo ensayo en YouTube

Soy Cámara es un programa de vídeo ensayo en la red y en red. El canal se ha convertido en un espacio para desarrollar microformatos audiovisuales, partiendo del ensayo y sus múltiples manifestaciones para reflexionar sobre los temas más urgentes de la sociedad contemporánea.

Con motivo del décimo aniversario se presentará la publicación digital *Imágenes, un dominio público*. A lo largo de los últimos diez años, *Soy Cámara* ha trabajado sobre numerosos temas, a menudo con un propósito común: comprender la manera como las propias imágenes actúan en la construcción de ideas y arquetipos. El conjunto de ensayos escritos que reunirá esta publicación tiene por objeto dejar constancia de esta obstinación e inquietud: sobre el uso de imágenes existentes y la apropiación, sobre su polisemia, ductilidad y maneras de manipulación en su lectura, sobre su uso creativo y político, sobre el necesario rescate de obras y figuras olvidadas en el pasado, sobre la filiación de motivos, en definitiva, sobre cómo las imágenes en pantalla dan forma al mundo.

Organiza CCCB con la colaboración de las facultades de Comunicación Audiovisual de la UPF / LLULL / UAB / UB / UIC, URL, la escuela ELISAVA, BAU, ESCAC y la escuela IED (Escuela Superior de Diseño)

DENTRO DEL JUEGO

25 de enero, 29 de febrero, 28 de marzo y 25 de abril

El videojuego sitúa a su público al mismo tiempo dentro y fuera de la pantalla: el cine recoge de forma reflexiva este aspecto y aprovecha para analizar hasta dónde se puede llegar en este doble juego sobre lo real y lo virtual, y qué puede significar para nuestras vidas. Ficciones que tienen un punto de visionarias y que revelan nuestras inquietudes más íntimas.

Películas

ExistenZ (David Cronenberg, 1999)

Level Five (Chris Marker, 1997)

Avalon (Mamoru Oshii, 2001)

Scott Pilgrim contra el mundo (Edgar Wright, 2010)

Computer Chess (Andrew Bujalski, 2013)

Aidol (Lawrence Lek, 2019)

Organiza CCCB

OVNI

Jornadas de final de invierno

12 – 15 de marzo

Asociado al CCCB desde el año 1994, el Colectivo OVNI ha documentado a través de su programación tres décadas de profundas transformaciones culturales, sociales, geopolíticas y también del entorno mediático, desde el vídeo analógico hasta el *streaming*. Utilizando varias estrategias, desde el videoarte y el documental independiente hasta la arqueología de los medios de comunicación de masas, han desarrollado una crítica incansable de la cultura y de la sociedad contemporáneas.

Jornadas de final de invierno propone una reflexión sobre la continuidad entre paisajes, imágenes-espejismos y testimonios de la urgencia hoy en día. Continuidad entre polos en apariencia antagónicos. Del mundo quieto y ausente, vacío y presente a la vez donde el desorden se siente desde la armonía y esta se intuye desde el desorden. Continuidad entre las cosas, en el mundo, los miedos primordiales y el miedo por el otro, el vértigo, la generosidad y la oportunidad de crecer en el conocimiento común. El festival explora su archivo para proponer algunos documentos y momentos que han marcado estas tres últimas décadas de existencia.

Organiza OVNI y CCCB

WORLD PRESS PHOTO

Muestra internacional de fotoperiodismo

24 de abril — 1 de junio

Photographic Social Vision organiza por decimosexta edición la exposición más reconocida en el ámbito del fotoperiodismo a nivel mundial. La muestra reúne las fotografías y producciones multimedia ganadoras de los concursos de fotografía y narrativa digital World Press Photo.

La exposición muestra trabajos, en su mayor parte inéditos en nuestro país, escogidos por su calidad visual y que ofrecen varios puntos de vista sobre la actualidad. Miradas múltiples y panorámicas que invitan a la reflexión, especialmente enriquecida en las visitas guiadas. La exposición de fotografías ganadoras, cuya gira mundial empieza en Ámsterdam, se podrá visitar a lo largo de un año en más de cien ciudades de todo el mundo y cuarenta y cinco países, y llega a una audiencia global de más de cuatro millones de espectadores.

La Fundación Photographic Social Vision mejora la experiencia expositiva con la propuesta de visitas comentadas y otras actividades paralelas para generar debate sobre el valor y los retos del fotoperiodismo y profundizar en las temáticas de los proyectos ganadores.

Organiza y produce Photographic Social Vision con la colaboración del CCCB

D'A FESTIVAL INTERNACIONAL DE CINE DE AUTOR DE BARCELONA

30 de abril — 10 de mayo

Cada primavera, el D'A Film Festival de Barcelona ofrece un repaso exhaustivo a la actualidad cinematográfica mundial ofreciendo a los espectadores la posibilidad de disfrutar de una serie de películas con un largo recorrido internacional, éxitos y premios de crítica y público, combinadas con propuestas de nuevos talentos y cinematografías, tanto internacionales como locales. El D'A se ha posicionado como un acontecimiento imprescindible para disfrutar del mejor cine independiente y de autor que se hace actualmente en el mundo.

