

FASE

Fase es el encuentro de arte y tecnología de referencia en la Ciudad de Buenos Aires. Reúne instituciones públicas y privadas nacionales y extranjeras que trabajan, investigan y desarrollan **experimentación fotográfica y audiovisual, nuevas tecnologías, arte digital, animación, arte virtual, arte en internet, videojuegos, robótica, biotecnología**, tanto en sus aspectos **high** como **low tech**.

En diálogo con Rodrigo Alonso sobre la historia del cruce de ciencia, arte y tecnología en Argentina, recordamos a Xul Solar quien, en la década del 20, nos introdujo en su universo imaginario de estructuras mecánicas y máquinas voladoras reflejando así un mundo que da cuenta del progreso tecnológico. En la década del 40 los artistas concretos y Madí incrementaron las referencias al tema y más tarde las esculturas de neón creadas por Gyula Kosice en 1946 sentaron las bases, en nuestro país, de la interrelación entre arte y tecnología. En 1951 Lucio Fontana presentó el Manifiesto del Movimiento Espacial para la televisión, y este fue uno de los antecedentes del desarrollo del video arte, diez años más tarde, en 1960, el Grupo parisino GRAV (Groupe de Recherche d'Art Visuel) produjo arte cinético, buscando la expansión de los límites entre arte y vida. En 1966 Marta Minujín exhibió una serie de obras exaltando la presencia de los medios en la vida cotidiana.

Entre fines de los 60 y comienzos de los 70, Leopoldo Maler, Lea Lublin, David Lamelas y Margarita Paksa presentaron al público obras que hoy llamaríamos video instalaciones mientras Víctor Grippo y Luis Benedit trabajaban con energía vegetal. El Instituto Di Tella y el CAYC dieron cabida a importantes obras experimentales.

Las visiones utópicas que habían caracterizado las producciones antes mencionadas fueron, en adelante, reemplazadas por imágenes más cercanas al análisis de la realidad. Usando los instrumentos provistos por la tecnología los artistas devienen escrutadores de la realidad y analistas de los sistemas y procesos que la conforman a la vez que exégetas de construcciones discursivas, materiales e ideológicas. FASE - Encuentro de Arte y Tecnología, evento que nace en el año 2009, analiza las diversas tendencias que interrelacionan ciencia y tecnología dentro del campo del arte contemporáneo y muestra el desarrollo alcanzado en estos últimos años. Teniendo en cuenta que actualmente, y desde hace varios años, el acceso a la tecnología se ha democratizado prestamos especial atención al modo en que los artistas crean su poética en diálogo con las nuevas tecnologías.

FASE 3 tiene como objetivo lograr una muestra interactiva y participativa que propicie vivencias personales. Esta exposición se propone formar al público y a partir de allí alentar su disfrute así como debatir colectivamente el desarrollo que Arte y Tecnología han alcanzado hasta el momento a través de presentaciones de artistas, teóricos, profesores y estudiantes y exhibir obras presentadas por galerías de arte, centros culturales, asociaciones, fundaciones y museos nacionales e internacionales.

Hoy, 5 de mayo de 2011, nos enorgullece presentar FASE 3 a la comunidad en el Centro Cultural Recoleta de la Ciudad de Buenos Aires.

PELUSA BORTHWICK
Dirección

ZONA DE PRUEBA

En este tercer encuentro de instituciones que apoyan el cruce entre arte y tecnología se ha tomado una decisión valiente y riesgosa, expandir el espacio y el tiempo, superar la cosificación del arte, seleccionar obras en ejecución y proceso, valorizar más el camino que la meta. En principio el proyecto se expande espacialmente a todo el Centro Cultural Recoleta. Salas, corredores, patios, rincones, para ser intervenidos por proyectos específicos. No se trata de diálogo de obras preexistentes sino de trabajar en sitios determinados con obras que impliquen elaboración y planificación en el tiempo, procesos, expansiones y cambio, para lo cual, instituciones y artistas están haciendo un gran esfuerzo de producción. Es necesario apostar sin red. Dar oportunidad o el permiso para el ensayo y el error.

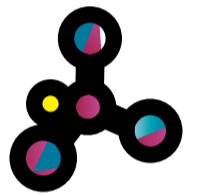
Este eje conceptual implica la concepción de una muestra, breve, intensa concebida como un laboratorio, un lugar que permite la experimentación, una plataforma de prueba donde predomina la idea de obra abierta, que se concluye en la experiencia y recorrido activo de una nueva clase de espectador. Lo vanguardista es apoyar en la mutación y el cambio, nada es permanente y coexisten varios puntos de vista. Se propician acciones y métodos de experimentación y búsqueda que trascienden lo meramente objetual, privilegiándose el concepto por sobre la materialización.

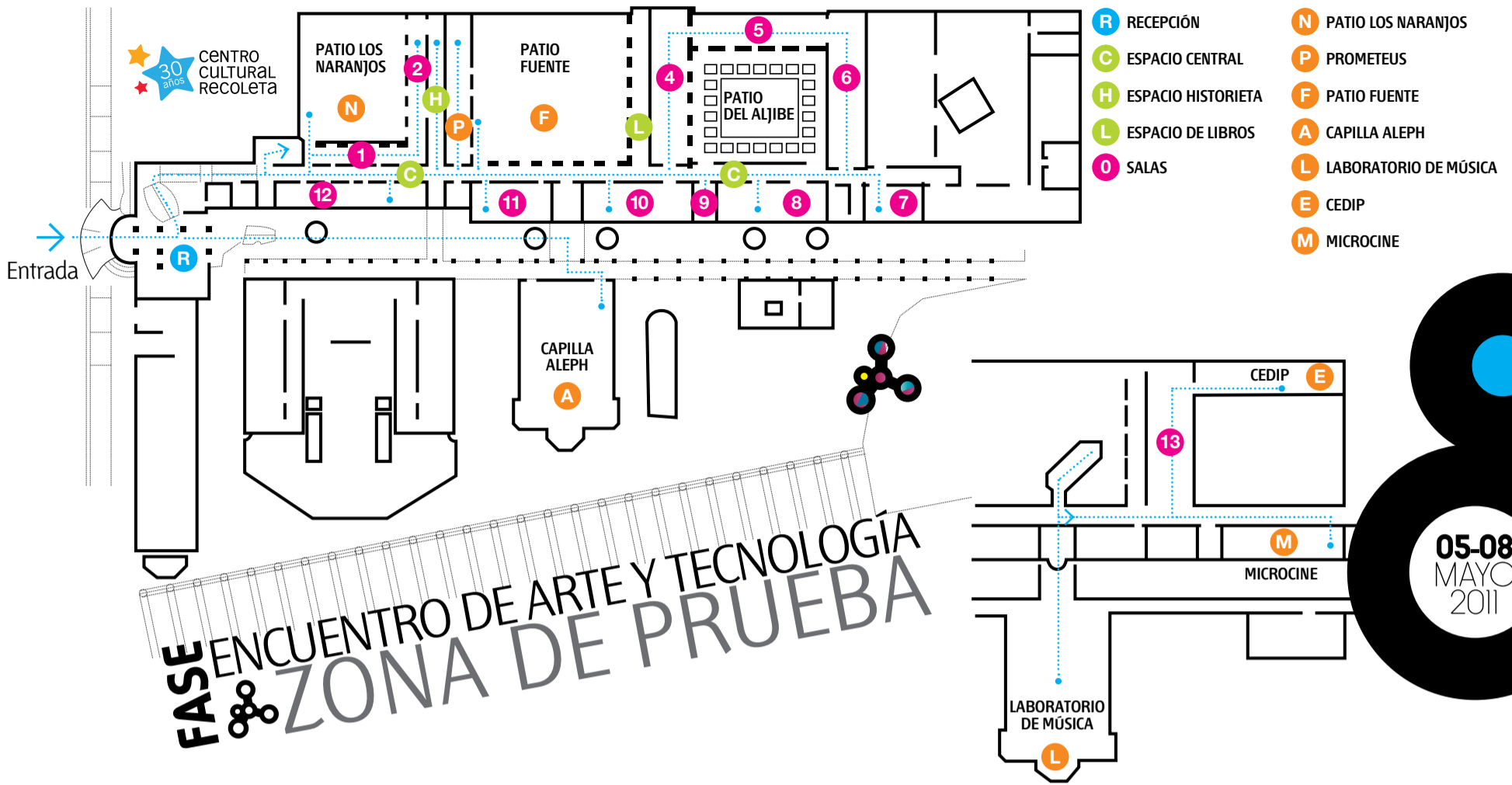
Ante esa línea de pensamiento las respuestas conducen a motivos que están directamente influidos por el entorno socio cultural del momento. Lo político, Las Redes Sociales, el mundo del arte, lo retro como ironía y no como nostalgia incluyendo el 3D. La obsolescencia, el reciclado tecnológico como metáfora de la crisis de sentido. Un capítulo importante es el video juego como práctica artística y creativa y la posibilidad de entenderlo desde una mirada admirativa y a la vez crítica. Este año los invitados internacionales han aumentado gracias a la generosa participación de Embajadas y Universidades y aun de gestiones independientes.

