

Es un proyecto transmedia que hace uso del cine y de un rango de herramientas digitales para trazar nuevos caminos que nos ayuden a entender la violencia en México.

Cine y Fotografía | Santiago Mohar Volkow
Nicolás Gutiérrez Wenhammar
Montaje | Analía Goethals
Diseño Interactivo | Pablo Somonte Ruano

Ciudad de México, 2017
info@deriva.mx



DERIVA.MX está compuesto por un grupo de jóvenes cineastas, diseñadores interactivos y programadores. Estamos convencidos de que la violencia es un fenómeno complejo que se manifiesta de distintas formas, entrelazando un conjunto de factores económicos, políticos, sociales y culturales. No existe una perspectiva única, sino una diversidad de maneras de entenderse. Estamos recorriendo el territorio nacional con el propósito de grabar material en video para formar un archivo de distintos géneros cinematográficos: documental, ficción, entrevistas y testimonios, además de recopilar objetos, documentos escritos, imágenes, sonido y música. El proyecto aborda temas como la identidad nacional, las relaciones de poder, la cultura del trabajo, las formas de gobierno y las tradiciones utilizando el cine como lenguaje y un conjunto de herramientas digitales que nos permitan abordar la violencia desde diferentes perspectivas. **DERIVA.MX** podrá ser experimentado en tres soportes principales: cines, sitios web y espacios físicos.

En **cines** y otros espacios de proyección como una película única generada de acuerdo al lugar y al interés colectivo de los espectadores que interactuaron con un cuestionario web.

En **web** las personas podrán interactuar con el material de manera directa y navegar el archivo de acuerdo con su interés personal.

En **espacios físicos** el proyecto utiliza objetos, el espacio y el movimiento de las personas como interfaces físicas para acceder y afectar el resto del material audiovisual del archivo.

VIOLENCIA ESTRUCTURAL

La violencia estructural (Galtung) o sistémica (Zizek) es aquella que opera a través de estructuras invisibles que permiten la aparición de situaciones de inequidad, injusticia, sufrimiento, y condiciones inhumanas. Estas formas de opresión se revelan a través de fenómenos como la exclusión, el racismo, el abuso, la alienación, y las políticas públicas implementadas por instituciones corruptas que extraen valor de la sociedad. **DERIVA.MX** busca documentar y hacer visibles estas formas veladas de violencia para provocar una reflexión sobre el papel que cada uno de nosotros desempeña en estas estructuras dañinas. Adoptando la técnica de la *dérive* (Debord) buscamos recorrer un espacio estructurado fuera de los límites impuestos por los esquemas de la cultura del consumo y el entretenimiento. Utilizamos esta técnica para hacer visibles los mecanismos del espectáculo que han hecho de la representación de la violencia algo ordinario.

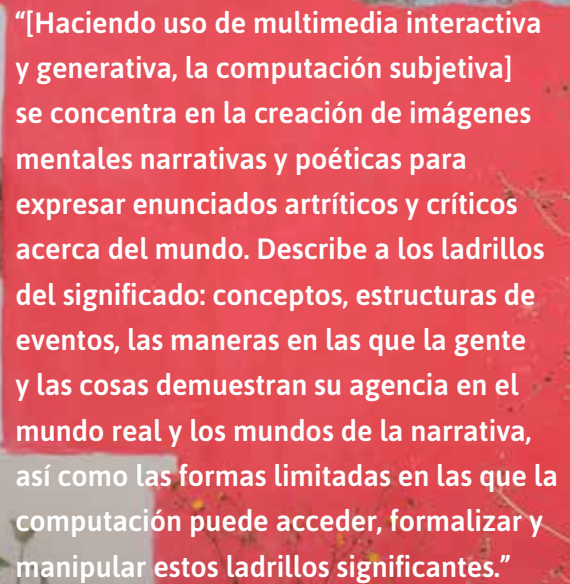
CINE Y MONTAJE

El cine es un lenguaje poético y didáctico. La violencia, como otras formas de descontento social, es a la vez un hecho colectivo y un problema personal. Para estudiar a la violencia integralmente, es necesario prestar atención a esta dualidad. El lenguaje cinematográfico nos permite explorar el potencial asociativo de las imágenes a nivel temático, sensorial y formal. Entendemos a la audiencia como un colectivo complejo que expresa intereses en común así como opiniones encontradas. Utilizamos estas coincidencias y tensiones como herramientas narrativas para la construcción de significado a través del montaje automatizado de secuencias cinematográficas.