Organiza Noucinemart con la colaboración del CCCB

DOCSBARCELONA

Festival Internacional de Cine Documental de Barcelona

20 — 30 de mayo

El CCCB acogerá las actividades para profesionales y proyecciones que organiza el Festival Internacional de Cine Documental de Barcelona, DocsBarcelona. El espacio idóneo para dar a conocer los proyectos a potenciales financiadores y distribuidores, con la participación de profesionales de treinta y seis países. En el Teatro CCCB se realizarán las siguientes actividades: Pitching Workshop, Pitching Forum, One to One Meetings y Latin Forum. En el auditorio se proyectarán las cintas del apartado Finisterrae dedicado a documentales que se sitúan en los extremos o en los umbrales de la producción, y que apuestan por un lenguaje fronterizo; y en las mañanas se celebrarán las sesiones educativas para colegios.

Organiza Paral·lel 40 con la colaboración del CCCB

PANTALLA INTERIOR

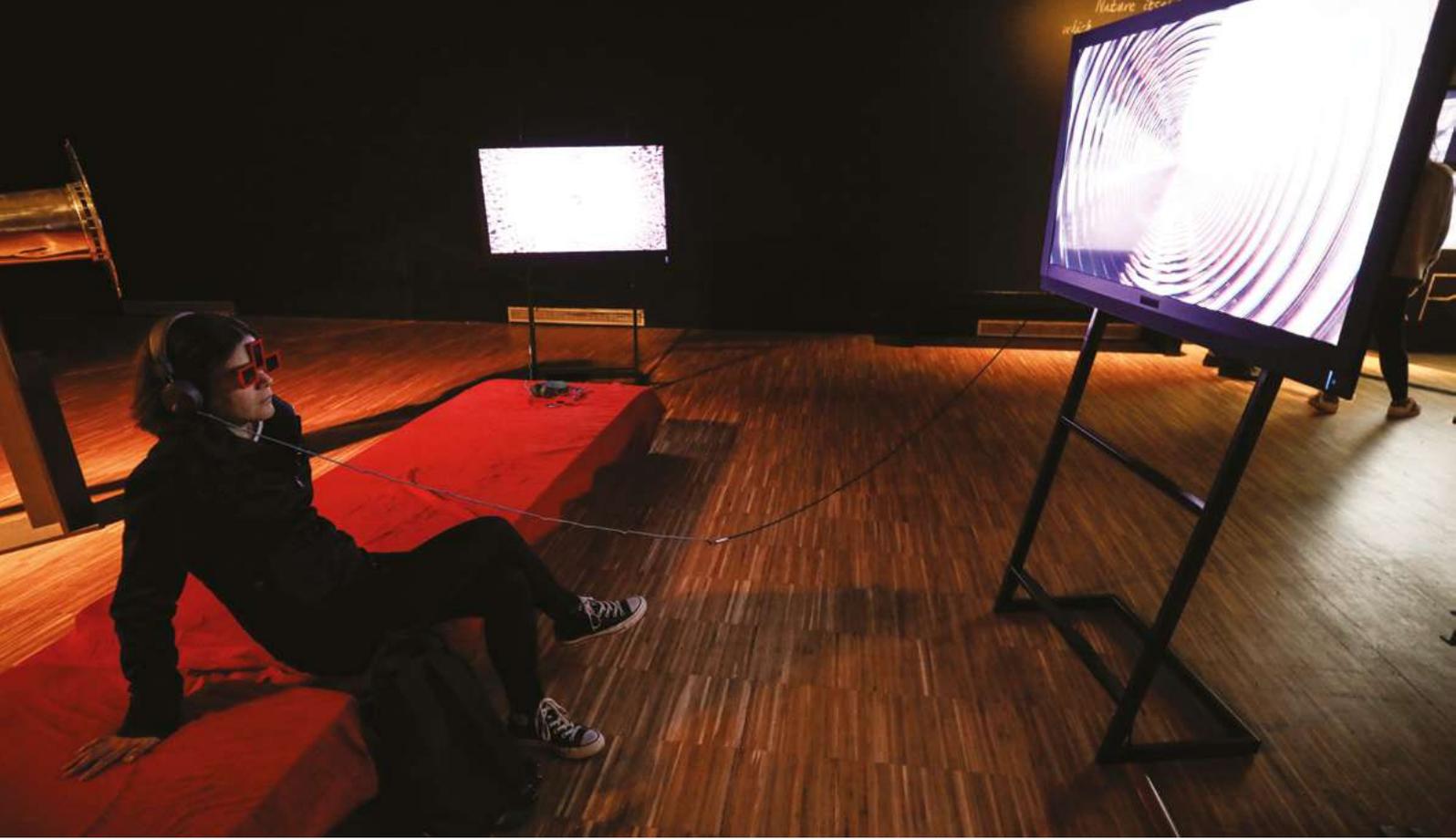
SUZAN PITT

Agosto

Programa dedicado a cineastas que utilizan el cine como un instrumento para expresar el mundo de los pensamientos, los sueños o la imaginación.

Este año presentamos la original obra de Suzan Pitt (1943-2019), animadora y pintora norteamericana.