Estarán presentes España con la presencia de ARtechmedia que dirigen Montse Arbelo y Joseba Franco. Noruega que apoya la obra de Anna Martine Nilsen, Suecia. Santiago Zegarra peruano que vive en París, artista y curador, Brasil Carla Zacagnini, México con Miguel Rodríguez Sepúlveda, con una obra que se está construyendo a través de los paradigmas latinoamericanos, Perú con el primer premio Vida Rodrigo Derteano, Chile con el Proyecto de intervención del Banco Mundial en Washington de Edgar Endress, Bolivia con el artista y curador Rodrigo Rada, auspiciado por Kiosko y Joaquín Sanchez ganador del primer premio de la Bienal de Santa Cruz de la Sierra que dirige Cecilia Baya. Paraguay con el Performer Ángel Jara. Otros países como Italia y Suiza enviarán su producción videográfica.

El Centro Cultural se convierte en una caja de Pandora donde instituciones educativas de grado y postgrado, museos, centros culturales, asociaciones, galerías que valoren la experimentación tecnológica como dispositivo creativo encuentran una vidriera para mostrar sus logros que incluyen también pensar en las futuras generaciones, adolescentes y niños.

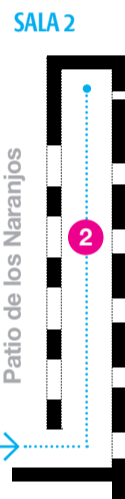
GRACIELA TAQUINI
Curadora





SALA 1
CCEBA
 Federico Joselevich | Julia Vallejo Puszkín
 Los Aparatos

El proyecto surge a partir de un juego que comenzó por un intercambio de sms, que parafraseaban auténticos s.o.s. y que se materializan en una instalación de múltiples piezas que construyen soluciones ya sea poéticas, metafóricas y tangibles a la vez, para sufrimientos que forman parte de nuestra vida cotidiana. Instalación de arte, tecnología y transliteraciones psicoanalíticas.



SALA 2
ORT
 Alumnos y docentes de la Orientación TIC de la Escuela Técnica ORT, sede Belgrano; bajo la dirección artística musical de Jorge Chikiar.
 Modular caÓTiCo

Sistema modular + arduino + sintetizador analógico + laptop.

La Teoría del Caos permite deducir el orden subyacente que ocultan fenómenos aparentemente aleatorios. Existe una "ley" que gobierna la conducta del sistema de elecciones en el ser humano. En este experimento acerca de las acciones que provocan una desviación infinitesimal en el punto de inicio de una elección que a su vez provocan una divergencia exponencial en la trayectoria de las acciones posteriores demostrará que esta ley es aplicable a todas las cosas. En este caso a una simple melodía musical afectada por la intervención del público a partir del conexionado aleatorio de un sistema modular compuesto de 25 caminos diferentes comandados por sistemas arduinos que alteran la secuencia melódica de un sintetizador analógico.



SALA 4 y 5
UNTREF
 Carrera de grado y posgrado de artes electrónicas

Esteban Agosin - ISL (Interfaz Sonora Lumínica). ISL es una interfaz física compuesta por elementos analógicos de control: pulsadores, potenciómetros, switch y potenciómetro lineal táctil, creado a partir de un alambre resistivo y una pista conductiva. Esta interfaz se comunica a la computadora a través de la placa Arduino, la cual convierte los valores analógicos a digital, permitiendo de esta manera controlar de manera física procesos de síntesis digital que realiza la computadora. Ficha técnica de la obra: Madera 60 cm x 30 cm. Max msp/ Arduino Duemilanove/ Maxuino.



Rodrigo Derteano - Ciudad Nazca. Documentación en fotografía y video de performance robótica. "Ciudad Nazca" consiste en trazar una ciudad imaginaria en escala real sobre la superficie del desierto. Para ello, se automatizó un vehículo que mediante un arado traza líneas en la tierra que componen el mapa de la ciudad. Al igual que las líneas de Nazca, esta ciudad sólo puede ser apreciada en su totalidad desde cierta altura, haciendo uso de avionetas, globos aerostáticos o satélites. Inspirada en los geoglifos Nazca, la obra proyecta una mirada urbana al desierto, tematizando la fuerte expansión de las ciudades de la costa peruana ha-

cia áreas agrestes. En juego se encuentran nuestra concepción de ciudad, la escasa planificación urbana, la especulación de tierras y la sostenibilidad de este modelo de cara al futuro. "Ciudad Nazca" busca reflexionar acerca de estos espacios urbanos donde las nociones aparentemente opuestas de vida y desierto se encuentran y coinciden.

Mariángela Aponte Núñez - El negro es ausencia de luz. Instalación reactiva que aborda cuestiones relevantes del paisaje colombiano enmarcado en el escándalo sociopolítico de los "falsos positivos". Usando materiales de bajo costo como bolsas plásticas para la basura y metal entre otros, se construye un relieve con referencias a la geografía colombiana integrando la tecnología y creando una obra reactiva mediante el uso de elementos electrónicos y algorítmicos. Ficha técnica de la obra: Instalación reactiva. Plástico, metal y dispositivos electrónicos. Dimensiones variables.

Cipriano González - Quiróptero - AutoRobot. Dispositivo Robótico, consistente en un sistema motorizado con sensores de proximidad o luz, que reacciona a la presencia humana, moviéndose en el espacio. Esta estructura se monta un sistema de captación televisivo, desarmado y con el circuito alterado. Se colocan resistencias variables por luz en diferentes puntos del circuito que alteran parámetros visuales y sonoros. A falta de presencia humana el dispositivo se encuentra en reposo, quieto y en determinada sintonía de audio y video. Al acercarse una persona, el dispositivo reacciona y se desplaza en función de la posición del usuario y altera parámetros electrónicos del circuito televisivo. La interacción del usuario/espectador produce alteraciones no convencionales. Visualmente la obra semeja una escultura robótica donde la forma, distribución de partes, placas electrónicas y cables interconectados por todos lados buscan desnudar la caja negra.



Katya Mora - des_Composiciones II - Proyección + Instalación. La instalación crea una analogía en dos sistemas -analógico y digital- de materia en movimiento. Un conjunto de remolachas cuelga del techo, les es medida la variación del voltaje producida en su interior -debido a las propiedades capacitivas de los tubérculos. La tensión es interpretada digitalmente por un microprocesador, encargado de recibir y emitir la señal para interferir sobre imágenes digitales.

