

PROGRAMA DE ACTIVIDADES CULTURA Y MEDIA-ENTRE TIEMPOS, DEL 11 AL 14 DE NOVIEMBRE

- SEMINARIO

¿EL PARÉNTESIS DE GUTENBERG?

La conversión digital como proceso civilizatorio

Curador: Alejandro Piscitelli

Curador invitado: Hervé Fischer

Lo que hace medio siglo atrás de la mano de Marshall McLuhan, W.J. Ong y Eric Havelock surgió como una premonición, y que desde la emergencia de la web hace dos décadas atrás se convirtió en una posibilidad, en el último lustro devino torrente y diluvio. Los 500 años de historia de texto impreso que tenemos/tuvimos no habrían sido otra cosa que un mero paréntesis entre el mundo oral de casi toda la historia.

¿Hasta qué punto el libro impreso sirvió para centrar nuestra atención, promoviendo un pensamiento creativo y profundo; mientras que Internet suscitaría el empleo rápido y distractivo de múltiples fuentes con una ética de la velocidad y la eficiencia, de producción optimizada y consumo que integraría lo peor de la época industrial con lo peor de la nuestra?

La vida antes y después de Google. La cultura digital como religión universal. ¿Hay una apuesta política en el remix? ¿Cómo se redefine la relación entre originalidad, identidad y autenticidad de la obra en la cultura de la copia? La civilidad digital, ¿un nuevo orden social, neutral y postnacional? Tácticas, estrategias y artes del hacer que reinventan la cultura, las prácticas de gestión y producción cultural en esta era, son algunos de los temas sobre los que se reflexionará en este Seminario.

Alejandro Piscitelli

Curador

¡Viva e-Gutenberg!

Es tiempo de combatir algunas ideas superficiales demasiado difundidas. McLuhan fue el último gran pensador de la edad del fuego, que incluye la matriz de la electricidad.

El no pensó la innovación de la numérica, que no es un desarrollo de la electricidad, no es una energía, pero sí es un código binario. Por eso, la numérica no constituye una ruptura en relación al alfabeto fonético, pero sí una reducción de 26 o 30 letras a 2.

Es una simplificación que resulta en una increíble potencia instrumental.

Nosotros debemos a la imprenta la invención del realismo, el auge del racionalismo crítico y del humanismo, los fundamentos (siguiendo el mito de Prometeo) del Siglo de las Luces, de la creencia en la libertad y en el progreso humano.

Más allá de la crisis de la post-modernidad sería entonces un terrible error sacrificarlos en nombre de una magia de la numérica, en el cual el neo-idealismo es evidente, y la virtualización nos pone en riesgo de conducirnos a un nuevo oscurantismo.

La utopía tecnocientífica de hoy en día es también ingenua y puede devenir también pernicioso como lo fueron las utopías sociales del siglo XIX.

La numérica ofrece extraordinarias virtudes de comunicación y acceso, pero crea una cultura líquida, sin memoria, emotiva, lúdica. Es necesario defender hoy la importancia de los contenidos y rechazar que el medio sea el mensaje, según la fórmula famosa de McLuhan. El cantó como las sirenas pérfidas y ha sido muy genial en su tiempo, pero demasiado escuchado en nuestros días.

La numérica llama a una fascinación crítica y no implica de ninguna manera renunciar al libro, siendo uno de los mejores apoyos del tiempo detenido que exige el pensamiento crítico. Por el contrario, lo promueve, lo difunde, le sirve. El e-book, que se el iPad o el Kyndle, no es una ruptura con el libro de papel, sino una imitación y una evolución, que no excluye a este, sino que lo completa. Gutenberg toma una nueva importancia en la numérica.

Hervé Fischer

Curador invitado

Curador

- Alejandro Piscitelli (Argentina): Filósofo argentino especializado en los nuevos

medios. Profesor de la Universidad de Buenos Aires y la Universidad de San Andrés. Coeditor del diario online Interlink Headline News.

Curador invitado

- Hervé Fischer (Canadá): Sociólogo y artista multimedia francés residente en Canadá. Profesor de la Sorbonne, Fundador de "La Cité des Arts et des Nouvelles Technologies de Montréal", Co-fundador de „Infographie Canada" y de Télésience Festival.

Entre los invitados se encuentran:

- José Ramón Insa Alba (España): Coordinador de Proyectos y Redes de Cultura. Área de Cultura y Grandes Proyectos del Ayuntamiento de Zaragoza. Responsable de la Secretaría Técnica de la Red Interlocal (Red

iberoamericana de ciudades). Docente universitario y de posgrado de temáticas vinculadas a políticas culturales y gestión de la cultura local.

-Oscar Ciuro (España): Digital Project Manager en Trànsit Projectes. Coordinador del Comisariado de Nuevas Tecnologías de CAMON en Alicante y Madrid. Asesor y coordinador de proyectos vinculados a nuevas tecnologías aplicadas a la cultura y la educación, Redes Sociales para el desarrollo local, Interactivos y multimedia, Desarrollo Cultural Comunitario Digital, Web 2.0 aplicada.