Asparagus (1978, 35 mm, 18 minutos) es su película más importante, todo un clásico de la animación experimental. Utilizó una técnica de animación tradicional sobre acetato, dibujando y coloreando cada fotograma manualmente, así que tardó más de cuatro años en realizarla. Su tono es onírico, surrealista y colorista, a pesar de que la imaginería apunta a temas oscuros relacionados con la psique femenina y con abundancia de formas fálicas y metáforas sexuales. Durante unos años se proyectó en cines norteamericanos precediendo al filme *Cabeza borradora* de David Lynch.



SERIELIZADOS FEST

Festival internacional de series de Barcelona

21 — 25 de octubre

Un festival sobre el fenómeno cultural y social que representan las series de televisión. Documentales inéditos, proyecciones de capítulos, conferencias de profesionales del sector audiovisual y espectáculos de humor y música. Todo con las series de televisión como referente indiscutible de la cultura pop. El parque de atracciones para todos los amantes de la ficción televisiva.

Por encima de todo queremos dar el micrófono a los *showrunners*. Cada año invitamos a los creadores de las historias que nos gustan para que vengan y nos cuenten su visión del mundo.

Organiza Revista *Serializados*

L'ALTERNATIVA

16 — 22 de noviembre

El festival de cine independiente L'Alternativa renueva un año más su compromiso con el cine más original y comprometido. Degano de los festivales de cine en Barcelona, L'Alternativa sigue apostando por abrir las pantallas a otras miradas y a otras voces, apoyando a jóvenes creadores emergentes y homenajeando a los que han impulsado la evolución del cine. En otoño, el festival L'Alternativa es una cita ineludible para descubrir el mejor cine independiente de todo el mundo.

Más allá de las sesiones competitivas oficiales de L'Alternativa, el festival despliega un programa de proyecciones paralelas con estrenas y sesiones retrospectivas, y propone también espacios de debate, formación y celebración para profesionales, estudiantes, seguidores del cine independiente y público familiar.

Organiza L'Alternativa

Ensayar, experimental y aprender



Explorar el mundo contemporáneo, cartografiar los conflictos, los interrogantes y los descubrimientos a través de las diferentes herramientas y registros de la cultura es sin duda un objetivo ingente.

El punto de partida y el marco del programa de Mediación del CCCB es constituirse como un espacio abierto para el ensayo y la experimentación sobre el presente, para construir y diseminar saberes que, aun y ser tentativos y provisionales, intuitivos y parciales, puedan arrojar luz a algunas de las grandes cuestiones que plantea hoy la vida contemporánea. El programa de Mediación será un laboratorio indisciplinado de creación y pensamiento, de investigación y de producción; un espacio para la experimentación, el aprendizaje y el intercambio de saberes.

Desde las artes escénicas y visuales, a los formatos discursivos y performativos, la danza, la visualización de datos, el cine, la poesía o la música, se trata de provocar una mirada poliédrica, rebelde y asistemática, un palimpsesto colectivo y plural, en el que varios lenguajes convivan y se mezclen generando vivencias y formas de relación, reflexión, emoción y observación complementarias.

Ensayar el presente

NACHLASS/LEGADO

Habitaciones sin personas

8 — 26 de julio

¿Qué queda de nosotros cuando morimos? ¿Es posible exponer nuestros recuerdos? *Nachlass/Legado* es un nuevo proyecto de la compañía Rimini Protokoll, a medio camino entre la instalación interactiva y el ensayo documental, que intenta dar testimonio de cómo afrontamos nuestra propia desaparición y qué sentido damos hoy en día a la herencia y al legado. ¿Qué queremos dejar a las personas que amamos y qué queremos dejar a la sociedad en la que vivimos? ¿Qué ideas y descubrimientos históricos nos parecen lo suficientemente importantes a principios del siglo XXI como para preservarlos para las generaciones futuras?

La instalación no aborda la muerte en sí misma, sino el viaje que cada uno de nosotros, más tarde o temprano, estamos obligados a emprender. Lo hace a través de ocho individuos con itinerarios vitales radicalmente diferentes que han decidido empezar a preparar su despedida. Voces, objetos e imágenes guían a los espectadores hasta el lugar en el que el testimonio pasa de generación a generación, en las fronteras de nuestra existencia misma.

Organiza Festival Grec y CCCB

FUTUROS POSIBLES

Ensayo colectivo sobre un mundo por venir

Futuros posibles. Ensayos colectivos sobre un mundo por venir es un proyecto de investigación y creación de larga duración que pretende explorar de manera tentativa algunas dimensiones de este futuro mal-trecho y reivindicar la urgencia de imaginar colectivamente el mundo por venir. Propone pensar qué futuros han dejado de ser posibles y cuáles hay que imaginar porque ofrecen alternativas más vivibles y más justas en este presente profundamente distópico. ¿A qué futuros hemos renunciado, cuáles hemos olvidado, cuáles podemos todavía aspirar a construir? Este ensayo colectivo reivindica la capacidad de la imaginación crítica para descubrir, plantear hipótesis y deshacerlas sobre la posibilidad de construir otros futuros, posibles y más hospitalarios.

El proyecto se desarrollará a lo largo de 2020 y 2021 y abrirá nuevos espacios de reflexión, creación y experimentación con creadores y pensadores de varias disciplinas, activistas y colectivos ciudadanos, especialmente con jóvenes. Desde un taller de reparación de futuros o jornadas para entrenar una imaginación crítica, a un vocabulario para futuros posibles, o un laboratorio colectivo, el CCCB planteará una serie de seminarios, grupos de trabajo y convocatorias interdisciplinares e indisciplinadas.