Laura Olalde - KIT NÓMADE - Una ventana al cielo. En un espacio cerrado y oscuro una ventana desplegada en el suelo nos muestra en tiempo real, la imagen del cielo sobre la ciudad. Estructura de madera, plegable, portátil, revestida en tela. CPU, cámara de video, proyector.



Valente Claudia - Reloj Rizoma. Reloj Rizoma es una instalación compuesta por dos construcciones mecánicas comunicadas entre sí por radio frecuencia. Cada unidad es una maqueta de microtopografías en composición perpetua. Al girar, el contenido fluye por los espacios en un tiempo rizomático.

Marcos Agüero - Ecuación del Tiempo. La Ecuación del Tiempo es un proyecto de netart y tiene como base la relación entre el tiempo, el sonido y el video. Esta relación se establece por medio de la intervención de un sujeto con la interface del programa. El usuario pone en acción distintos videos, los cuales serán afectados por la hora y el día, variables que podrá modificar. Estas modificarán el croma, y el momento de inicio del mismo. Los videos muestran el desarrollo de una acción durante 1 minuto. Dependiendo del momento de inicio, evidenciará la diferencia entre la hora oficial con la hora solar. Cada video tendrá como sonido una base rítmica que se modificará a causa de la misma ecuación. Ficha técnica de la obra: Net.art. Resolución: 1024 px. por 768 px. (mínimo). Lenguaje de programación: Action Script 3 (Flash) Sonido: Stereo. Título: Ecuación del Tiempo.

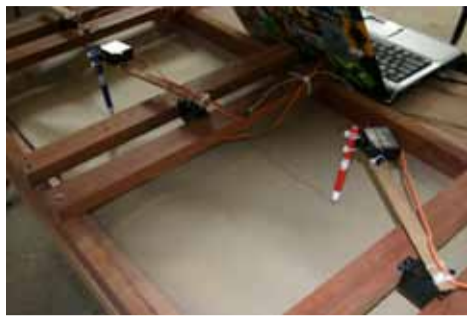


Paloma Catalá del Río - Dentro de casa - Instalación. Dentro de Casa es un proyecto que surge a partir del desarrollo web www.dentrodecasa.net donde se reúnen fotos de hogares recibidas a partir de preguntas.

Mariana Pozo | Escrituras efímeras. Instalación en la que un dispositivo móvil robótico provisto en su base de un led UV (Ultra Violeta) se desplaza sobre una superficie fosforescente dejando tras su paso marcas lumínicas a manera de estela en la oscuridad.

Martinez-Zea [Camilo Martínez + Gabriel Zea] - Data Plotter. Data Plotter es un dispositivo que crea dibujos usando como entrada los datos capturados por el BereBere. Su prin-

cipio de funcionamiento es similar al de un sismógrafo, un brazo que sostiene un objeto que deja un trazo sobre papel, en este caso el comportamiento de cada brazo esta determinado por la variación de los datos capturados durante las derivas del BereBere.



Roger Colom y Leonello Zambon. Zina Katz, Fabiana Di Luca, Azucena Losana, LULI, María Tapia, Miguel Sendón - Álbum-oficina 2x3 || Centro de documentación para La Expedición. Álbum-oficina 2x3 es un título que apunta a varias cosas. Álbum, porque incluye una colección de textos, mapas, fotografías y recuerdos de viaje; oficina, porque este espacio parecía destinado a serlo, y nosotros nunca quisimos tener una; 2x3, se refiere a las medidas del espacio y a una expresión popular mexicana que significa rápido. La Expedición, hasta hoy, ha implicado una serie de cambios de ritmo, de velocidad, cuya finalidad no es otra que cambiamos a nosotros mismos la manera en que percibimos lo que somos, dónde somos y con quién. Por ejemplo, hemos hecho ya un primer viaje, desde Constitución a La Plata, en bicicletas muy difíciles de llevar (...) Un viaje que habitualmente dura hora y media nos llevó cinco días.



SALA 6 UMSA

Universidad Museo Social Argentino

El derrotero de la caducidad (Electrodomésticos, tecnología, vejez y geriatría).

Gabriela Ballesta, Jessica Codrington, Florencia Nieto Volonté, Luciana Acuña, Daniela Repetto. Colaboran: *Andrea Gigante, Fátima Pecci, Alan Sanguinetti, Mariana Otero, Nicolás Rojas, Laura Reginato, Sabrina López Manzano.*

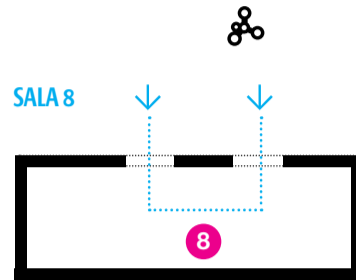
Instalación conceptual performática, consistente en tres espacios articulados conformado por electrodomésticos en desuso. Proyección audiovisual y objetos. Dos espacios articulados, dos proyectos separados pero que conforman conceptualmente una unidad.



1) El limbo de los electrodomésticos. Se trata de crear una especie de clínica, salita o geriátrico donde sean atendidos los problemas que los objetos tecnológicos experimentan a medida que pasa el tiempo y se vuelven obsoletos. Esos problemas son físicos (dejan de andar), pero también son anímico-afectivos (se deprimen, entran en crisis porque los desechan ante lo nuevo). Los aparatos que

se presentan son el resultado de una convocatoria dentro de la universidad, que viene acompañada por una breve historia anímica del objeto.

2) El chill-out de la tecnología. Proyecciones de la infancia de los electrodomésticos. Documentales armados con sus costumbres. Crearles una genealogía, una historia, una telenovela, una vida, un mundo. Fotos de la escuela. Living para tomar clericó que sale del lavarropas que fue reprogramado por ensayo y error en algo más útil (además lo más importante es que él se siente feliz). Lámparas de cristal de sal o de iones. Equilibrio de los iones, los negativos son los buenos que nos hacen bien.



MAMBA. Museo de Arte moderno de Buenos Aires
Directora: *Prof. Laura Buccelatto*
Presentación de la colección de video arte del Museo

Fase

Carla Zaccagnini (Brasil)

Bravo-Radio-Atlas-Virus-Ópera

(2009-2010)

Videoinstalación, duración 10 horas 45 minutos.

Sinopsis descriptiva del proyecto:

Registro en video realizado durante las horas de navegación de la travesía interoceánica del canal de Panamá, en dirección Atlántico-Pacífico, entre las 17 horas del 27 de julio del 2009 y las 13 horas del día siguiente. Edición: *Tomaz Klotzel.*



LPEP - La Paternal espacio proyecto

Miguel González | González (Austria)

Niño Piñata

2011. Escultura/Instalación.

Escultura/Instalación que muestra con mirada irónica el bombardeo al que están expuestos los niños, y la sociedad en general, a la oferta de tecnología y entretenimiento. Cara y contracara de las posibilidades que ofrece la globalización donde la hiper oferta tecnológica puede causar la parálisis a la hora de elegir.

Embajada de Noruega

Mientras tanto en otro lugar

Una instalación de *Anna Martine Nilsen*

Cajas montadas una arriba la otra parecen ser tiradas casualmente. Se ve como algo que se olvidaron de sacar antes de la inauguración. Acercándose a la instalación el público podrá descubrir distintos videos dentro de algunas de las cajas, películas pasadas en lazo por reproductores dvd escondidos.

Medida: 3 x 2 x 2 metros. Material: Cuatro reproductores DVD (Jensen MediaLink) / 12 cajas de cartón 20 x 30 x 30 cm / Hojas de papel / enchufe + alargador eléctrico.



SALA 9

Embajada de Perú

Santi Zegarra

Vallejo Eterno

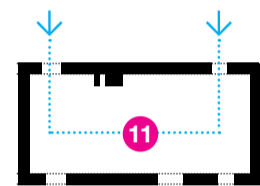
Vallejo Eterno

Video instalación. 19 minutos.