Ultimadamente **DERIVA.MX** es una herramienta cinematográfica y de montaje. Mediante la yuxtaposición radical de imágenes, buscamos crear un método que nos permita encontrar una variedad de ángulos para aproximarnos a nuestro tema. Enfatizando asociaciones nuevas y originales, tratamos de representar la violencia usando una diversidad de enfoques estéticos. A través de una mezcla de estilos dentro de la ficción y el documental, podemos alcanzar una visión caleidoscópica que corresponda formalmente al contenido de las complejidades de la violencia.

COMPUTACIÓN E INTERACTIVIDAD

Para aproximarnos a la violencia desde ángulos originales, hace falta un enfoque de computación subjetiva. El uso de diferentes herramientas de análisis de datos nos permite revelar la complejidad de las relaciones involucradas en la violencia estructural. Este análisis también nos permite aplicar un enfoque algorítmico al montaje cinematográfico —



“[Haciendo uso de multimedia interactiva y generativa, la computación subjetiva] se concentra en la creación de imágenes mentales narrativas y poéticas para expresar enunciados artríticos y críticos acerca del mundo. Describe a los ladrillos del significado: conceptos, estructuras de eventos, las maneras en las que la gente y las cosas demuestran su agencia en el mundo real y los mundos de la narrativa, así como las formas limitadas en las que la computación puede acceder, formalizar y manipular estos ladrillos significantes.”

(Fox Harrell, Phantasmal Media 2013).

creando secuencias coherentes basadas en la relación entre el interés y la participación de la audiencia y nuestra propia clasificación subjetiva. Creemos que este ejercicio nos permitirá abordar las narrativas emergentes que surgen de las relaciones en una estructura de bases de datos (Manovich), trasladándolas a una forma cinematográfica donde se explore el tema de la violencia a través de asociaciones de temas, signos, espacios y sujetos.

BASES DE DATOS Y ALGORITMOS

Las tecnologías centrales del proyecto son la base de datos y el algoritmo. Viajamos a través del territorio nacional filmando capsulas de video que forman un archivo de diferentes géneros cinemáticos: documental, ficción, y entrevistas. Además, coleccionamos objetos, imágenes, sonidos, y música. Con este archivo multimedia buscamos documentar la diversidad de la realidad mexicana. El material está clasificado con base en su metadata relevante (lugar y tiempo), sus características

CLASIFICACIÓN Y ETIQUETAS

Ciudad de México
Peñón de los Baños
05 | 05 | 2016



temas	visibles
tradición	juventud, armas, multitud
guerra	bandera, símbolo patrio, presidente
colonialismo	indígena
invasión	espacio público
extranjero	
representación	
Historia de México	
identidad nacional	



Vídeo: documental
Movimiento: plano fijo
Geometría: vertical
Sonido: ambiente

Sujeto: hombre
Espacio: exterior, día
Entorno: urbano
Ritmo: rápido

formales (encuadre, luz, movimiento, color, etcétera) y una serie de etiquetas subjetivas que describen tanto los contenidos de la imagen (objetos, personas, lugares) como las asociaciones temáticas subyacentes (gobierno, seguridad, equidad de géneros, trabajo, etcétera).

Nuestro archivo se compone en gran parte de video organizado en **tres unidades narrativas:**



Cápsulas con duración de 1 a 7 minutos, se componen de diversos planos, están editados a mano y exploran un tema específico. (Una jornada de trabajo en un basurero municipal, una ceremonia en una escuela primaria, la fabricación de una bandera mexicana, etc.) Haciendo una analogía gramatical, las capsulas serían párrafos que exploran una idea.



Fotos, mapas, texto y otros objetos multimedia son usados para expandir el lenguaje cinematográfico y ampliar la construcción de significado.



Las **bases** son planos de uno a cuatro minutos de duración. Contienen entrevistas, enunciados, canciones, paisajes, y otros videos que podrían fácilmente ser yuxtapuestos con otros materiales para amplificar, contrastar, enriquecer, o cambiar el mensaje original. Siguiendo la analogía gramatical, las bases son oraciones que pueden ser modificadas por otras palabras, adjetivos y adverbios.