-Juan Freire (España): Dr. en Biología y Profesor Titular de la Universidad de La Coruña (UDC) y responsable de la Cátedra de Economía Digital de EOI Escuela de Organización Industrial (Madrid). Cuenta con publicaciones en revistas científicas internacionales y ha dirigido numerosos proyectos de I+D. Ha participado en la creación de dos iniciativas empresariales de tipo spin-off, es fellow de e-Cultura, empresa dedicada a la gestión cultural y los procesos creativos, y co-fundador del Laboratorio de Tendencias. Ha colaborado con los medios digitales Soitu.es y ADN.es.

-Brian Lamb (Canadá): Iniciador del movimiento Edupunk y el concepto de educación expandida. Es descoordinador de Tecnologías Emergentes y Contenido Digital de la Universidad de la Columbia Británica (Canadá).

-Pedro Jimenez (España): Especialista en Educación a través de Internet por la UNED, y miembro del Equipo de Coordinación de zemos98, colectivo que trabaja en

proyectos centrados en el audiovisual como vía posible de educación-reeducación, organiza el festival audiovisual zemos98.

-Pavel Sedlak (Rep. Checa): Subdirector de CIANT/International Centre for Art and New Technologies.

-Germán Rey (Colombia): Profesor de la Universidad Javeriana. Ha sido asesor de la Ministra de Cultura de Colombia en Políticas Culturales. Integró el Consejo de Ciencias Sociales del Sistema Nacional de Ciencias de Colombia, y ha realizado numerosas investigaciones sobre industrias de la creación, cultura y desarrollo. Director del Centro ATICO de la Universidad Javeriana de Bogotá. Ático es el primer Centro de recursos tecnológicos de información y comunicación de Colombia para el desarrollo de la educación, el sonido, la imagen y el diseño. Ha publicado numerosos libros.

-Gonzalo Frasca (Uruguay): Desarrollador de videojuegos, investigador, emprendedor, a cargo del programa de videojuegos en la Universidad de ORT.

-Rafael Cippolini (Argentina): Escritor y Curador. Activista patafísico. Nababo del Longevo Instituto de Altos Estudios Patafísicos de Buenos Aires. Editó y anotó la antología Patafísica. Epítomes, recetas, instrumentos y lecciones de aparato (Caja Negra, 2009), y organizó las Jornadas Patafísicas Universales en Buenos Aires.

-Iván Adaime (Argentina): Lic. en Ciencias de la Comunicación (UBA) y Mgter. de Investigación Social de la Universidad de Bologna. Gerente de Contenidos Especiales de La Nación Digital. Desde 1997, se desempeña como docente en el Taller de Procesamiento de Datos en la carrera de Ciencias de la Comunicación (UBA).

-Martín Groisman (Argentina): Realizador de video, cine, tv y diseñador de medios interactivos. Profesor Titular de "Medios Expresivos 1 y 2" en la Carrera de Diseño Gráfico FADU/UBA. Director del Posgrado en Diseño Digital (PADD) de la misma facultad.

-André Stangl (Brasil): Filósofo y Mgter. en Cyber cultura (FACOM-UFBA). Fue prof. de Filosofía. Ética y Nuevas Teconologías de la Comunicación en UNIJORGE (BA) y colaborador de la Red Overmundo. Investigador del Centro de Investigaciones Internacional ATOPOS (ECA/USP). Investigador de Funarte-Edital de Produção Crítica

sobre Conteúdos Artísticos em Mídias Digitais/Internet (Proyecto Colarte, un mapa de arte digital colaborativo).

-Andrés Duran (Chile): Arquitecto. Socio fundador "D+ arquitectos asociados". Ha abordado proyectos del ámbito corporativo, educacional, universitario, vivienda, equipamientos y servicios. Actualmente gestiona y lidera la iniciativa urbana de orden internacional que facilita la membresía de la ciudad de Concepción a la network de ciudades sustentables y colaboran con la reconstrucción luego del terremoto.

-Pablo Mancini (Argentina): Periodista. Gerente de Servicios Digitales del Grupo Clarín. Profesor del Magíster Internacional en Comunicación y Periodismo Digital de la Universidad Mayor en Chile. Fue Gerente de Contenidos y Servicios de Medios Digitales del Grupo El Comercio en Lima, Perú.

-Julián Paredes (Argentina): Analista de Sistemas en educ.ar, el portal del Ministerio de Educación de la Nación. Fue socio fundador at Argentonía SRL - Especialistas en Mundos Virtuales-. Participa como webmaster en la cátedra de Datos de la carrera de Ciencias de la Comunicación (UBA).

-Roxana Levinsky (Argentina): Lic. en Letras por la UBA. Es rectora del Colegio Domingo F. Sarmiento, donde desarrolló diversos programas de innovación educativa, entre ellos un aula multigrado como espacio remedial para promover la inclusión escolar.

-Cissi Montilla (México): Asesora Internacional para la creación de ESICs, 7 años directora del Sistema de Información Cultural CONACULTA México, 7 años subdirectora nacional de Capacitación Cultural del CONACULTA México. Especialista en Gestión Cultural, Diplomada en Diseño Curricular, Diplomada en Diseño de Indicadores, Licenciada en Lingüística General aplicada francesa.