Vallejo Eterno es una video instalación en homenaje al gran poeta César Vallejo. La obsesión de la muerte es un tema central en la obra de Vallejo, y constituye el hilo conductor de esta obra de arte.



SALA 11 / VIDEO AL CUBO



Del infinito arte

Lila Siegrist | Palette

4 gatos - Espacio de arte

Laura Brugnoli | Raid

María Laura Domínguez | Mi vestidito

Cecilia Magno | Sin palabras

Ivana Vollaró | Alfaboca

Marta Ares | yo, x? (me, x?)



Castagnino+macro

Gastón Miranda | 37738 Gastón Miranda

Lila Siegrist | Afilada

Carlos Herrera | Afghanistan tour

Leon Ferrari | Ricardo Pons | Lombrices



Mujeres Públicas

Mujeres Públicas | Mujeres públicas-acciones

Artemercadoarte

Amanda Frucht | Camino

La Paternal espacio proyecto

Raquel Masci | Fear, 2010

Sebastian Linardo | Textos de cine

Franc Paredes | Movimiento Inútil Balero tenis

Melina Martín | Expedición al taricco

Joaquín Aras | Almorzando con la abuela

Pablo Varela | Un yo que no sos vos

Adriana Budich Arte Contemporáneo
Benito Laren

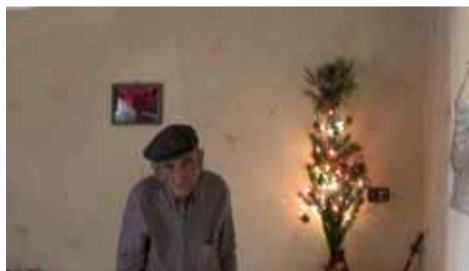
Arcimboldo
Raquel Bigio | **El punto ciego de Juana de Arco**
Catalina Parra | **Caballo / Perros / Toro**
Paula Urbano | **Escapando la perpetuidad**
Amalia Barboza | **Bajo el agua / Eras Garden**
Olga Autunno | **Re-Comenzar**
Marcelo Faccio | **Sueño**

Solange Guez, espacio de arte
Silvia Levenson | **Something wrong / Everything is ok**

Universidad de São Paulo
Grupo Poética Digitais | **A moreiras**

Museo Casa Yrurtia
Graciela Ciampini | **Mirada**

Museo Provincial de Bellas Artes de La Plata Pettoruti
Mario Chierico | **Cielo líquido**
Jerónimo Carranza | **Adicta**
Sebastian Arguello | **Migue y el árbol**
Mariano Cariani | **Archivo de video**
Maite Pelaez-Mariana Peters | **Autovida**
Electro My Fly | **Set audiovisual**
Toia Bonino | **Manteles**
Frank Carranza | **Todos como idiotas**
Hemán Khourian | **Esplin, error o sin embargo**
Christian Delgado | **111 días**
Nicolas Testoni | **El oscuro vientre de una ballena blanca**
Luis Migliavaca | **Sensor**



Imán de la boca
Gabriel Quaranta

Fundación Memorial
Alienígenas: André Pitombo, Felipe Vinite, Isabela Georgetti | **Alienígenas**
Ângela Barbour | **Redenção Simulacro**
Lilian Fontenla | **Experimentação n°II**
Alienígenas: André Pitombo, Felipe Vinite, Isabela Georgetti | **Etiópe**
Jaime Lauriano | **sem título #3 (da série a casa)**
Daniela Cortez | **Ensaio em vermelho e estudo de luz e sombra n° II**
INFILTRAMOS | **O lado de sol da rua**
Alienígenas André Pitombo, Felipe Vinite, Isabela Georgetti | **Mescalito**
Ticiano Monteiro | **O Mundo Bate do Outro Lado da Minha Porta**
Nicholas Petrus | **AMORTEAMO**

Centro Cultural Virla
Lilian Del Valle Gutierrez | **IF I WERE YOU / WICH DO YOU PREFER**
Alejandro Gomez Tolosa | **Faena / Purgatorio / Jardín Profano**

Fase
Nicolas Richat | **Aniquilar a la Niña**

Gachi Prieto Gallery
Cara Magnin



Oficina Cultural Embajada de España
Montse Arbelo y Joseba Franco | **Human not war**

Fundación Eisa
Yvonne Christen Vagner | **Frankengasse**
Quido Sen | **Responds of the past echoes**
Antshi von Moos & Cecile Weibel | **candyfloss**
Opera part 1-3
Ramon Hungerbühler | **Heavy television**
Sladjan Nedeljkovic | **Zone**
Christoph Stehlin | **Wasserspiel**
Nina Staehli | **Ruby Dean**

El probador
Sofía Donovan | **A donde van a morir los pájaros**
Hada Luz Maga; Pseudónimo de Paula Alejandra Jofré Ibañez | **Pulsares del espacio**
Pan Duro (Dúo Performático musical integrado por Soledad Alastuey y Belén Romero Gunset) | **Acido vencido**
Benito Laren | **Sebastián Linero** | **Laren de la selva**
Sergio Alvarez | **Devenir**
Camilo Guinot | **Sin título**
Eugenia Hernández | **Natura: lo que ha nacido**

ANTESALA
713 Galería
Estanislao Florido | **"La Habitación Roja"** (2010, Video instalación, Animación digital – 4 min.). La Habitación Roja es un relato construido a partir de citas de diversa índole. Fragmentos de series, capturas de animes y pinturas pertenecientes a la historia del arte se combinan para la construcción de esta historia. Situado en un lugar fronterizo entre los lenguajes, la obra interroga sobre los límites de la pintura y el video.

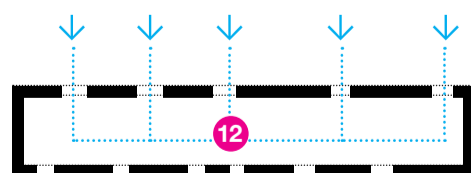


Zavaleta Lab
Marcolina Dipiero | **Voooz** (2008 – Video animación – utilización de programas vectoriales, 3D y render. 5 min. 30 seg.). La animación intenta activar la percepción de un movimiento sutil dado por la interacción de luces y sombras con diferentes espacios, áreas y objetos. El movimiento y las variaciones cromáticas son generadas únicamente por las fuentes de luz; se trata de una toma fija, un cuadro inmóvil. Las luces van proyectando diversos campos de sombras, que van ocultando, transparentando y desvaneciendo ciertos sectores del cuadro.

Fase
Lucrecia Urbano | **In vitro** (2010, videoinstalación)



SALA 12



VEARTETV
La locura de las inauguraciones
La Folie des Vernissages
Roberto Rey | Luciana Zothner

Este es un proyecto que surge en el año 2008 a partir de la inquietud de documentar y di-

fundir la obra de los artistas argentinos a través de las inauguraciones de exposiciones de arte ocurridas en Buenos Aires y otros lugares de Argentina. En este proyecto se decidió recuperar el significado de origen del término y se decidió incluir el título también en el idioma francés para dar cuenta del momento especial que significa la finalización de una obra por parte del artista y la apertura hacia el público. A partir de esta documentación audiovisual surgen otros fenómenos como la importancia y autonomía adquirida por el evento independientemente de la calidad de las obras o la aparición de grandes íconos del arte argentinos en los vernissages. Pasa a ser un evento convocante en sí mismo en tanto se presta a múltiples destinos: desde acompañar al artista en un momento tan singular, la importancia de estos eventos hacia el interior del campo del arte o simplemente abrir un espacio de encuentro festivo en el que se conjuguen la celebración y el trabajo. En el marco del encuentro Fase 3, se propone compilar la documentación desde el año 2008 hasta la actualidad e inaugurar el espacio destinado veartetv cada uno de los cuatro días del Encuentro, a su vez incorporando para ello testimonios del público. También se crearán audiovisuales especialmente para el Encuentro Fase 3 a partir de opiniones de los más renombrados críticos de arte del circuito artístico. Se mostrarán inauguraciones ocurridas en Buenos Aires, Córdoba, Mar del Plata y Tandil, etc., además de incluir una pantalla con las inauguraciones internacionales (en particular de Europa Y EEUU), como parte de un proyecto más amplio donde se inscribe veartetv. Por último, la propuesta pretende incluir un dispositivo que permita la transmisión on line de las inauguraciones.