Los **satélites** son videos de una sola toma, de cinco a sesenta segundos de duración, que muestran a personas, lugares, acciones, o situaciones concretas. Sirven como el módulo narrativo más básico. Los satélites serían las palabras, adjetivos, y adverbios que construyen párrafos (cápsulas) y modifican frases (bases).



Esta base de datos puede ser adaptada a diferentes plataformas. Cada medio presenta características y oportunidades narrativas únicas que permiten una diversidad de aproximaciones para explorar el archivo, pero también los medios en si mismos.

Los algoritmos — la tecnología central del proyecto — funcionan como la interfaz que permite la interacción entre la audiencia y nuestra base de datos y, al mismo tiempo, como las reglas según las cuales esta interacción resulta en la construcción de significados a través del montaje generativo y la narrativa interactiva no lineal.

¿Cómo estoy sujeto a la violencia?

Las preguntas fundamentales que queremos provocar a la audiencia una vez que el concepto de violencia estructural ha sido entendido como tal son:

¿Cómo impongo la violencia sobre otros?

TRES MEDIOS PRINCIPALES

Cine Participativo | Una proyección tradicional de una película única, generada para cada exhibición de acuerdo con su tiempo, lugar, y los intereses de la audiencia expresados en un cuestionario web administrado anteriormente.

Web - Narrativa Interactiva | Un viaje íntimo, a través del archivo, que alterna entre las interacciones significativas y objetos multimedia así como capsulas de video que se relacionan con las decisiones de cada espectador.

Espacios Físicos | Una experiencia para museos y galerías usando objetos como interfaces físicas para la base de datos multimedia.

INTERACCIÓN

El proyecto se aproxima a cada uno de estos tres medios de maneras únicas, sin embargo, todas comparten el mismo principio de interacción: *Crear situaciones en las que la audiencia es confrontada con una decisión que determina el curso de la narrativa, pero también enfrenta a la audiencia con sus relaciones políticas y sociales en términos de violencia.* Las interacciones de **DERIVA.MX** no buscan siempre complacer al usuario. Queremos combatir la idea de que el fin último de la tecnología es perpetuar nuestros prejuicios, encerrándonos en una burbuja de ideas compatibles. Ultimadamente, estamos construyendo tecnología en donde interacciones significativas nos ayuden a empoderar la reflexión, abrazar la diversidad, y cuestionar nuestras ideas fundamentales sobre lo que significa vivir en una sociedad violenta.

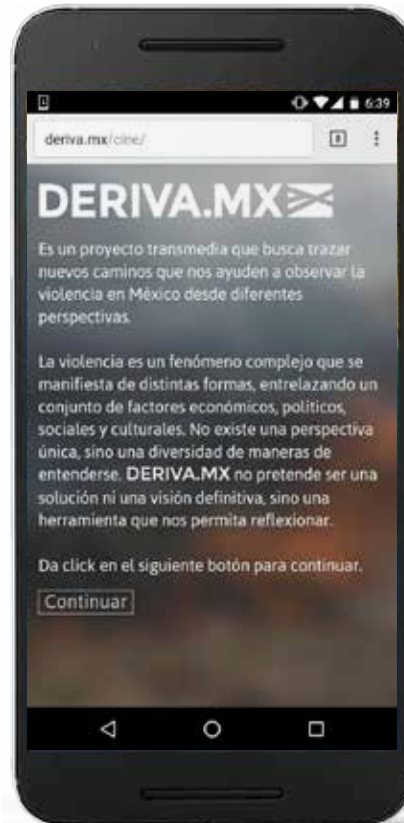
El cine, el primer medio en el que estamos trabajando, es el corazón del lenguaje del proyecto. La experiencia del cine participativo puede tomar lugar en cualquier espacio de proyección y se compone de cuatro momentos:

- 1 | Un cuestionario web.
- 2 | El análisis de datos de las respuestas del cuestionario, las que determinan los temas y sujetos de la película.
- 3 | El montaje algorítmico del material para formar una película única.
- 4 | La proyección de la película diseñada para (pero no limitada a) la audiencia que participo en el cuestionario.



visita: deriva.mx/cine

Para experimentar una muestra de la interfaz de participación (cuestionario).



mira: vimeo.com/185031585

Para ver un ejemplo de una cortometraje único generado a partir de la participación de 43 jóvenes artistas mexicanos como parte de la beca FONCA Jóvenes Creadores 2016.