EXPLORACIONES URBANAS

Ciudades vividas y cartografías críticas

Cada mapa explica una historia. Incluso los mapas más anodinos y convencionales son una invitación a la imaginación, a llenar los vacíos y las omisiones sobre los cuales ha construido su mirada el cartógrafo. También son una invitación a la sospecha: ¿qué ha quedado por fuera? ¿Qué otras ciudades no aparecen en el mapa? ¿Qué historias no están representadas o no son? Cada ciudad puede ser cartografiada de innumerables maneras. Este proyecto es una invitación a elaborar otras cartografías de la ciudad que nos permitan reinventarla al mismo tiempo que imaginamos el mapa. Cartografías que incorporen nuestros afectos y constelaciones, que hagan emerger historias olvidadas o silenciadas, que pongan en relación vidas interiores y desigualdades estructurales, o nos ayuden a vincularnos afectivamente en el espacio urbano, a hacernos un lugar.

Exploraciones urbanas. Ciudades vividas y cartografías críticas se desarrollará tanto en el ámbito escolar como con público familiar y adulto, e incluirá talleres y proyectos de creación de cartografías críticas colectivas. En colaboración con artistas, cartógrafos y geógrafos urbanos, trazaremos algunas cartografías posibles de la ciudad. El mapa se utilizará como mecanismo para desvelar y representar, pero también para reflexionar intuitivamente sobre la propia relación con la ciudad, la conocida y la que se desconoce o se teme.

ITINERARIOS URBANOS

Itinerarios urbanos en primera persona con escritores, pensadores, urbanistas o artistas que conectan la propia experiencia del lugar de maneras imprevisibles con otros relatos, contextos y significados que harán emerger una idea de la ciudad particular y desconocida.

MIRAR, FOTOGRAFIAR, ESCRIBIR... ¡LA CIUDAD! TALLER DE CREACIÓN FOTOGRAFICA

El taller propone una exploración de la ciudad a partir del descubrimiento creativo y reflexivo de la fotografía. A lo largo de una mañana, inspirados por el visionado de fotografías de autores de referencia y por la lectura de textos literarios, los participantes crean sus proyectos fotográficos, combinando palabra y fotografía. Los resultados se publican creando un archivo fotográfico y una cartografía visual de la ciudad. Este taller es una actividad del CCCB en el marco de Fotografía en curso, un programa de A Bao A Qu. Es una actividad para público escolar y para familias con niños y niñas a partir de siete años.

CONTRAPÚBLICOS

¿Quién mira? ¿Qué se puede ver y qué ha quedado fuera de campo? *Contrapúblicos* es una línea de programación que quiere promover la reflexión y la creación sobre aquello que está a la vista y lo que permanece oculto a nuestra mirada, ya sea porque ha quedado excluido o porque está tan normalizado que se ha vuelto transparente. No todo está expuesto, ni todo es público, y los mismos mecanismos que iluminan dejan en la oscuridad amplias zonas de la conversación colectiva que, o bien incorporan el disenso y la resistencia, o no han tenido todavía la posibilidad de articularse. Esta línea de programación hace explícito el objetivo del CCCB de abrirse a su entorno y a ampliar los márgenes de lo que se puede pensar y hablar, de cómo se puede hacer y con quién. Para hacerlo, aplica este juego de espejos a su propio discurso y abre espacios de discusión sobre las perspectivas y las epistemologías ausentes o normalizadas en el propio programa.

MIRADAS LATERALES

Programa de visitas a las exposiciones del CCCB que no busca ofrecer explicaciones expertas sobre los contenidos expuestos sino abrir las posibilidades de lectura y poner de manifiesto vacíos, ausencias o interpretaciones alternativas que permitan pensar más allá de lo que ya sabemos.

ARCHIVOS EN MOVIMIENTO

Una invitación a la reapropiación de la memoria del CCCB que, a través de la relectura de los propios archivos genere interpretaciones y perspectivas alternativas o disidentes. Varios comisarios elaboran recorridos temáticos que vinculan contenidos propios del Archivo con contenidos externos y que, a la manera de una cartografía del pensamiento, elaboran mapas de ideas imprevistos o inesperados que permitan navegar y descubrir nuevos vínculos y ramificaciones.

Experimentar y aprender

¡ZOOOM!

Una sala de (video) juego para todas las edades
1 de febrero — 13 de abril

Siempre resulta más interesante jugar en compañía que jugar solos. Por esta razón hemos abierto una sala de videojuego colectivo en el corazón del CCCB en el contexto de la exposición «Gameplay. Cultura del videojuego». Queremos que ¡ZOOOM! sea al mismo tiempo una sala de juego y una habitación compartida, un espacio en el que la experiencia y el placer de jugar por jugar ocupen el centro y donde podamos probar y estimular otras maneras de videojugar y de videojugar juntos. Por ello, ¡ZOOOM! deja de lado las propuestas de juego más generalistas y propone una selección de veinte videojuegos independientes que plantean un recorrido por diferentes experiencias lúdicas y dislocan y desafían algunas de nuestras expectativas y percepciones sobre los videojuegos. ¡ZOOOM! es también un espacio de aprendizaje y de juego intergeneracional. Un proyecto comisariado por Lucas Ramada y Hugo Muñoz Gris.