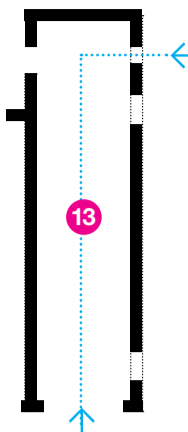


Universidad Maimónides
Proyecto Untitled
Facundo Colantonio, Romina Flores, Guido Gardini, Alejandra Marinero, Iván Moschovich, María Eugenia Rodríguez, Soria Robinson, Daniel Walkowicz.

Un cuestionamiento sobre la invasión que provocan las redes sociales en nuestra vida cotidiana. Facebook desobedece la voluntad de algunos que persisten en no exponerse, proteger su privacidad y no seguir la tendencia. No obstante, Facebook los obliga a mantenerse conectados e informados de lo que acontece en la vida de los otros. Se trata de una suerte de sistema operativo que contiene todo aquello considerado necesario para construir y mantener vínculos sociales. Las redes sociales se convirtieron en un soporte fundamental para proveernos sentido de pertenencia; transformándose así en una herramienta para satisfacer un nuevo universo de necesidades básicas. Ficha técnica de la obra: Proyección interactiva en una sala en penumbra en donde se realizarán 3 proyecciones con audio sobre las paredes de la sala.



SALA 13



ArteXArte
Alejandro Schianchi
Sin título | 2006 (Reconstrucción) | Video Objeto.
La memoria de una máquina, de un soporte, de una imagen, y de un pueblo. Una historia que atraviesa la memoria del pasado a través del olvido del presente. Aquella situación, real y transitoria, se almacena y fija, convirtiéndose en una falsa

memoria del constante devenir. La máquina como testigo objetivo de una historia deja ver su subjetividad, cuestionando su pretendida "reproducibilidad técnica". El error, la falla, lo accidental, permite conocer la sustancia de la materia que trabajamos, y dará cuenta de la fragilidad que presenta frente al paso del tiempo y al dictamen del olvido.

La obra consta de un televisor (blanco y negro) de la década del '70, ensamblado junto a un video reproductor que emite la información audiovisual en repeat automático. El constante roce de la cinta magnética con el cabezal del reproductor generará una variación de la imagen a lo largo de los días, y probablemente alguna falla de otro tipo. Los dos artefactos se presentan fusionados y despojados de sus gabinetes, subrayando los mecanismos técnicos que hacen posible su funcionamiento.



Proyecto Diálogo en Construcción
Es un proyecto de intercambio artístico coordinado por Gabriela Larrañaga.

La era del gorgojo
Artistas: Fabián Nonino y Bruno Rota. Instalación (3 m x 3 m x 3 m).

La era del gorgojo es un proyecto que puede pensarse como una advertencia o una precaución, quizás también como una forma de premonición. La escenificación de un laboratorio, como una zona de prueba en el que se ha experimentado con un virus enigmático, donde las consecuencias o resultados de esta manipulación son inciertos, como el futuro.

La Armadura
Artistas: Cristina Coll y Maia Cosín. Instalación medidas variables.

"La Armadura" es una instalación realizada entre Cristina Coll y Maia Cosín en donde el eje central es la identidad. Este diálogo visual revela dos modos distintos de interrogarse acerca de ésta en tomo al binomio ficción.realidad.

Pabellón 4
Jimena Brescia | **Show me love** | 2010
El video plantea la imagen de Mujer a partir de una cartografía cosmética de construcción múltiple. Ellas, ambas, hombres o mujeres maquillándose hasta que la máscara sea perfecta. La prueba, el juego, y el error atraviesan el vacío, una falta en ser, donde la desnudez las enfrenta a la pregunta de ¿Qué es una mujer?

Vivian Galban | **Yin Yan** | 2010. Video.
YinYan propone poéticamente lo femenino y lo masculino como complementos independientes de su condición sexual, mediante el símbolo ancestral YinYan, entre los opuestos y los complementarios existe un punto medio que los unifica en un solo origen y ciclo de vida.

Dacil Art
Fabiana Barreda | **ARQUITECTURA DEL DESEO**
Fotografía y Proyección Digital
Laura Ferrando | **TU CIUDAD TE REFLEJA**
Instalación tecnológica

ESPACIO CENTRAL



Ignacio Liprandi, Arte Contemporáneo

Adriana Bustos | **Entrevista a Fátima**
Video - Plasma, reproductor dvd.



Fase 3

Marina Papadopoulou

rastrear/transformar/diseminar

Cables, urdimbre, leeds, discos rígidos, transformadores.



Javier Olivera | Un momento aquí. momento 1.

En momento 1 un hombre aparece entre la maleza y se dispone a dormir. Lentamente la vegetación a su alrededor comienza a envolverlo (¿o es él quien se fusiona con su entorno?), las plantas y pastos crecen de su vientre, de sus brazos, hasta que el durmiente desaparece, se funde con el entorno. Rito. Proceso. Situaciones en donde la "realidad" es quebrada por una acción que plantea el sentido de impermanencia de la existencia humana. Ese quiebre genera un relato sintetizado en una única acción en donde ficción y realidad se (con)funden. La proyección en loop, asimismo, se vuelve una herramienta dramática, al sugerir un ciclo vida-muerte-vida, acentuando la idea de impermanencia.

Susana Barbará

Obra en video frases y respuestas sobre el arte y su mundo.

Artemercadoarte

Amanda Frucht

Water resistant

8 monitores colocados semeando un centro de monitoreo y vigilancia. 9 cámaras distribuidas en el Centro Cultural. 1 cámara tomando al público observando los monitores. 2 monitores ubicados en los baños.



Central Imagen

Alejandro Almaraz

Oficina Proyectista

Carlos Ganim | **Peronismo (spam)** | 2010.

Poema web basado en búsquedas web mediante la frase "el peronismo es como".

Gachi Prieto Gallery

Lena Szankay | **Sin Título** | 2011 | Instalación y fotografía | 50 x 50.

Se trata de una puesta poética de la obra equivocada. Una imagen y un relato sobre los errores que cometemos en nuestras vidas. Donde lo bello y lo triste convergen dando pie a revertir los términos.

Del infinito

Lila Siegrist | **Palette**

Descripción e instalación técnica: proyector multimedia 1600 ansi lúmenes, reproductor de dvd, equipo amplificador de sonido. Duración: 1 minutos 4 segundos.

viba! Video de buenos aires

Gustavo Schwartz | **Madrecita 2005/10.**

Trabajo con el low fi, haciendo rescates de imágenes perdidas, olvidadas, y reconvirtiendo los relatos. La intención del rescate es mantener vigente un mundo poco transparente, agrietado y misterioso que discurre bajo las superficies pulidas y depiladas del espectáculo, en este caso nuestra historia y la vinculación de esta con mi propia vida. Una pequeña instalación: un plasma, un tul blanco colgado desde lo alto en la pared, una pequeña superficie con harina y ñoquis crudos. Imágenes y banda: Gustavo Schwartz. Texto: anónimo de libro de lectura infantil, fragmentos de documentales de época.

Arcimboldo Galería

Catalina Parra (Chile) | **Estampas argentinas.**

Fotografía.

Paula Urbano (Suecia) | **Constructing perpetuality**

Fotografía 2007.