-Sylvie Durán (Costa Rica): Especialista en Gestión y Políticas Culturales. Ha sido consultora, asesora o responsable de proyectos en animación cultural, producción artística, cultura y desarrollo y políticas culturales para instituciones como el Programa de Apoyo a la integración Regional del Sistema de Integración Centroamericano (SICA), la Oficina Subregional de la UNESCO para Centroamérica; el Ministerio de Cultura, Juventud y Deportes de Costa Rica; el Consejo Nacional de Cultura y de las Artes de El Salvador; el Instituto Hondureño de Turismo, entre otros. Actualmente

coordina el proyecto "Sector Cultura e Integración" de la Red de Centros Culturales de la AECID.

-Isabel Torres (Uruguay): Dra. en psicología y licenciada en Ciencias de la Educación por la Universidad Complutense de Madrid. Directora del Área Pedagógica del Centro Cultural de España de Montevideo (Uruguay).

-Naief Yehya (México): Narrador y crítico cultural. Colabora en el suplemento cultural 'La Jornada Semanal', en los diarios El Financiero, Reforma y Milenio, en las revistas Complot, Viceversa, Revista de la Universidad Nacional y ArtNexus entre otras. Ha publicado numerosas novelas y textos. Es miembro del Consejo Editorial de Sala de Prensa.

-Juan Insua (España): Director de CCCBLab (Centro Cultural Contemporáneo de Barcelona Lab) y está vinculado desde 1993 al CCCB, donde trabaja dirigiendo diferentes proyectos. Concibe y comisaría el ciclo de exposiciones "Las ciudades y los escritores". En 2005 es nombrado Jefe del Servicio de Actividades Culturales del CCCB. En 2008 recibe la Medalla Fad que otorga cada año el Foment de les Arts i el Disseny (FAD) a personas o instituciones que han hecho aportaciones a la vida social y cultural del país.

-Diana Domingues (Brasil): Investigadora en CAPES/CNPq (LART) Laboratorio de Investigaciones en Arte y Tecnociencia de la Universidad de Brasilia FGA/GAMA del Programa de Posgrado en Arte y Tecnología.

-Mariela Yeregui (Argentina): Licenciada en Artes (UBA), egresada de la escuela de cine (Instituto Nacional de Cinematografía) y Magister en Literatura (Université Nationale de Côte d'Ivoire). Su trabajo incluye instalaciones interactivas, video instalaciones, net.art, intervenciones en espacios públicos, video-escultura e instalaciones robóticas. Su obra forma parte de la colecciones Beep y del Museo de Arte Moderno de Buenos Aires. Ha recibido numerosos premios.

-Mariano Sardón (Argentina): Estudió Ciencias Físicas en la UBA y arte en la Internationale Akademie Für Bildende Kunst Salzburg de Austria. Realizó numerosas exposiciones individuales y colectivas. Sus instalaciones y obras interactivas forman parte de colecciones privadas y de museos tanto en la Argentina como en el

extranjero. Actualmente es profesor en la carrera de Artes Electrónicas de la Untref y coordina el Programa de Arte Interactivo del Espacio Fundación Telefónica.

-Beatriz Busaniche (Argentina): Lic. Comunicación UNR, docente de Ciencias de la Comunicación de Ciencias Sociales. Actualmente cursa estudios de Maestría en Propiedad Intelectual de la FLACSO Argentina. Es fundadora de Wikimedia Argentina. En Fundación Vía Libre promueve los debates sobre el impacto de las nuevas tecnologías en la vida social, con foco especial en temas de acceso a conocimiento y derechos de autor.

-Carolina Gruffat (Argentina): Lic. en Ciencias de la Comunicación (UBA). Docente de la cátedra de Procesamiento de Datos. Participó como líder de proyecto del Proyecto Facebook y actualmente de REDiseñar. Consultora sobre temas de educación y nuevos medios e integra el equipo de desarrollo del Campus Virtual de las Escuelas oRT. Participó del Encuentro Internacional de MediaLabs (LABtoLAB) y colaboró en el Taller de Interactivos? '10: Ciencia de barrio, organizado por el MediaLab Prado de Madrid, España.

-Mara Ballestrini (España): Lic. en Comunicación Audiovisual, posgraduada en Artes Mediales y alumna del Máster interdisciplinario de los media y sistemas cognitivos interactivos de la Universitat Pompeu Fabra. Fue

consultora del Área Multimedia de El Proyecto Facebook de la Catedra de Procesamiento de Datos, en la UBA. En la actualidad, coordina el departamento de I+D de Funky Mobile Ideas, CampusMóvil Lab.

-Emiliano Causa (Argentina): Artista multimedia e Ingeniero en Sistemas de Información (Universidad Tecnológica Nacional). Integrante del grupo Proyecto Biopus. Coordinador de Investigación y Postgrado en el Área de Artes Multimediales de IUNA. Coordinador el MediaLab del Centro Cultural de España en Buenos Aires. Profesor en la Licenciatura de Artes Multimediales del IUNA y en la carrera de Diseño Mutimedial de la Facultad de Bellas Artes de la UNLP.