¿QUIÉN JUEGA? ¿JUGAMOS? CLUB DE VIDEOJUEGO INTERGENERACIONAL

1, 8, 15 y 22 de marzo

A pesar de que el juego supone un espacio ideal para ser compartido, parece que la brecha generacional entre jugadores adultos e infantiles no termina de superarse cuando hablamos de compartirlos. ¿Por qué pasa esto? ¿Creen los niños que los adultos no saben de juegos? ¿Creen los adultos que los juegos de los niños son de mala calidad? ¿Quién sabe jugar realmente? Un taller abierto a niños y niñas de 7 a 14 años y sus familias para experimentar nuevas formas de (video)jugar juntos.

JUGAR LA FICCIÓN. EL VIDEOJUEGO EN LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA DE LA INFANCIA Y LA JUVENTUD

29 de febrero, 7, 14 y 21 de marzo

El 78 % de la población en edad de escolaridad obligatoria consume regularmente formas de videojuego durante su tiempo libre. Parece, no obstante, que esta forma de cultura está lejos de ser integrada de manera sistematizada dentro de los currículos educativos y de los canales de formación inicial y permanente del profesorado. Las metodologías educativas introducen el juego en el aula, pero... ¿sabemos jugar? ¿Sabemos qué son los videojuegos? ¿Cómo nos hablan? Un programa para formadores, docentes y bibliotecarios.

BIBLIOLAB

Gameplay y ¡ZOOOM! inspiran un proyecto de formación alrededor de los videojuegos de la Red de Bibliotecas Municipales de la Diputación de Barcelona en colaboración con el CCCB. Profesionales de quince municipios seguirán un plan de aprendizaje para implantar puntos de juego, clubes de videojuego y otras experiencias en sus bibliotecas.

UNA MAÑANA CON

Un programa de debate para adolescentes

El CCCB impulsa el programa de conferencias con estudiantes de secundaria con la voluntad de acercar los grandes debates del momento a los adolescentes. Ciudadanos que se encuentran en una edad de la vida adecuada para hacer y hacerse preguntas y en una etapa vital que es esencialmente filosófica: está llena de dudas, inseguridades e incertidumbres, pero también de energía y curiosidad por el mundo. En el marco de este proyecto, el CCCB pone en diálogo algunos de los pensadores de referencia del mundo contemporáneo con ciudadanos del futuro que puedan debatir aspectos del presente que los afectan de manera directa.

Una mañana con ha contado, hasta ahora, con la filósofa Judith Butler, la antropóloga Rita Segato, el matemático Marcus de Sautoy, la activista Helena Maleno y el coreógrafo Cesc Gelabert, entre otros.

Participantes confirmados Yayo Herrero, Maria Bohigas y Alessandro Baricco

TECNOLOGÍAS CRÍTICAS Y NARRATIVAS DIGITALES

El CCCB abrirá en el año 2020 un espacio permanente de aprendizaje y reflexión crítica sobre nuestra relación con la tecnología en un mundo cada vez más tecnificado. El espacio quiere consolidar y profundizar en el camino abierto por el CCCB Lab con Universo internet, un proyecto de alfabetización digital crítica que propone una reflexión creativa sobre el conjunto de tecnologías vinculadas a internet y la transformación inédita y acelerada que está provocando en nuestras vidas; el laboratorio de historias, un espacio de difusión y experimentación con narrativas digitales, y el homenaje a la cultura digital y a internet del Memefest.



XCÈNTRIC

Xcèntric es una ventana abierta a los cineastas más singulares de cine experimental y de vanguardia, un territorio que ofrece a públicos de todas las edades un espacio excepcional para el descubrimiento y la experimentación. El programa Menús fílmicos consiste en una primera visita al Archivo Xcèntric concebida para estudiantes de primaria y secundaria a partir de una selección de películas escogidas entre más de mil títulos disponibles. También el Aula Xcèntric, que el CCCB ofrece cada año en colaboración con el Institut d'Humanitats de Barcelona, plantea una aproximación al cine de vanguardia para un público adulto de la mano de los mejores especialistas y creadores. El programa incorpora a lo largo del año una serie de talleres de artista en los que cineastas reconocidos comparten su proceso creativo y las técnicas que utilizan.

[RAVAL]

En el marco del programa Apadrina tu equipamiento, y en colaboración con la Fundació Tot Raval, el CCCB trabajará con dos centros educativos del barrio del Raval. Con ellos desarrollará tres proyectos de larga duración que articularán las líneas de reflexión y las herramientas expresivas propias del CCCB con los intereses y necesidades curriculares de las escuelas. Los tres apadrinamientos del curso 2019-2020 son fruto de un trabajo conjunto que reverbera en el barrio. Con el bachillerato artístico de artes escénicas del Instituto Milà i Fontanals desarrollaremos el proyecto *El cuerpo* como soporte artístico, con la participación del bailarín y coreógrafo Cesc Gelabert, y con dos de los ciclos formativos del Instituto Miquel Tarradell ensayaremos propuestas culturales para personas en riesgo de exclusión y enfermos de Alzheimer y sus familias.