Ariel Vilches (Chile) | **Error: Fallado - Alterado - Incompleto - Aleatorio - Inútil - Descartable - Apropriado - Reconstruido - Decodificado - Aceptado.** Fotografía, 2011.

Ama

Amanda Frucht | **Water resistant (Instalación 2011).**

Ya a nadie sorprende el vaticinio cumplido de Orwell y su big brother, las cámaras de seguridad son habituales en el paisaje urbano, su uso no sólo es profuso en el sector privado, también el estado las utiliza ampliamente. En la calle, en instituciones públicas y privadas, en casas y departamentos, oscuros pájaros ciclópeos nos miran sin parpadear. Claro está, la excusa es la seguridad y se sabe que a caballo del miedo son muchas las vallas que se saltan. El baño es el último bastión de la privacidad acorralada por las redes sociales y la hiperexposición online. ¿Cuánto tiempo creemos que resistirá este bastión? ¿Cuánto tiempo le queda al concepto de privacidad?

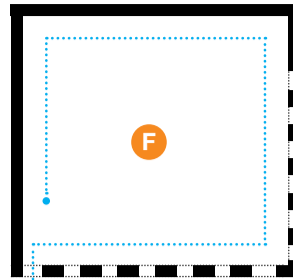
Pabellón 4

Javier Bilatz | **Todos estamos** (de la serie *Estancia*). Video Instalación. 2010.

Es una obra reactiva: ante la presencia de personas frente a ella, sale de su caos levemente ordenado, de su ruidoso rumiar, y generará un laberinto, visto desde un vuelo cenital. Sus paredes cambian de posición permanentemente, y como unidades una sintaxis geométrica, también revelan en su conjunto el rostro de alguna de las personas que provocó la reacción. La obra pone en escena dos figuras clásicas y arcaicas como son el laberinto y el retrato, a través de los filtros y contrastes de tópicos actuales: los nuevos formatos y la tecnología como fin en sí mismos, la ausencia de la obra como pieza única, la identidad construida en la tensión repetición/variación, y el distanciamiento del "autor" del resultado final. Reflexiona sobre la imagen como resultado de procesos, sobre la imagen del proceso. Y trata de saber si todos estamos perdidos.



PATIO FUENTE



LPEP | La Paternal Espacio Proyecto

Frank Paredes | **Vida Colectiva**

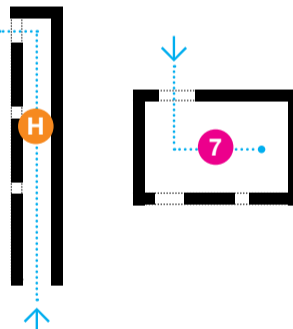
Vida Colectiva reflexiona sobre el ser social hoy, sobre los espacios que compartimos en conjunto como sociedad, tanto físicos, como culturales y psicológicos.

Vida Colectiva es una instalación pensada para intervenir espacios públicos y semipúblicos compuesta por la estructura de los caños-pasamanos de los colectivos.

Vida Colectiva es parte de un proyecto de investigación que une arte, sociología, antropología urbana y divulgación del pensamiento a través de una programación de invitados cada día. Materiales: Caños pasamanos. Agares. Timbre.



ESPACIO HISTORIETA, SALA 7 Y MICROESPACIO



Objeto a

Game on!

"Arte es todo aquello que los hombres llaman arte" Formaggio.



La segunda edición de **Game on!** está especialmente pensada para Fase 3 y se presenta como tal estructurada en tres grandes áreas condensando el panorama nacional e internacional en torno a la postura de que los videojuegos pueden ser arte. La primer área estará dedicada a las propuestas nacionales, participarán desarrolladores independientes, empresas desarrolladoras e instituciones educativas. Habrá una

segunda área internacional, donde se estarán presentando los más destacados juegos puramente artísticos y experimentales, producto de una selección conjunta con Daniel Benmergui, desarrollador independiente argentino con reconocimiento a nivel internacional. La tercera instancia estará integrada por los más recientes equipos de videojuegos, Kinect, 3D, Move presentando juegos especialmente desarrollados para explorar las distintas emociones, de forma tal de brindar al participante una experiencia integral.

La muestra será además acompañada por performances en vivo de game artists y por una nutrida agenda de extensión cultural donde se darán encuentro los principales referentes del área y profesionales de diversos segmentos para poner en común los distintos aspectos en torno a la relación entre videojuegos y arte.

El montaje de Game on! llevará al visitante en un recorrido que le permitirá tener un primer acercamiento a las herramientas y conocimientos que un game artist o desarrollador debe dominar, comprender cuáles son las distintas instancias que integran un videojuego y los soportes en los que hoy día puede cobrar vida. Acceder a un rápido panorama por propuestas comerciales e independientes que se están produciendo hoy día en el país entendiendo siempre al videojuego como un dispositivo para crear, comunicar, socializar, entretener. El visitante tendrá también una mirada sobre el panorama internacional actual en sus dos vertientes: la experimental y las nuevas tecnologías. La primera indaga en el alma misma de los videojuegos, en su proceso creativo, en su lógica interna y en la especial relación que establecen con el jugador, mientras que las nuevas tecnologías apuntan al aspecto sensorial explorando las nuevas formas de relacionamiento que se establecen entre el videojuego y el cuerpo del jugador, apelando a las tecnologías artificiales, la explotación de los sentidos y la conciencia sobre el propio cuerpo.

Espacio historieta – Sector Nacional

Se estará presentando un paneo por los distintos integrantes del mundo de los videojuegos en el país. Estarán presentes los dos principales institutos educativos especializados en el tema: Da Vinci e Image Campus presentando una selección de los mejores trabajos de sus estudiantes. Participarán también desde el ámbito artístico Joaquín Fargas con su proyecto Biogame, la Untref con la propuesta Conflicto local de un dúo de artistas de la Maestría en tecnología y estética de las artes electrónicas. Estarán también en exhibición videojuegos y trabajos de game art pertenecientes a una selección de empresas desarrolladoras nacionales: Sabarasa, Eudaimonia, Purple Tree MinorStudios y NGD Studios, así como a desarrolladores y game artists independientes. De gran importancia en esta área será el aporte de la ADVA que aúna a los desarrolladores nacionales y a las principales empresas del sector.

Sector internacional

Se presentará en dos áreas: nuevas tecnologías y experimental. La primera de ellas estará conformada por los más recientes equipos de videojuegos que permiten indagar un paso más en la relación que se establece entre cuerpo y obra, se estarán presentando propuestas para Kinect, Move y 3D. Mientras tanto el sector experimental co-coordinado por Daniel Benmergui introducirá a los visitantes en las apuestas puramente artísticas y experimentales que ya han ganado reconocimiento a nivel internacional. Se estarán mostrando cuatro casos que abordan la cuestión artística desde distintos enfoques: Loop Record, Judiht, Tuning y Sense of Connectedness. Aquí tendrá lugar destacado la participación especial de Agustín Pérez Fernández, desarrollador nacional, que estará presentando un videojuego multiplayer inédito: Vestigios.

ESPACIO DE LIBROS

AAVRA
Asociación Artistas Visuales República Argentina presenta Video Institucional realizado por el equipo audiovisual de AVRA.

Espacio Ecléctico

Libros de Artistas de Fotografía
Julieta Escardo.

Libros de artista

Curadora *Pelusa Borthwick.*

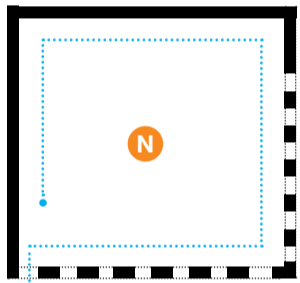
Karina Maddonni | **LE PLI** | 2010
Grupo Escombros | **Llegamos al futuro** | 2011
Edith Matzen Hirsch | **En cada tiempo** | 2011
Mónica Goldstein | **El punto móvil** | 2011
Graciela Marotta | **Acecho y resistencia** | 2011



Fase
Juan Amadeo | **La obra de Haroldo Conti** |
Fotografía.