-Sofía Coca (España): Miembro del Colectivo zemos98, editora de la sección 'Preescolar, El blog de las cosas pequeñas', dedicado a temas de especialistas en redes, comunicación, periodismo y educación entre otros temas.

-Joana Varon Ferraz (Brasil): Investigadora del Centro de Tecnología y Sociedad de la Fundación Getúlio Vargas (CTS/FGV). Abogada especialista en Derecho y Nuevas Tecnologías y en Derecho de la Propiedad Intelectual. Bacharel en Relaciones Internacionales por la Pontificia Universidade Católica de São Paulo (PUCSP). Mestre en Derecho y Desarrollo por la Fundación Getúlio Vargas de São Paulo (FGV/SP). Actualmente es investigadora del Centro de Tecnología y Sociedad, donde coordina el proyecto A2K Brasil (Acceso al conocimiento) y acompaña las reuniones del Comité de la Agenda del Desarrollo y de Patentes de la Organización Mundial de Propiedad Intelectual (OMPI).

-Pedro Muzikami (Brasil): Investigador del Centro de Tecnología y Sociedad de la Fundación Getúlio Vargas. Abogado especialista en Derecho Constitucional y Derechos Autorales. Mestre en Derecho Constitucional por la Pontificia Universidade Católica de São Paulo – PUC/SP. Actualmente investiga el mercado brasileño de videojuegos y la ecología institucional de las entidades anti-piratería.

MESAS REDONDAS:

Jueves 11, Viernes 12 y Sábado 13 de 15 a 20:30 hs.

- **La Civilización Digital**

¿Hay vida después de Gutenberg? Buscando las pistas del futuro en los márgenes de la cultura letrada. Cuerpo, experiencia y oralidad. La cultura como navegación rápida y de superficie. La vida antes y después de Google. De prosumidores de la Web a diseñadores de la cultura. Nuevas reglas de juego del capitalismo cognitivo. Entornos informales de aprendizaje y nuevas formas de organización social.

- **Diseñando Prototipos**

En el mundo post-Gutenberg no alcanza con enunciar; además hay que hacer. El pensamiento se convierte en prototipado: diseño de dispositivos para modelar las interacciones sociales. ¿Cuáles son los patrones de estas nuevas formas de producción? ¿Cómo interviene la comunidad en ellas? Creatividad e innovación en la cultura.

- **Remixando**

La cultura de los bárbaros de Google es la cultura de la mezcla, la disolución de lo alto y lo bajo. ¿Cómo se redefine la relación entre originalidad, identidad y autenticidad de

la obra en la cultura de la copia? ¿Hay una apuesta política en el remix y en estética low-fi? Tácticas, estrategias y artes del hacer que reinventan la cultura.

- **Emergente**

Nuevas arquitecturas para la participación y tecnologías para la colaboración. Post-organizaciones colectivas. Posibilidades y riesgos de una reconfiguración racionalista. Mutaciones en la ecología de los medios y cultura de la convergencia. Diseñando entornos participativos de gestión cultural, aprendizaje y producción.

- **Mesa 5:**

Transdisciplinario

La experiencia cultural en el mundo post-Gutenberg es una trayectoria, un movimiento que conecta puntos diferentes en el espacio. La transversalidad es la clave de estas nuevas formas de producción. Post-disciplinas, fronteras borrosas, híbridos de ciencia arte, pensamiento, gestión, etc.

- **Mesa 6:**

Des-organizaciones

Laboratorios abiertos de innovación cultural. Los medialabs en el epicentro de las nuevas formas de producción. Del maestro ignorante a un modelo de aprendizaje abierto, colaborativo y basado en la práctica (learning by doing). Rol de estos espacios como facilitadores culturales para el desarrollo de proyectos sustentables.

OTRAS ACTIVIDADES

+ Jornada-Encuentro intercátedras Edupunk.

Edupunk: ideología concerniente a las prácticas de enseñanza y aprendizaje que resultan de una actitud indie, "Hágalo usted mismo"; enseñanza inventiva y aprendizaje inventivo. El concepto de Edupunk ha tomado amplio vuelo, propagándose a través de la blogosfera como un incendio.

Panelista coordinador: A. Piscitelli.

Participan: Cátedras de Datos (UBA), Digicom (UNR), entre otros.

WORKSHOPS

+reinventate2.0 Micro Lab. Nuevas profesiones

Workshop Jueves 11/10 de 11 a 13.30

Capacidad 25 personas

Reinventate2.0 es un curso colaborativo de aprendizaje en red, gestado como experiencia autónoma y disruptiva en el marco de la cátedra Taller de Procesamiento de Datos (Ciencias de la Comunicación, UBA), re-nominalizado Proyecto Rediseñar. Es una experiencia de aprendizaje y transformación para zambullirse en las redes sociales, ser parte de ellas a través de un programa hiperlinkeado, con microposteos, golosinas digitales, foros y mucho microblogging.

Reinventate2.0 - Micro Lab, es la extensión física en formato taller de un curso absolutamente online, desconfigurando las modalidades comunes de articulación entre lo presencial/digital. Está pensado para ser una jornada de intervención y virtualización/viralización de lo que ocurra de manera simultánea como desafío absoluto de rediseño: de roles, de temas, de formato.