CULTURNAUTES

El casal de verano del CCCB

22 de junio — 24 de julio

Dirigido a niños y niñas de 6 a 14 años, el casal propone un viaje por la galaxia de la cultura con talleres y actividades lúdicas a cargo de especialistas en la divulgación cultural, artística y científica a partir de las líneas de trabajo del CCCB. Durante cinco semanas, colectivos enfocados a la educación, el ocio y la infancia proponen actividades vinculadas al programa para crear, disfrutar y relacionarse con el entorno a través de diversos lenguajes de la cultura, desde la fotografía hasta el circo o la danza.

POETRY SLAM

Periodicidad mensual

Poetry Slam Barcelona es una plataforma de creación artística contemporánea que tiene en la palabra el elemento esencial. Un proyecto formativo que utiliza el Slam y el Spoken Word como recurso para trabajar y fomentar las habilidades expresivas y de comunicación. Un espacio performativo y para el ocio que pivota alrededor de la palabra. Una red social de artistas que encuentran en el uso de la lengua un recurso para el desarrollo de su creatividad y el eje que articula un espacio de relación social e intercambio. El año 2020 tendrá lugar la segunda edición del Campeonato de Poetry Slam entre institutos. Seis institutos con cerca de 600 jóvenes entre 14 y 20 años participarán en el CCCB en esta segunda edición del campeonato en el que la voz, la poesía y la interpretación son las únicas herramientas de los participantes para vencer al jurado de que su actuación es la mejor.

Organiza Hipnotik Factory, Red927 y CCCB

CCCB PARA TODOS

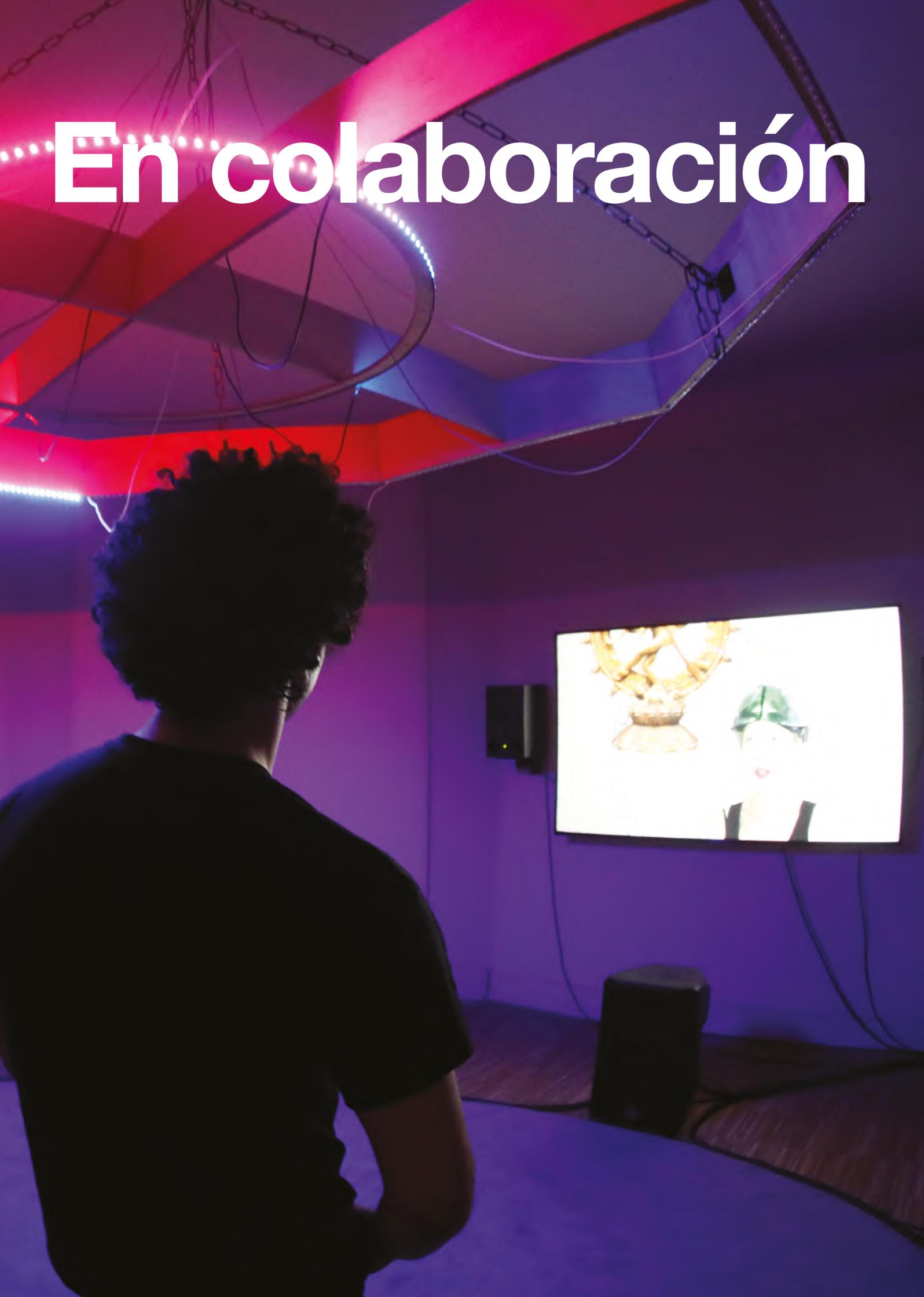
Trabajamos para construir espacios verdaderamente hospitalarios y diversos, y para superar las barreras físicas, sensoriales y cognitivas que impiden o limitan el acceso a la cultura. El CCCB busca establecer vínculos que activen la participación de las comunidades con discapacidad visual, auditiva o intelectual, y con varios colectivos en riesgo de exclusión social.