Password: *derivamx*

LARGOMETRAJES ÚNICOS

Estas películas son el resultado de la interacción entre nuestra visión subjetiva (encarnada en la selección del material, el encuadre de las tomas, y la clasificación del archivo) y los intereses, pasiones, y preocupaciones que la audiencia ha expresado en el cuestionario. Estas dos estructuras de datos interactúan a través de un algoritmo de selección que da contenido a una estructura formal modular semi-predefinida. Nuestra intención es generar largometrajes de 70 minutos con arcos dramáticos, símbolos que cambian de significado, y momentos de intensidad que alcanzan su clímax y resolución. Lo que le da unidad coherente a la película es la persistencia de temas y sujetos.

Una vez planeada la fecha de la exhibición de la película, se abre una interfaz en nuestro sitio web y se invita al público a responder al cuestionario antes de asistir a la proyección. Esta invitación conforta a cada persona con nuestra base de datos multimedia a través de una serie de acciones y preguntas que buscan revelar la relación de cada uno con la violencia. El tema principal, las preguntas, y la complejidad de esta interfaz dependerá de la naturaleza de cada proyección. Cuando un límite de participantes es alcanzado o después de un lapso de tiempo predeterminado, el cuestionario cierra y las respuestas son analizadas.

A través de la interfaz y los algoritmos, la audiencia interactúa no solamente con la base de datos, sino también con los otros individuos que respondieron el cuestionario. Las relaciones de cada persona con el grupo en términos de sus intereses similares y sus reacciones divergentes revelan principios comunes, opiniones minoritarias, temas tabú, y diversidad ideológica.

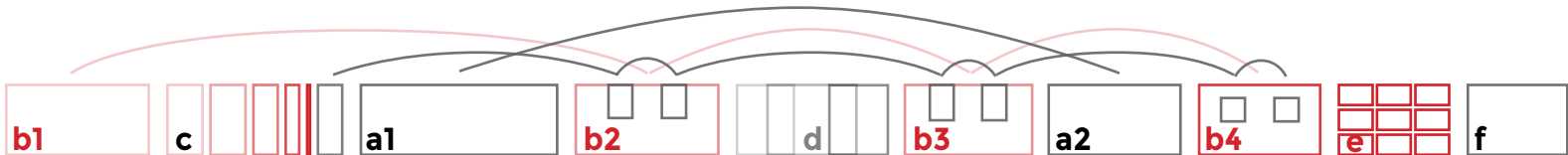


Estas relaciones determinan el discurso y las tensiones narrativas de la película. Esta experiencia aprovecha la naturaleza colectiva del cine para tratar temas en torno a las relaciones de grupos, la democracia, la representación, y los conflictos sociales. Para acompañar la película, subiremos una página complementaria con información y gráficas al sitio web donde antes estaba el cuestionario, dejando así un rastro de los resultados de cada proyección.

En **DERIVA.MX** estamos convencidos de que los sistemas computacionales pueden expresar los prejuicios éticos y morales de quienes los programan e implementan. Esta situación constituye un problema cuando existe una presunción de neutralidad o cuando los creadores o sus usuarios no están conscientes de ella. Nuestra misión es usar procesos computacionales de manera consciente y abierta, y así avanzar nuestras herramientas narrativas y mejorar el potencial reflexivo del cine en ambientes interactivos.

MONTAJE ALGORÍTMICO (EJEMPLO)

El cuestionario web para este corto generativo busca revelar la relación del individuo con la violencia en tres niveles: **personal**, **comunitario** y **nacional**. El participante contesta algunas preguntas usando las etiquetas de nuestra base de datos. A través de un análisis de datos, escogemos las etiquetas que se convertirán en los temas centrales de la película. Es importante aclarar que no seleccionamos las etiquetas más votadas y el material más compatible. Usamos técnicas estadísticas para revelar temas que han sido ignorados, implementamos algoritmos para identificar grupos de usuarios que se expresan como minorías y hacemos uso de procesos de especialización para identificar oposiciones extremas en ciertos temas. El discurso de la película surge de las relaciones que emergen de la interacción del material multimedia clasificado con estas etiquetas. Buscamos provocar, no entretener.