PATIO NARANJOS



Archivo vivo

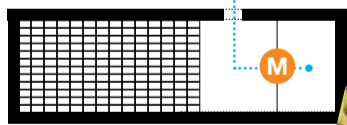
Viviana Macias, Marcos Luczkow, Marga Steinwasser, Juliana Ceci, Bruno Merz, Noelia Toscano, Maria Zegna

Hábitat Temporal

Investigación-acción de carácter grupal y colaborativo que hace foco en el factor humano, abriendo senderos críticos y constructivos. 2 mesas con caballetes.



MICROCINE

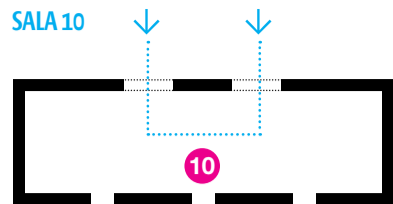


FADU

Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - UBA
PERSEGUIR

INCAA/ENERC

El Clu, Multiplicidades varias - Polaco en VHS - Proyección de 2 películas del director argentino *Jorge Polaco*. Se proyectarán *En el nombre del hijo* (1987) y *Diapasón* (1986). Luego habrá una charla debate con el director y algunos actores. Ficha técnica de la obra: cada proyección durará: *En el nombre del hijo*: 90 min + 30 min de debate | *Diapasón*: 94 min + 30 min de debate, a realizar en Auditorio.



FASE en Buenos Aires Capital Mundial del Libro.

Mariano Sardón | Libro de arena

Esta obra es presentada por Fase en colaboración con MAMBA – Museo de Arte Moderno de Buenos Aires.

Libro de arena es una instalación interactiva que relaciona el movimiento de las manos en la arena con hipertextos extraídos de la Web en los que hay escritos textos de Jorge Luis Borges. La instalación consta de 1 cubo de 85 cm de lado en el que se aloja arena que al tocarla con las manos surgen códigos HTML extraídos de la Web, que copia el movimiento de las manos. El texto se mueve como un fluido y desaparece posteriormente.

El cubo constituye interfaces que involucran un juego táctil siendo la arena el soporte para el despliegue de los textos en que está constituida la inmensa memoria dinámica que es la Web.

La información, como el texto y la arena, indistinguibles e innumerables, toman su propia forma definida en virtud del gesto abarcador y categorizador de las manos en ese preciso instante.

Graciela Taquini | Lo sublime banal

Video digital | 11 minutos | color | 2004.

Lo Sublime/banal es un ejercicio estilo en el que la cámara recorre sin solución de continuidad un ámbito doméstico y donde la historia tiene una revelación.

El plano secuencia resulta tan envolvente como el batido de la crema, o como la historia que narran dos mujeres maduras que, en lugar de hablar de temas cotidianos, reviven un hecho que tiene más de treinta años y que parece haber dejado marcas. Los géneros se desvanecen, las protagonistas, recrean una anécdota siempre.

Narcisa Hirsch | Aleph

El Aleph es el punto donde el tiempo diacrónico y sincrónico se encuentran, y nuestra vida puede ser una experiencia de "toda una vida o de un minuto".

Los instantes se suceden unos a otros pero al mismo tiempo y a la vez cada instante tiene la profundidad de campo de lo infinito y eterno. Cada segundo representa una instancia de la vida del nacimiento a la muerte. El Aleph es el punto que concentra esas instancias.

Gabriela Golder | Rescate

Instalación interactiva que reacciona de acuerdo al movimiento de los visitantes.

Las palabras son el punto de partida de la obra Rescate. Las palabras fueron rescatadas de libros de autores argentinos, libros que fueron quemados durante la última dictadura militar, libros que fueron censurados, de escritores encarcelados, desaparecidos, asesinados. Las palabras podrán haber sido otras y de otros libros; podrían ser de cualquier lugar del mundo que hubiera sufrido censura, represión, quema de libros, muerte. Al escogerlas, al agruparlas, al hacerlas visibles, estas palabras habitaron el espacio. Y ahí quedaron y ahí aparecerán cada vez que uno quiera escucharlas.

Carlos Trilnick | Argumento

Video | 1992 | 12 min. 40 seg.

Performance: La Organización Negra

Música: *Gaby Kerpel*

Dirección: *Carlos Trilnick*

Video basado en el poema "Argumentum Ornithologicum" de Jorge Luis Borges.

David Lamelas | Reading of an Extract from "Labyrinths" by J. L. Borges

Leyendo un extracto de "Laberintos" de J. L. Borges. 5' blanco / negro 16mm.

La película de lectura de un extracto de "Laberintos" de J. L. Borges muestra a una mujer joven que lee un ensayo del escritor argentino J. L. Borges titulado "Nueva refutación del Tiempo" en voz alta. Sus labios se pueden ver en movimiento, pero su voz no se escucha. Las frases pronunciadas en realidad se muestran en la película, pero la duración de la presentación es demasiado corta para permitir su lectura y comprensión. Este desplazamiento y el desorden que genera revelan diferentes niveles de información de-codificación en el trabajo. La película hace que los límites de nuestra percepción de manifiesto, y de esta manera se hace eco de rechazo de Borges, tanto la simultaneidad y la sucesión, es decir, de la concatenación de los hechos.

The Invention of Dr. Morel, 1999 [La invención del Dr. Morel]. 24'.

Inspirada en la célebre novela de Adolfo Bioy Casares La invención de Morel, este video se produjo en Alemania, contando con el actor Brian Cox en el rol del doctor Morel, quien inventó una máquina para duplicar a la mujer que amaba, Faustina, en un hecho virtual.

El film, una vez más, formalmente toma la tradición narrativa que hace referencia al movimiento nouveau roman.

CAPILLA EL ALEPH



Fase 3

Marianela Fasce | Fotonovela rosa

Sinopsis descriptiva del proyecto: Novela Rosa es una fotonovela en 3D. Ha sido realizada con cámara estereoscópica. Para su visualización requiere el uso de anteojos polarizados. Realizada en jardines y palacios de Barcelona, nos sumerge en la dramática historia de un tutor y una huérfana heredera. Un sistema de olores de confección casera y burbujas completan la proyección volviéndola 4D.

Es proyectada desde una computadora por dos proyectores filtrados a una pantalla metalizada de 3 m x 4 m. El sonido también es conectado a la computadora. Un sistema de olores de realización casera perfuma el ámbito. Burbujas también son esparcidas en el ambiente. Los espectadores deben usar anteojos polarizados. Duración 17 min.



Laboratorio de Música Centro Cultural Recoleta

Daniel Schachter, Teodoro Cromberg, Jorge Sad, Raúl Minsburg. Moderador: *Javier Leichman.*

Electroacústica, seducción de una música invisible. El público y la ausencia visual: cita a ciegos y amor a primera escucha.

Grupo AMBAR

El dúo conformado por *DN Bianco & Ricardo Piccolo*, los creadores del **POP - VIRTUAL**. Una fina combinación de pop con música electrónica. El grupo presentará un concierto especial con una estética visual retro-futurista con canciones en vivo acompañadas por proyecciones en 3D.

Embajada de Paraguay

500 frases de amor en Guaraní

Autor: *Ángel Mariano Jara Oviedo*

Sinopsis descriptiva del proyecto: La per-

formance que presentaremos en ocasión del encuentro Fase 3 en el Centro Cultural Recoleta se trata de la puesta en escena de más de 500 frases que describen la situación amorosa en guaraní. La presentación contará con una video instalación de una animación, también con una ambientación musical y sonora en vivo.



LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN Y PRODUCCIÓN MUSICAL



El Laboratorio de Investigación y Producción Musical (LIPM) depende del Centro Cultural Recoleta, del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. Su principales objetivos son producir y difundir la música contemporánea tanto electroacústica como mixta, que relaciona instrumentos tradicionales con la creación sonora mediante la tecnología.