Apropa Cultura. El CCCB colabora activamente en este programa que une teatros, auditorios y museos con las entidades del sector social para hacer cultura. Ofrece visitas guiadas a sus exposiciones, talleres de creación colectiva y un programa de formación para educadores sociales.

Programa Alzheimer. Se dirige a personas afectadas por la enfermedad, sus familiares y cuidadores y les propone visitas comentadas a las exposiciones y un programa especial de cine, entre otras actividades.

AULA CCCB

Un espacio permanente de formación e investigación dirigido a formadores, docentes y bibliotecarios, a partir de proyectos del CCCB y con la colaboración de colectivos de creadores y pensadores asociados. El Aula ofrece oportunidades para reflexionar sobre las propias prácticas y las herramientas educativas o de mediación, y sobre la posibilidad de incorporar a los centros educativos o las bibliotecas nuevos recursos para el aprendizaje o la producción cultural. El CCCB participa en el programa BiblioLab y colabora con el programa Escuelas por la igualdad y la diversidad del Consorcio de Educación de Barcelona.



En colaboración

ANIMAC EN EL CCCB

Muestra Internacional de Cine
de Animación de Cataluña
12 de febrero

Una jornada dedicada al cine de animación con un cineasta invitado a explicar su proceso de trabajo.

Organiza Ajuntament de Lleida y CCCB

AMORES ON FIRE

Muestra Internacional de Cine Gay y Lésbico
14 y 15 de febrero

Por segundo año, la muestra FIRE!! y el CCCB os invitan a un San Valentín poco común, para explorar con la mirada del cine unos territorios amorosos, afectivos y sexuales que, quizá, todavía no conocíais. ¿Os atrevéis a emprender el viaje? Os invitamos al Tel Aviv más loco de la mano del joven cineasta y artista multidisciplinar Adam Kalderon; os llevaremos al movimiento de liberación sexual, cultural y feminista de los setenta en Francia, a través de la historia de amor de Delphine y Carole; caminaremos con Bambi, una de las primeras mujeres transexuales, por el París de los cabarets de los años cincuenta; y os abriremos las puertas de la intimidad de Greg Louganis, cuádruple campeón olímpico de saltos de trampolín y uno de los primeros atletas internacionales abiertamente gay. Todos nos hablan de amor y, cada uno, a su manera.

Organiza Fire!!

BRAIN FILM FEST

ABRE TU MENTE

19 — 22 de marzo

El Brain Film Fest 2020 abre la mirada para explicar la mente desde ópticas diversas. Todo está en nuestro cerebro. Sabemos que nuestra visión no es otra cosa que una interpretación de la realidad. Desde la identidad personal a la colectiva. Desde la imagen del propio cuerpo a la memoria histórica. Con el cine como protagonista, nos adentramos en el conocimiento del cerebro, con la mirada y el oído abiertos y desde diversas disciplinas: la realidad virtual, la fotografía, la música, la danza, el teatro y, por supuesto, la ciencia.

Organiza Fundación Pasqual Maragall, Fundación Uszheimer y Minimal films

MÓN LLIBRE

18 y 19 de abril

Món Llibre es una fiesta que acerca a los niños y los jóvenes al universo creativo de los libros y de la lectura. Un fin de semana que marca el inicio de las celebraciones literarias del mes de abril y se convierte, año tras año, en un escaparate de libros y en un punto de encuentro para jóvenes lectores con talleres, espectáculos, performances y juegos.

Leemos para divertirnos, para viajar a mundos fantásticos, para conocer a personajes extraordinarios o para soñar sin cerrar los ojos. Tanto si os gusta resolver misterios como si queréis viajar por el mundo, explorar un universo desconocido o reír con una historia cómica, aquí encontrareis el espacio idóneo para zambullirse en la lectura, para emocionaros con un espectáculo o para elegir entre miles de libros que os sorprenderán. Para divertirse de lo lindo. Hay un Món Llibre para cada niño y para cada joven. ¡Descubre cuál es el vuestro!

Organiza Instituto de Cultura de Barcelona (ICUB)

PRIMAVERA PRO PRIMAVERA EN EL RAVAL

3 — 7 de junio

La décima edición del Primavera Pro, el encuentro de la industria musical que organiza el Primavera Sound, se celebra del 3 al 7 de junio, por cuarto año consecutivo en el CCCB. Entre las actividades programadas para los más de 3.500 profesionales acreditados se encuentran conferencias, mesas redondas, *keynotes*, sesiones de *networking*, *showcases* y presentaciones. Primavera Pro se consolida como la alternativa profesional de referencia, un foro global sobre la industria de la música y un lugar de interconexión para los profesionales, pero también como una ventana a la reflexión para advertir hacia dónde se dirige el sector. Sus actividades son una herramienta para los profesionales del ámbito de la música con la que reflexionar, encontrar inspiración, buscar nuevas oportunidades y analizar los cambios que las tecnologías ofrecen al sector. Además, el encuentro cuenta también con *showcases* de artistas emergentes procedentes de diversos países.