Equipo: Anaclara Dalla Valle (coord.), Sofía Alamo, Lucas Delgado, Daniela Escobar, Ariana Atala, Giselle Bordoy, Julio Alonso.

+Diseño de proyectos con medios sociales

Workshop Viernes 12/10 de 11 a 13.30

Capacidad 25 personas

El workshop se propone aportar una metodología para pensar cómo diseñar proyectos con medios sociales. Se trabajará con conceptos relacionados con el diseño de artefactos críticos, una metodología participativa que incorpora al destinatario final en el mismo proceso de diseño. El workshop es de interés para profesionales que les interese llevar a cabo estrategias participativas tanto en el ámbito educativo como en el cultural en general. Un buen detalle de esta metodología es que es divertido pensar artefactos críticos, o "extremos". Los participantes del encuentro saben que la solución no aspira a ser posible, se ríen y se abre la conversación sobre lo que sí sería posible diseñar en un contexto determinado. La actividad se desarrollará a partir de los intereses del auditorio.

Equipo: Clara Ciuffoli y Guadalupe López (coord.), Cecilia Sabatino Arias, Sara Borda Green, Agustina Riganti, Yasmín Blanco.

Co organizan:

-Red Interlocal

Apoyan:

-ACERCA-OEI-AECID

-CCEBA/AECID

- Embajada de Canadá.
- Fundación Telefónica.
- Universidad Tres de Febrero.
- Universidad Maimónides
- Universidad de Buenos Aires.
- IUNA

MUESTRAS E INSTALACIONES

HALL DE ENTRADA

Palabras Mayores

Germán Rey Beltran

Video documental

Colombia (Centro Atico)

Serie documental en video de 10 capítulos creada por Indígenas de la Sierra Nevada de Santa Marta (Colombia), con el propósito de transmitir mensajes de alerta de sus líderes espirituales (Mamos). MATRIX, el laboratorio de creación digital participó activamente en esta experiencia.

Bohemart CIANT (International Centre for Art and New Technologies, Praga, Rep. Checa). Ciant es una plataforma de uso creativo y artístico de las tecnologías de la información y la comunicación. Funciona como un espacio para intercambios interdisciplinarios y colaboraciones entre artistas visuales, sonoros y performáticos, ASI COMO TAMBIEN ENTRE científicos informáticos y diseñadores de interacción. Durante los últimos diez años ha establecido numerosas colaboraciones de arte y ciencia con instituciones de investigación, universidades, centros de arte de diferentes países.

Selección de films y videos. Curador de la selección: Kristof Slussareff

Grupo PlatoniA- Rama - Juan Rey

Burn Station. Instalación 2009

Construcción del robot: Mariano Sivak y Diego Dubatti

Intervención: Chu (Grupo Doma)

Instalación y acción por el derecho a una cultura libre que se basa en el desarrollo de un software para el sistema operativo GNU/Linux y un servidor local. Este robot de distribución-difusión libre de audio se comporta como un self –service de contenidos digitales y promueve las opciones alternativas a los copyright que están desarrollándose en la red a partir de la extensión del free software a los contenidos digitales (open content y copyleft).

DESCANSO HALL AB

REFERENTES Desplazamiento

Julio Le Parc. Escultura (1970). Donada por Le Parc para la inauguración del CCGSM. El panel de láminas reflectantes fracciona y multiplica las imágenes (...) Sobre este principio hice experiencias, colocando un fondo con imágenes predeterminadas que eran fraccionadas y multiplicadas por las placas reflectantes ya fuesen estas últimas planas o no. (...) los temas buscados eran muy simples, a base de formas geométricas que se repetían uniformemente con el fin de que las deformaciones y las variaciones fuesen más evidentes. (Julio Le Parc).

Una respuesta latina al Pop

Marta Minujin. Documental (1988). Producido por María Flores y Graciela García Romero. Traducción Graciela Taquín. Documental: *Una respuesta latina al pop* obras 1963/69, Documentación videográfica de 1988. Un panorama que presenta El Batacazo, Simultaneidad en Simultaneidad, Minucode, Minuphone y Circuito obras realizadas durante su estadia en NuevaYork.

"500 WATTS, 4.635KC, 4.5C"

Margarita Paksa, Video 3 D, (2007). Reconstrucción en 3D de la primera instalación interactiva que se realizó en EXPERIENCIAS VISUALES 1967 en el INSTITUTO TORCUATO DI TELLA. Un haz de luz pulsante atraviesa dos grandes cajas de acrílico con sustancia gaseosa, materializando cilindros de luz. La línea se continúa con células

fotoeléctricas que producen sonido al ser activadas por el público. Con Colaboración del Laboratorio Electrónico del Instituto Di Tella, dirigido por el Ing. Fernando von Reichenbach. Reedición en 2004. Versión en 3d 2007.

DIALOGOS ENTRE EL PASADO Y EL PRESENTE

ANTESALA D Juan Pablo Ferlat

Ecos de la impermanencia. Escultura Generativa +Video de dimensiones variables. 2009

(Co-producción con el CCEBA) Serie de esculturas generadas por software, utilizando la lógica de prototipado rápido, que representan las dinámicas de desplazamiento de un grupo de personas en un espacio. La obra trabaja así en la intersección del arte, la ciencia y la tecnología. Desde una perspectiva estética el sistema imita creativamente los procesos de generación de la naturaleza y pretende aprehender sus cualidades

orgánicas, complejas y emergentes. La escultura es la solidificación de un proceso que reemplaza en importancia al objeto terminado.