La estructura modular predefinida busca ser una guía rítmica de técnicas de montaje espacial y temporal.

- a)** Una cápsula documental con el **tema nacional (principal)** es usada en dos secciones para crear un arco dramático central.
 - b)** Entrevistas de los diferentes **temas personales** se repiten a lo largo del cortometraje, interactuando con el **tema principal**.
 - c)** Un montaje acelerado que va del tema menos votado al más popular, sugiriendo material que quedó fuera del corte final.
 - d)** Los **temas comunitarios** interactúan a través de opacidad y disolución en un intermedio experimental.
 - e)** A través de un montaje espacial en un mosaico de 3 x 3, los **temas personales** pueden dirigirse directamente a la audiencia.
 - f)** Una superposición de las preguntas que la audiencia ha formulado para cualquier mexicano y el objeto de su elección.
- Estas composiciones aparecen al final con la esperanza de activar al cine como un espacio de reflexión colectiva y discusión.

b



d



e



f



PROGRESO ACTUAL DE LOS TRES MEDIOS

En este momento el **cine participativo** está en una etapa *beta*, con proyecciones privadas de cortometrajes únicos de 12 a 22 minutos de duración. Estos cortes son producidos esporádicamente para probar nuevas interfaces, ensayar nuevo material, y experimentar con estructuras de montaje.

Para finales de 2017, esperamos haber convertido estos cortos en una película auto-generada de 70 minutos de duración. En el futuro, nuestros experimentos con el montaje algorítmico pretenden explorar el aprendizaje automático (*machine learning*) y otras

herramientas digitales que puedan expandir nuestras nociones de computación subjetiva, lenguaje fílmico, y construcción de significado.

El segundo medio en el que nos estamos enfocando consiste en la creación de **un sitio web** que permita una exploración íntima de la base de datos de nuevos medios en un viaje que alterne entre acciones interactivos con segmentos de video y otros encuentros mediáticos. Este sitio evolucionará a lo largo de los próximos 18 meses, empezando como un collage multimedia y eventualmente transformándose en una narrativa no-linear completa.

El tercer medio se desarrolla en un espacio físico de galería o museo. Hace uso de los objetos que hemos recolectado a lo largo de nuestros viajes y concibe el movimiento en el espacio como una decisión narrativa a través de la cual el espectador interactúa con una serie de proyecciones e interfaces físicas para el archivo de objetos multimedia.

PARTICIPACIÓN Y DERECHOS DE AUTOR

Nuestro compromiso con el estudio y la comprensión de la violencia estructural no puede limitarse a los temas de nuestro contenido, sino que debe extenderse hacia el territorio de la comunicación, el diseño, la distribución, la propiedad intelectual y la autoría. Todo el material multimedia que creamos para este proyecto será liberado usando una licencia de *Creative Commons*, de Atribución-No Comercial-Licenciamiento Recíproco 4.0. Dentro de lo posible, usamos software libre y de código abierto. Todo el software que desarrollemos con estos programas estará disponible en un repositorio.



El usuario estará invitado a contribuir en una variedad de formas a lo largo del desarrollo del proyecto, y su participación afectará los resultados en diferentes maneras en cada una de las tres plataformas principales.

En este momento, nuestro archivo es principalmente monofocal, en el sentido de que consiste en su mayoría de material que nosotros mismos hemos filmado. Si bien tenemos la intención de ampliar esta aproximación e incluir material producido por otros, también creemos que una cierta

uniformidad resulta útil para construir estructuras con personajes, referencias, y situaciones consistentes. Hemos encontrado que una aproximación híbrida puede ser alcanzada a través de formas específicas de colaboración, tales como talleres, trabajo comisionado, y otras formas de participación. Para la experiencia web, la plataforma estará más abierta a la colaboración para incluir a diversas fuentes.

AUDIENCIA

Nuestra audiencia participa de forma activa para hacer posible **DERIVA.MX**. Proponemos una aproximación inclusiva y plural para enfrentarnos a los diferentes niveles y formas de violencia, nuestro compromiso con el estudio y la comprensión del fenómeno es un proceso abierto, accesible para personas que han experimentado violencia estructural en sus diferentes manifestaciones.

