



FIC

54 Festival
Internacional
Cervantino



NOVAYA

Noire

Francia

**GALERÍA HERMENEGILDO BUSTOS
DE LA UNIVERSIDAD DE GUANAJUATO**

Del 3 al 18 de octubre

11, 12, 13, 15, 16 y 17 h

Seis presentaciones por día de 45 min cada una

MULTIDISCIPLINA | **CINE INMERSIVO**

Reseña

Noire es una instalación inmersiva que sitúa a su audiencia en Montgomery, Alabama, en la década de 1950, para poner en escena el acto de resistencia de Claudette Colvin, una joven afroamericana que se negó a ceder su asiento en el autobús a un pasajero blanco y decidió defenderse.

Por medio de la realidad aumentada, se fusionan objetos y archivos para dar vida a este viaje sensorial basado en el libro homónimo de Tania de Montaigne. La pieza visibiliza un acto de valentía en nombre de la lucha por los derechos civiles que, sin embargo, a menudo ha sido pasado por alto.

La experiencia se realiza en grupos de diez personas. Los visitantes se equipan con gafas HoloLens 2 y auriculares de conducción ósea. Entran a un set de 300 metros cuadrados que pronto estará habitado por los fantasmas de la Alabama de los años cincuenta.

Nota al programa

¿Qué pasaría si descubriésemos que la historia no es exactamente como la cuentan? ¿Y si detrás de los héroes que recordamos existieran otros gestos, otras vidas y otras decisiones que hicieron posible aquello que hoy damos por sentado?

Ese es justamente el caso de Claudette Colvin, la adolescente de quince años que, nueve meses antes que Rosa Parks, se negó a ceder su asiento en un autobús segregado de Montgomery, Alabama, poniendo en evidencia el absurdo y la violencia del sistema de segregación racial en Estados Unidos.

Más que devolverle el lugar que la historia le negó, *Noire*, la instalación inmersiva del estudio Novaya, integrado por el director escénico y fílmico Stéphane Foenkinos y el artista de realidad virtual Pierre-Alain Giraud, parte del ensayo homónimo de Tania de Montaigne para proponernos una operación mucho más radical. Antes de cualquier visor o dispositivo tecnológico, es la propia escritura de la autora la que desestabiliza desde el origen nuestra posición frente al otro con una instrucción que da inicio a toda la experiencia: “A partir de ahora usted es negro”.

Lo que sigue no pretende borrar las diferencias ni simular una experiencia imposible, sino colocarnos del lado de aquello que tendemos a señalar por condicionamiento social e histórico. “Ser negro —prosigue Montaigne— no es una cuestión de piel. Es una cuestión de mirada. De percepción”.

Por ello, antes que invitarnos a ocupar el asiento junto a Claudette, seguir su juicio o reconstruir las circunstancias que la llevaron a desaparecer de uno de los episodios más significativos de la lucha por los derechos

civiles, la instalación nos sitúa primero en el contexto que hizo posible aquel heroico gesto. Las leyes de segregación aparecen no sólo como un brutal entramado jurídico y social, sino como una forma de ubicarse en el mundo que condiciona todo acto cotidiano, determinando qué lugar se debe ocupar en cada espacio. Como escribe la autora, “ser negro es responder a mandatos contradictorios; es ser una otredad imposible”. Una lógica que termina por alterar la forma en que una persona se percibe a sí misma.

En ese sentido, el uso de la realidad virtual es más un medio que un fin en sí mismo. La inmersión en este universo funciona como el complemento ideal de la búsqueda iniciada por la obra original, pues al convivir con la realidad de la adolescente cuyo gesto de rebeldía y desobediencia anticipó el camino hacia uno de los episodios decisivos de la lucha por los derechos civiles, la experiencia aspira a que nuestra comprensión vaya más allá de los hechos para cuestionar también la forma en que aprendemos a mirar a los otros. Sin embargo, la experiencia no pretende convertirse en un ejercicio de compasión. Como ha señalado Tania de Montaigne, el verdadero problema no consiste en preguntarnos si es difícil o no ser negro, sino en cuestionar si los derechos de todas las personas son realmente respetados.

Bajo esa misma convicción, para el equipo artístico, *Noire* constituye una dulce venganza para Claudette Colvin, cuya historia permaneció durante demasiado tiempo ausente del relato oficial. Tal vez así sea, pues la visibilidad que esta experiencia concede a su gesto y su vida difícilmente permitirá que su nombre vuelva a caer en el olvido.

Verónica Bujeiro

Semblanzas

NOVAYA

Empresa dedicada a la producción de experiencias inmersivas en las que reúne a productores, directores e ingenieros para experimentar con las artes escénicas, las artes digitales y el cine. En los últimos años se ha centrado en la producción de narrativas haciendo uso de la realidad aumentada como parte de su lenguaje artístico.