SALA D

Julia Masvernati. Luciérnaga sonora 2.0

AMBIENTACION INTERACTIVA. Diseño de pantallas, idea y coordinación: Julia Masvernati. Programación: Horacio Molina, Milton Laufer. Diseño de sonido: Eduardo Arauz, Enrique Deschutter, Jerónimo Escajal y Diego Posadas.

Instalación interactiva. 2006

Luciérnaga sonora es una máquina digital para hacer música con imágenes. Un interactivo sonoro-visual que propone un juego mediante una interfase intuitiva de figuras abstractas. Es un experimento perceptivo de forma, color y sonido. Transita por diferentes tiempos y espacios. En la intimidad de las computadoras personales o en espacios públicos de exposiciones y conciertos audiovisuales.

Fábulas biocybridadas, criaturas fantásticas de Borges

Diana Domingues, Camila Hamdan, Leci Augusto, Tiago Franklin Lucena. Instalación de realidad aumentada (LART - Laboratório de investigación en arte y ciencia. Universidad de Brasilia, Brasil) 2010

El lector de Borges se ubica entre la realidad analógica y la realidad virtual, el imaginario digital se cuela en el mundo físico. Realidad aumentada usando TGs o etiquetas con código computacional leído por una cámara en diseño de interacción para visión computacional. El libro leído en una visión sintética hace una lectura de los TAGs, apareciendo en sus páginas animaciones de imágenes de criaturas sintéticas del universo fantástico de Jorge Luis Borges

14 bis BUENOS AIRES TERMINAL. INTERVENCION URBANA

Diana Dominguez, Camila Hamdan, Leci Augusto, Tiago Frankin Lucena (Lart Laboratorio De Investigacion En Arte Y Tecnociencia)

2010

Biocibridos urbanos vivos en las calles de Buenos Aires. Mediante tecnología celular y satelital se podrán ver el bestiario borgiano en realidad aumentada por el vecindario del Centro Cultural San Martín.

Espía Involuntario

María Luz Gil. Video INSTALACION interactiva. 2002. Video interactivo sobre un extraño que visita un pueblo alejado de Francia y va introduciéndose en las vidas de cada habitante. Mediante el artilugio de lo interactivo se ingresa a diferentes mundos privados, penetrando su intimidad y accediendo a placeres atemporales en los

bordes del caos que predice la guerra. Invita a embarcar en los hechos de la guerra de Irak pero estando lejos y confortables. La tecnología para observar el horror y oír los discursos del mundo.

roomBA funky

Marta Ares. VIDEO INSTALACION Y PINTURA. 2008 "(...) roomBA funky propone el goce y la euforia de una catarata de formas que danzan en la superficie de la pintura, del acrílico o de las pantallas modulares produciendo una energía poderosa, una inyección sonora, visual y táctil de felicidad sensible que va más allá de cualquier concepto (...) Así, lo orgánico y lo musical se funden en armonía (y melodía)." (GT)

Proxemia v.1

Mariela Yeregui. Instalación robótica interactiva – Sistema de multi-agentes autónomos. Diseño tecnológico y desarrollo robótico: Miguel Grassi. (2005)

(Producción de la Universidad Nacional de Tres de Febrero). Seis esferas robóticas de acrílico transparente están dispersas en el espacio. Las bolas ruedan libremente por medio de dispositivos mecánicos. Cada una de ellas posee fuentes lumínicas propias. Cinco de las esferas poseen dos tipos cromáticos: uno azul y otro blanco. Ante el

contacto con cualquier escollo físico, se enciende alternativamente uno u otro, al tiempo cambia la dirección de su trayectoria. Sólo una esfera presenta un comportamiento distintivo. Esta esfera representa el elemento diferencial: la minoría que pugna por romper los estándares y la lógica global.

HALL SALA AB

"La meteorología del universo financiero"

Hervé Fischer. Pinturas/Acrílico. (2004) "Hoy en día, Goya ya no pintaría la corte de España ni los horrores de la guerra, Ingres no pintaría desnudos, ni Claude Monet nenúfares, ni Van Gogh el sol, ni Malevich cuadrados negros, ni Mondrian geometrías, ni Picasso naturalezas muertas. Pintarían paisajes financieros, diagramas que suban al cielo y más a menudo desciendan a los infiernos: la economía y las finanzas pasaron a ser nuestro Dios (...)" (HF)

BALCÓN SALA C

Edenia

(Producción de la Universidad Maimónides) Entorno transgénico y robótico. 2010

Proyecto Untitled (Colectivo artístico constituido por directivos, docentes y alumnos de la Escuela de comunicación multimedial de la Universidad Maimonides) - Martín Alterisio, Fernanda Amenta, Facundo Colantonio, Romina Flores, Guido Gardini, María Ludwig, Alejandra Marinaro, Alejandro Martinelli, Iván Moschovich, María Eugenia Rodríguez, Robinson Soria, Daniel Wolkowicz. Artistas invitados: Fabian Nonino, MaSao.