Primavera en el Raval es una iniciativa que forma parte de Primavera en la Ciudad, un proyecto que nació para acercar la música de calidad a todos los públicos y amplificar la presencia del festival a la ciudadanía de Barcelona ofreciendo una cuidada selección de artistas de manera gratuita, con conciertos diurnos, al aire libre y al alcance de todos, con los que poder disfrutar de la música en compañía de familia y amigos, y que en 2020 tiene como sede el CCCB, con la intención de repetir el éxito de las pasadas ediciones.

Organiza Primavera Sound con la colaboración del CCCB

BAM

Septiembre

El Barcelona Acció Musical (BAM) es ya un festival de referencia que descubre los talentos emergentes de la música dance, electrónica, rock o pop de Cataluña y del mundo. BAM se define por su voluntad de explorar nuevos sonidos y acercar a la ciudad los artistas más experimentales e imaginativos del momento.

Más de cuarenta grupos llenan cada edición varios escenarios de la ciudad de sonoridades singulares, nuevas y originales, y siempre coincidiendo con las fiestas de la Mercè, la fiesta mayor de la ciudad. Una Mercè que cada año reúne un amplio programa donde hay espacio para la tecnología y la tradición, para la música y las artes escénicas y que moviliza a toda la ciudadanía. De este modo, el BAM se erige, además, en una celebración musical profundamente arraigada en Barcelona. En uno de los distintivos de una ciudad creativa e innovadora.

Organiza Instituto de Cultura de Barcelona (ICUB)

MANIFESTOS FÍLMICOS FEMINISTAS VI

5, 6 y 7 de noviembre

Recorrido fílmico por las películas que, desde ópticas diversas, han dado forma cinematográfica a debates protagonizados por los feminismos durante la segunda mitad del siglo xx y el presente siglo. El concepto de manifiesto en su vertiente declarativa estará también en el foco del debate incluido en este programa de mujeres cineastas.

Organiza Mostra Internacional de Films de Dones en colaboración con el CCCB

MINIPUT

28 de noviembre

El Miniput es la única muestra sobre televisión de calidad del Estado español. No es un mercado. No es un festival. Son unas sesiones que constan de proyecciones y debates con los responsables de los programas de la televisión más innovadores, provocadores, educativos y con vocación de servicio público del año, y que se celebra en Barcelona cada mes de noviembre/diciembre desde 1994.

El Miniput se organiza siguiendo el modelo de INPUT (International Public Television), una conferencia internacional sobre televisiones públicas que se celebra una vez al año desde 1978 y que reúne a profesionales y estudiosos de todo el mundo vinculados al mundo de la televisión. En cada encuentro anual se presentan cientos de programas emitidos en la televisión pública de los casi cincuenta países miembros de INPUT, seleccionados por los coordinadores nacionales.

Organiza Miniput

CURSOS DEL INSTITUT D'HUMANITATS DE BARCELONA

El Institut d'Humanitats de Barcelona funciona a la manera de una universidad abierta, y cada año ofrece una treintena de cursos y seminarios de calidad a un público general al que no se le pide ningún requisito previo, aparte de la curiosidad y la motivación para aprender. Los cursos, los ciclos de conferencias y los seminarios especializados abordan tanto las temáticas tradicionales de las humanidades como otras más innovadoras, intentando siempre construir puentes entre disciplinas. El programa incorpora investigadores y creadores consolidados y jóvenes en el proceso de dar a conocer sus investigaciones. Este carácter intersticial del Instituto, a caballo entre la universidad y otros lugares informales de producción del conocimiento, proporciona un espacio de libertad que promueve la mezcla de públicos y profesores y resulta especialmente enriquecedor.

Organiza Institut d'Humanitats de Barcelona



CCCB 2020

Aubrey Anable, LaTurbo Avedon, Alain Badiou, Alessandro Baricco, Hourya Bentouhami, Blast Theory, Maria Bohigas, Nadir Bouhmouch, Rosi Braidotti, Érik Bullot, Judith Butler, Craig Calhoun, Nancy Campbell, David Casassas, Robin Celikates, Gabriella Coleman, Vinciane Despret, Elsa Dorlin, Harun Farocki, Albert Fert, Mary Flanagan, Daniel Gamper, Dilip Gaonkar, Nilüfer Göle, Jaap Guldemon, Roc Herms, Yayo Herrero, Gerardus 't Hooft, Juan Insua, William Kentridge, Cassandra Khaw, Pilar Lacasa, Josep Lluís Martí, Elena Loizidou, Gabi Martínez, Edgar Morin, Jérôme Nguyen, Umut Özkirimli, Paolo Pedercini, Óliver Pérez Latorre, Diego Redolar Ripoll, Ferran Requejo, Mónica Rikic, Mireia Sallarès, Yishai Sarid, Arnaud Sauli, Ali Smith, Kim Stanley Robinson, Marta Tafalla, Charles Taylor, Lars Tønder, Camil Ungureanu, Peter Vorderer y Rocío Zambrana.

Un consorcio de



**Diputació
Barcelona**



**Ajuntament de
Barcelona**