En línea con el compromiso social del proyecto, prestamos atención a las respuestas del público al interactuar con el proyecto, dando forma a la narrativa y al desarrollo a partir de estas aportaciones. **DERIVA.MX** debe ser accesible a diferentes niveles dependiendo del nivel de interés de cada persona, algunos querran experimentarlo como una película tradicional, otros preferirán interactuar con el sitio y algunos más se apropiarán de nuestro material y herramientas aprovechando los licenciamientos abiertos. (Creative Commons)

Aunque la audiencia más directa son jóvenes y adultos familiarizados con la tecnología, parte del objetivo de nuestra intervención en medios tradicionales como el cine y los museos es alcanzar a audiencias que no siempre tienen acceso a proyectos transmedia.



Nos interesa también explorar formas no tradicionales de difusión y distribución del proyecto, acercándonos a cineclubs locales y redes alternativas de exhibición, donde sea posible llegar a una audiencia más diversa en espacios no urbanos del país.

DERIVA. MX le pide a la audiencia que participe y se involucre, invitando a los espectadores a que tomen decisiones y elijan posicionamientos que contrapongan sus intereses personales con preocupaciones comunitarias para así transformar la manera en la que se relacionan con la violencia mediante un ejercicio consciente que afecta directamente su propia percepción. Aplicamos metodologías del desarrollo de software. Por ejemplo, organizando proyecciones periódicas con grupos de prueba, podemos evaluar la experiencia estética, los efectos narrativos de la interacción, las preocupaciones compartidas de distintos miembros de la misma comunidad, y las diferentes respuestas al mismo material. De este modo, podemos considerar las etapas del involucramiento de la audiencia e iterar en nuevos elementos que pueden ser añadidos en subsecuentes pruebas.

RESÚMEN TÉCNICO

El logotipo y la identidad visual fueron desarrollados con Processing (Java). La base de datos está almacenada en MySQL, la cual consultamos usando Python para poder importar los datos a Gephi, donde los algoritmos de *clustering* y de *eigenvector centrality* son aplicados para el análisis. Las películas son ensambladas en AfterEffects usando el lenguaje de *scripting* de la extensión de *JavaScript* de Adobe. El material de video de **DERIVA.MX** es grabado en calidad RAW o ApplePro Res a FullHD (1920x1080) y con sonido estéreo de 24 bits y 96,000 Hz.

Nuestras exploraciones futuras buscan unificar este flujo de trabajo y explorar alternativas *open-source* a las herramientas de *scripting* de Adobe. En el futuro próximo, nuestra exploración del montaje algorítmico buscará explorar el aprendizaje automatizado, las cadenas de Markov, la probabilidad bayesiana, y otras tecnologías computacionales que puedan expandir nuestras nociones de computación subjetiva, lenguaje cinematográfico, y construcción de significado. Planeamos usar Python como nuestro lenguaje de *scripting* para indexar la base de datos y para el análisis de datos usando SciPy, Numpy, Pandas, y otras bibliotecas. Planeamos usar Blender como nuestro software integrador para ensamblar películas, aprovechándonos de sus capacidades de edición de video y de *scripting* en Python.

ESTADO ACTUAL

El equipo central de DERIVA.MX ha estado trabajando por **18 meses**. Hemos visitado **11** de los **31 estados** del territorio nacional y recopilado más de **112 horas de material**. Hemos entrevistado a más de **60 personas**, creado **50 capsulas documentales**, y producido **8 cortos de ficción**. También hemos coleccionado más de **30 objetos**. Creemos que este material constituye el **30%** del contenido que nos gustaría haber filmado para finales de 2017.

El cine participativo está en una etapa de proyección beta. En este momento, somos capaces de generar películas cortas en base a las respuestas de la audiencia a nuestro cuestionario. Por lo pronto, el proceso no está completamente automatizado y funciona en gran parte gracias al análisis de etiquetas (otros criterios de clasificación, tales como similitudes visuales o relaciones de metadato no están siendo usados en este momento).

La experiencia web evolucionará en paralelo a la experiencia cinematográfica, pero no tomará su forma final hasta que el cine participativo haya sido explorado por completo. Comenzará como un collage multimedia interactivo con una aproximación juguetona al descubrimiento de la base de datos y la exploración del uso de objetos de medio que no involucren al video. En este momento, el sitio web está en una etapa de diseño.