Edenia, ambientación que conjuga el bio arte y la robótica. Recreación de un escenario post bélico, distópico donde lo natural está siendo corrompido en pos de lo transgénico, donde lo robótico intenta emular lo real. Un refugio imaginario de la vida después de la vida, de lo que nace cuando todo fue destruido.

ANTESALA C

Llanto de bandoneón

Carlos Trilnick. Video objeto. (1994 / 2010)

La obra tiene su génesis en las acciones que se hicieron en esos años para denunciar la política de privatización de Radio Municipal. El video que se visualiza dentro del bandoneón es un registro de las Radios Abiertas que con el fin de proteger al único medio público de comunicación de la Ciudad de Buenos Aires, fueron organizadas en 1994 frente al Teatro Gral. San Martín.

SALA C

"Sobre la falta"

Biopu (Emiliano Causa, Tarcisio Lucas Pirotta y Matías Romero Costas). Instalación robótica interactiva 2008

Un robot "cartonero" (o "botellero", o que simplemente recoge deshechos) intenta "crear" imágenes usando la basura que el público arroja. Una vez que el robot construyó una imagen, esta es "borrada" por un segundo robot barredora, para luego nuevamente iniciar la construcción de un nuevo dibujo. Las imágenes creadas por el robot son registradas por una cámara y proyectadas en una pared.

Tecnología Led

Leo Nuñez. Instalación lumínica interactiva (*Producción de la Universidad Nacional de Tres de Febrero, 2010*)

SE INDAGA SOBRE la posibilidad de crear una pantalla led con baja tecnología. La obra funciona como un espejo, donde la imagen de los espectadores se transporta dentro de una estructura low-tech. Esta transferencia busca crear una reflexión en los interactuantes, evidenciando el contexto donde la baja tecnología es característica de la sociedad argentina y América Latina.

"Lo que siempre cambia aunque nunca es distinto, Heráclito 72 dpi flow."

Paulino Estela. VIDEO ESCULTURA (2008)

La OBRA en su totalidad hace que, así como podemos observar las fluctuaciones líquidas en el video, contemplemos todo el mecanismo electrónico que hace que esa imagen corra y se haga visible. Este es un pretendido paralelismo entre el fluir de la información digital y el de la energía natural buscando que ambas manifestaciones dialoguen en una demostración del acontecer de la forma.

Vasos comunicantes

Video documental: Entrevista a Mariano Sardón. (2009)

Producción General: Julio Bertolotti, Dirección / Guión: Graciela Taquín, Producción: Liliana Koselevich (Producción del Centro de Producción Audiovisual de la UNTREF) En su entorno doméstico y laboral, Mariano Sardón nos introduce a sus pasiones, referentes, sistemas, y procesos de creación. A una visión personal de la ciencia, los números, el arte y la tecnología.

ENTRESUELO

Rescate

Gabriela Golder. *(Producción de la Universidad Nacional de Tres de Febrero (UNTREF - 2009*

Las palabras son el punto de partida de la obra Rescate. Palabras que se intentaron callar, enterrar, quemar, desaparecer, asesinar, exiliar. Palabras que escaparon del fuego, las palabras que escaparon de libros que no pudieron escapar. Las palabras se vuelven visibles. Porque se dicen, las palabras son, porque se dicen, escapan del olvido. (GG)

"24 cuadros por segundo"

Estanislao Florido (2010) Proyección sobre pinturas

Es un proyecto que propone la creación ficcional de una película que no es película y de una pintura que no es pintura Aprovechando de manera poética una de las especificidades técnicas del lenguaje cinematográfico, en donde un segundo de película equivale a 24 cuadros, la obra propone hacer estallar ese segundo materializándolo en pinturas y videos.

SALA 2

Proyecto " 3 Postales "

Andrea Saltzman y Martin Groisman con música de Carmelo Saitta. Videoinstalación _Apoya Artes Multimediales-IUNA

En un ambiente dominado por la oscuridad, suena un violoncello solo. Un paisaje abandonado y desértico se ilumina y lentamente comienza a ser poblado por extraños y luminosos seres. Se mueven, se miran, se tocan, se desplazan por el espacio. Aparecen y desaparecen. Así como llegan, se van. Las pantallas se articulan entre sí, configurando con el espacio y el tiempo distintas relaciones. Una imagen única y extensa ocupa toda la proyección. De pronto la imagen se fragmenta y surgen de la pantalla 3 relatos paralelos.

SHOWS Y PERFORMANCES

Curador: Juanjo Carmona

La música fue desde siempre la rama del arte más permeable a la utilización de nuevas tecnologías, fue la menos resistente porque por su carácter efímero y volátil necesitó de estas innovaciones para perdurar.

Muchas cosas han pasado desde este viaje que comenzó hace más de 100 años con la creación de los primeros micrófonos. Desde los realizadores hasta los oyentes, todos hemos tenido que actualizarnos, nos guste o no, para continuar disfrutando de ella. Y no ha sido solo una renovación de formatos: la concepción misma de la música ha

mutado. Así han proliferado los Luthiers de nuevos sonidos, las músicas hechas con retazos y el "Ready Made" constante.