Novaya se especializa en la gestión de proyectos artísticos y cinematográficos, la creación audiovisual de muñecos virtuales y la implementación de tecnologías innovadoras en su realización.

PIERRE-ALAIN GIRAUD, cofundador de NOVAYA

Ingeniero de Arts et Métiers y egresado de la London Film School. En 2021 fue galardonado con el Programa de Autores del CNC. Codirigió y coprodujo las experiencias inmersivas *Noire* en el festival de Tribeca en 2023, y *Solastalgia* en Sundance, 2020.

Durante más de quince años ha colaborado con artistas diferentes, entre los que se encuentran Sigur Rós, Anna Thorvaldsdottir, Arthur Nauzyciel, Damien Jalet y Valérie Mréjen, entre otros. También ha trabajado con Gabriela Friðriksdóttiren la dirección del videoclip *Victimhood* de Björk.

TANIA DE MONTAIGNE, escritora, dramaturga y periodista

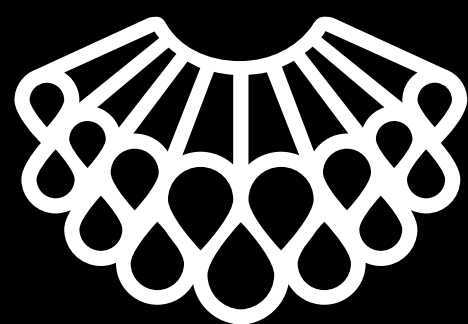
Su novela *Noire*, ganó el premio Simone Veil en 2015. Su ensayo *L'Assignation, les Noirs n'existent pas* (2018) recibió el Prix Botul y el Prix de la Laïcité.

Ha escrito dos obras de teatro: *Le plus beau jour* (2013) y *Là* (2017). En 2019 participó en el festival Paris des Femmes y actuó en la adaptación teatral de *Noire*, dirigida por Stéphane Foenkinos en el Théâtre du Rond-Point.

Esta experiencia, como expresa Tania de Montaigne, “propone reconsiderar los conceptos de justicia y heroísmo al invitar al espectador a acuerpar el hecho usando la tecnología como instrumento”.



Con el apoyo del Ministerio de Europa y de Asuntos Exteriores y el Institut français, en el marco de la estrategia para la exportación de las industrias culturales y creativas francesas.



**54 Festival
Internacional
Cervantino**

GOBIERNO DE MÉXICO

Claudia Sheinbaum Pardo

Presidenta Constitucional de los Estados Unidos Mexicanos

SECRETARÍA DE CULTURA

Claudia Curiel de Icaza

Secretaria de Cultura

Marina Núñez Bernalova

Subsecretaria de Desarrollo Cultural

Valeria Palomino

Directora General de Circuitos y Festivales

FESTIVAL INTERNACIONAL CERVANTINO

Romain Greco

Coordinador Ejecutivo

Julia Cabrera Solís

Directora de Programación

Kay Pérez

Director Técnico

Fernanda Núñez López

Directora de Circuitos Culturales

Gloria Edith Garcidueñas Almaguer

Directora de Planeación

DIRECCIÓN GENERAL DE CIRCUITOS Y FESTIVALES

Sofía Salvador Chimal

Directora de Administración

Irma Ortega

Directora de Difusión y Relaciones Públicas

Elizabeth Morales Pérez

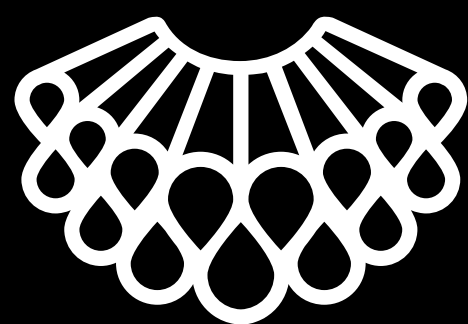
Directora de Proyectos Especiales

Ellery Tiburcio Bautista

Director de Producción

Gabriela del Río

Asistente Ejecutiva



54 Festival
Internacional
Cervantino



Gobierno de
México

Cultura
Secretaría de Cultura



GUANAJUATO
GOBIERNO DE LA GENTE



UNIVERSIDAD DE
GUANAJUATO



Auditorio Nacional



**MÉXICO
FRANCIA**
200 AÑOS
DE AMISTAD



**RÉPUBLIQUE
FRANÇAISE**

*Liberté
Égalité
Fraternité*



Institut
français
d'Amérique
latine

PROGRAMACIÓN SUJETA A CAMBIOS