DESARROLLOS FUTUROS

El plan es haber terminado toda la exploración territorial y todo el proceso de filmación para finales de 2017. Para entonces, habremos entrevistado a una gran variedad de ciudadanos, políticos, y representantes de los medios de comunicación, todos ellos provenientes de diferentes clases y posiciones sociales. Tendremos una riqueza de variaciones en el tono del material, yendo desde documental observacional hasta ficciones no-realistas. Todo esto será editado, post-producido, y clasificado de manera que pueda ser integrado gradualmente a la base de datos de **DERIVA.MX**.

Idealmente, el *scripting* deberá alcanzar una automatización casi total del proceso, desde la interfaz web hasta una película única de 70 minutos. Si el *rendering* y la transferencia a un DCP o un formato Blu Ray son suficientemente rápidas, los módulos de computación podrían ser instalados en la sala principal de un festival o en una recepción. Una instalación interactiva podría acompañar la proyección de la película. La experiencia web interactiva continuará evolucionando, aplicando lo que vayamos aprendiendo de la experiencia cinematográfica. En su última etapa, será un documental interactivo completo. La grabación de entrevistas con webcams y medios de otras fuentes serán incorporadas en ésta experiencia.

EQUIPO

**Santiago Mohar Volkow**

Ciudad de México - 1989

Es director, guionista, y productor de cine. Su primer largometraje de ficción, *Los Muertos* (2014), tuvo su premier en el Festival Internacional de Cine de Morelia, y después circuló en varios festivales nacionales e internacionales tales como el de Mar de la Plata y el Festival de Cine de la Riviera Maya, donde ganó el premio a Mejor Película. Es el escritor y coproductor de *Los Paisajes* (2016), un largometraje que será lanzado este año en el Festival Internacional de Cine de los Cabos. Ha recibido una beca de la Fundación JUMEX para el desarrollo del proyecto multimedia DERIVA.MX. Se encuentra trabajando en la producción del documental *Sísifo* y en la preproducción de su largometraje de ficción, *En el Volcán*.

**Analía Goethals**

Ciudad de México - 1991

Es una editora mexicana de cine y video. Estudió montaje y postproducción en la escuela de cine *Bande á Part* en Barcelona, España. Su trabajo ha aparecido en numerosos festivales de cine, tales como el Festival Internacional de San Sebastián, el Sitges Film Festival, el FICUNAM, y el Festival Internacional de Cine de Morelia. En este momento, está trabajando en la edición de un corto construido a base de *pietaje encontrado*, un documental sobre adicciones, y un documental interactivo sobre la violencia estructural en México.

Nicolás Gutiérrez Wenhammar

Ciudad de México - 1991

Es cineasta. Ha dirigido tres cortos: *Ciudades* (2013), *María* (2013), y *Woman and Birds* (2015). Su primer largometraje es *While a Prison Exists* (2015) y tuvo su premier en el Festival Internacional de Cine de Morelia. Su trabajo ha sido seleccionado para festivales tales como el Festival Internacional de San Sebastián, el FICUNAM, el ZIBENI, y Sitges. Es parte de DERIVA.MX, un proyecto multimedia en torno a la violencia estructural en México. En este momento, está trabajando en la edición de *El Gato*, un documental basado en gran parte en *pietaje encontrado*.

**Pablo Somonte Ruano**

Ciudad de México - 1992

Diseñador interactivo trabajando en los campos del diseño especulativo, la computación subjetiva, las humanidades digitales, el software libre, la descentralización, la autonomía, y la privacidad. Cuenta con estudios de licenciatura en Interacción y Medios Digitales por la Universidad CENTRO. Ha trabajado como diseñador gráfico (*Kinoki* 2013, *Abierto Mexicano de Diseño* 2014 y 2015). Fue co-creador de *Google Códec*, una instalación kinética en las oficinas de Google en México. Ha mostrado su trabajo en ferias de diseño y arte (*Zona Maco* 2014, *Hacedores MX* 2015). En este momento, trabaja como el diseñador y desarrollador principal de DERIVA.MX, un proyecto transmedia sobre la violencia estructural en México.



Asesoría y finanzas | **Claudio González**
Asistente de producción | **Juan Sarquís**
Editorial y comunicación | **Erika Arroyo**

México 2017