En esta edición de Cultura y Media 2010 buscamos reflejar este largo viaje "evolutivo" a partir de un grupo de artistas representativos e innovadores de la escena local: desde los legendarios ALTOCAMET hasta propuestas más recientes de fusión como OJAS o TERRAPLEN, dando espacio además a otras vertientes de las artes como la danza o la poesía, que también encuentran en la tecnología nuevas plataformas para crecer y trascender.

Jueves 11 a las 20hs NICO COTA

Nico Cota sorprendió a la escena musical Argentina a comienzos de los 90 como percusionista, actuando en vivo junto a figuras como Spinetta, Fito Paez, Illya Kuryaki y Divididos, entre otros. A mediados de la década se lanzó como DJ haciendo residencia en el Club 69, el C.O.D.O y VOODOO.... Actualmente desarrolla su actividad de forma itinerante.

También ha realizado bandas de sonido para películas como El Nido Vacío, Dos Hermanos, Amorosa Soledad y la Antena y editado un disco solista (THE SOLO, 2002)

Jueves 11 a las 21hs OJAS

El sonido, la actitud, la calentura y la diversidad instrumental hacen de OJAS uno de los shows más excitantes de la escena nacional Alternativa.

Beats electrónicos, rock, punk, enriquece su música con elementos como xilofón, didgeridoo, violines, programaciones, generando una pared de sonido llevándola hasta su propio límite.

Fieles a su estilo, OJAS mantienen un objetivo y compromiso colectivo, firme e inalterable, crear música espacial, única y honesta.

Viernes 12 a las 20.30hs AYLÚ

Brincando desde una rama musical-noise-contenedora de infinidad de expresiones, las pequeñas gemas de guitarras, Casiotone y pads Kaóticos, hacen cortocircuito con una delicada radio FM, samples emocionales y repeticiones ocultas. Set solista, loopeado y procesado en tiempo real.

Viernes 12 a las 21.30hs TERRAPLEN

El multipremiado músico y productor Gustavo Santaolalla diseñó el proyecto TERRAPLEN: una cruce entre el folclore argentino y las nuevas tendencias de la música electrónica. Para ello convocó a tres prestigiosos músicos y productores de la escena

local: Daniel Martín (Caín y Caín), Diego Vainer (Fantasías Animadas) y Gaby Kerpel (De la Guarda, Fuerza Bruta). El resultado de este proceso de composición e investigación es el material discográfico que se editó a fines del 2009 que aborda con carácter vanguardista ritmos ancestrales junto a instrumentos electrónicos, para nutrir de un nuevo sonido a la música autóctona argentina. A la puesta en escena, el reconocido director teatral Pichón Baldinu/Ojalá, creador de De la Guarda, le aporta su experiencia.

Sábado 13 a las 20.30hs SPEAK

Tercera versión de Speak: una pieza multimedia en tiempo real, donde se parte de una reflexión sobre los procesos de cambio experimentados en la sociedad contemporánea en torno a los fenómenos de comunicación-incomunicación. Los estados de movimiento / quietud de un cuerpo son captados por una cámara en escena, y luego reinterpretados en paradigmas visuales y sonoros, que se combinan con el material audiovisual generado y procesado en vivo, generándose así diferentes estados de relación entre los artistas y los medios, a modo de concierto multisensorial.

Por: Alejandra Ceriani/ Fabricio Costa/ Fabián Kesler.

Sábado 13 a las 21.30hs ALTOCAMET

Altocamet está integrado por Adrián "Canu" Valenzuela en voz, guitarra acústica, loops y secuencias; Pedro Moscuzza en batería; Mariana Monjeau en teclados y coros; y Hernán Rehbein en bajo.

Formados en 1995 en Mar del Plata editaron 6 discos y 5 vinilos en los que han demostrado conjugar con exactitud estilos como el pop, rock y electrónica a través de letras íntimas y evocativas. "Mitad del Viento" (editado en 2009) obtuvo un Premio Gardel al Mejor Álbum de Música Electrónica.

Domingo 14 a las 20.30hs POESIA ELECTRONICA

Pipo Lernoud conduce un colectivo poético/plástico/musical que integra sonidos e imágenes al ritmo de potentes procesos electrónicos y textos reveladores.

Participan: Osvaldo Vigna y Hernán en los textos y las voces, Walter Zenker, Marcelo Rossi y Diego Moller en el tratamiento de sonidos. + VJ` s invitados

Domingo 14 a las 21.30hs SO WHAT PROJECT!

So What Project!, el conjunto integrado por Nicolás Pucci y Rodrigo Bustos, nació como producto de una necesidad: animar las YOGA RAVES, las fiestas de Yoga y Meditación

que están causando furor en el circuito nocturno de Buenos Aires. El conjunto que mezcla mantras de la india llevados al plano electrónico en una amplia variedad de estilos musicales presentaron en 2009 su disco debut, SMILE, y comenzaron su gira por el Latinoamérica.

So What Project! nace con el objetivo de expandir el potencial purificador y de alto nivel energético que tienen los mantras nutriéndose de sus sonidos y colores.