El LIPM mantiene un enfoque actualizado en sus actividades de creación, investigación, capacitación y difusión. Las instalaciones del LIPM están a disposición de los compositores interesados en las posibilidades que ofrece la tecnología; y también de los investigadores y docentes que deseen ampliar sus conocimientos y desarrollar nuevos métodos de enseñanza. También provee asesoramiento y cooperación a las instituciones especializadas en enseñanza e investigación musical.

La difusión se lleva a cabo mediante cursos, talleres y conferencias sobre los problemas actuales de la música, y a través de conciertos de música contemporánea.

Las obras producidas en el LIPM han sido ejecutadas en Europa y en América y han obtenido premios en concursos internacionales. El Laboratorio realiza un activo intercambio académico con instituciones dedicadas a la música electroacústica en todo el mundo.

Desde hace 15 años gran parte del equipamiento y eventos son subvencionados por la Fundación Música y Tecnología FMy T.

LIPM - Laboratorio de Música

La capilla acústica: cine para los oídos. Pequeños conciertos abiertos de Música Electroacústica.

Participan los compositores: *Daniel Schachter, Raúl Minsburg, Jorge Sad, Claudio Alsuyet, Francisco Kropfl, Carmelo Saitta, Jorge Rapp, Enrique Belloc, Teodoro Cromberg, Julio Viera.*



PROMETEUS

17 bienal internacional de arte Santa Cruz de la Sierra Bolivia.

Joaquín Sanchez

El mundo de mis mundos

(Instalación, 2010).

Miguel Rodríguez Sepúlveda (2009)

Emergía

Emergía está compuesta por una serie de obras en las que se especula sobre la condición de los referentes culturales dentro del proceso histórico, político y social de Latinoamérica y los esfuerzos necesarios para el proceso, propiciando una serie de preguntas sobre la identidad, los destinos, las pertinencias, los resultados y los costos. Estas reflexiones se reflejan en el esfuerzo de un grupo de personas que realizan un trabajo físico aparentemente inútil y el sudor de estos que deslavan una imagen pintada en su espalda.

VISITAS INTERNACIONALES

Santiago Zegarra, Perú. Sala 9
 Joaquín Sanchez, Bolivia. Sala 6
 Rodrigo Rada, Bolivia. Cedip
 Montse Arbelo y Joseba Franco. España.
 Cedip y Video al Cubo
 Anna Martine Nilsen. Noruega. Sala 8
 Carla Zacagnini. Brasil. Sala 8
 Miguel Angel Spulveda. México. Cedip

GALERIAS PARTICIPANTES

Gachi Prieto Gallery, 713 arte contemporáneo,
 Zavaleta Lab, arte x arte, Ignacio Liprandi, Pabellón
 4, Dacil Art, Arcimboldo, AMA, Objeto a, Del Infinito,
 Espacio Ecléctico, Imán de la boca.



PROGRAMACIÓN CAPILLA / EL ALEPH

Laboratorio de Música
 Centro Cultural Recoleta
 a cargo de Javier Leichman.

Conferencias:

Sábado 6 ▶ 18 h ▶ Aula LIPM

“Electroacústica, seducción de una música invisible”

El público y la ausencia visual: Cita a ciegas y amor a primera escucha.

Daniel Schachter, Teodoro Cromberg, Jorge Sad, Claudio Alsuyet, Raúl Minsburg.

Moderador: Javier Leichman.

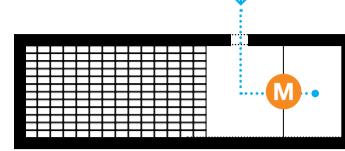
Domingo 7. Aula LIPM

Causalidad de la Música Electroacústica Antecedentes estéticos e históricos.

De la altura al timbre y de la voz al parlante. La evolución de la música occidental vista como un progresivo crecimiento en el control de los distintos parámetros del arte sonoro hasta una música que los incluye a todos.

A cargo de Javier Leichman.

PROGRAMACIÓN MICROCINE



Cortos FADU

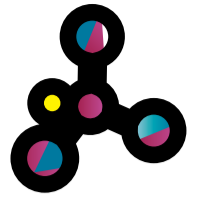
Anacronismos Urbanos, de Diego Cortese, Andrés Paz Geuse y Alberto Boselli (5 min), **Fou**, de Mariano Ramis y Carolina Cappa (3 min, 40 seg), **Bio**, de Lara Arellano (1 min, 10 seg), **El acercamiento a Elizabeth Bathory**, de Luis Migliavacca (12 min), **María o el fracaso**, de Gustavo Galuppo (11 min), **Despertando a Dionisio**, de Diego Cortese (3 min, 10 seg). Duración total: 36 minutos.

Sábado 7 ▶ 15h | 17h

CLÚ

El Clú presenta: **Diapasón** de Jorge Polaco (94 minutos)+ 30 minutos de debate.

Sábado 7 ▶ 18h



CLÚ

El Clú presenta: **En el nombre del hijo** de Jorge Polaco (90 Minutos) + 30 min de debate

Domingo 8 ▶ 18h

Cortos ENERC

113 de Paloma Schnitzer (9 minutos), **Correo Nocturno** de Amparo González Aguilar (10 min, 15 seg), **Corte final** de Susana Leunda (10 minutos), **Dice que no sabe** de Valeria Sartori (7 minutos), **Imágenes para antes de la guerra** de Francisco Márquez (15 min, 14 seg), **Unipersonal** de Agustín Inñiguez (6 minutos). Duración total: 57 minutos, 29 segundos.

Domingo 8 ▶ 13h | 15h | 17h

PROGRAMACIÓN CAPILLA / EL ALEPH

Ángel Jara | Performance
 Presenta Embajada de Paraguay.
Jueves 5 ▶ 20.30h

Mariela Fasce | Fotonovela Rosa
Viernes 6 ▶ 20h | 20.30h | 21h

Objeto a | Game on!
Sábado 7 ▶ 15h | 15.30h | 16h | 16.30h
 Objeto a. Game on! Panorama internacional sobre los videojuegos artísticos y experimentales, recorrido guiado por el sector internacional de la mano de Daniel Benmergui, desarrollador independiente, jurado de las Experimental Gameplay Sessions en la GDC y asesor del área internacional en Game on!

Grupo Ambar | POP - VIRTUAL
Sábado 7 ▶ 20h | 20.30h | 21h

José Selles Martínez | FCEN-UBA-ARTE Y CIENCIA:
 Investigación y creatividad vibrando en FASE.
Domingo 8 ▶ 15h

ESPACIO DE REFLEXIÓN / PROGRAMA TEÓRICO ||| Curador Rodrigo Alonso

Viernes 6 14h a 16h
Taller de Arte Multimedial para chicos
 Participa: Escuela 7 DE 1º (6º y 7º grado).
Taller Flexible
 A cargo de Micaela Puig, Gerardo Della Vecchi, Jorge Crowe, Alejandra Reig, Eugenia Díaz.

18h a 19h
 Conferencia
“Simultaneidad entre lo público y lo privado”
 Claudio Ongaro.
 Presenta: Pelusa Borthwick.

19.15h a 20h
 Encuentro
“La obra de arte tecnológica como zona de prueba”
 Emiliano Causa, Mariela Yeregui, Jorge Chiskiar
 Modera: Rodrigo Alonso.

Sábado 7 17h a 18h
 Conferencia
 Gestión de eventos internacionales. Estudio del caso
“El Congreso Internacional Art Tech Media”
 Montse Arbelo, Joseba Franco, Alejandro Schianchi, Alejandra Portela. Presenta: Graciela Taquini.

18h a 19h
 La actividad se realizará en el Laboratorio de Música.
“Electroacústica, seducción de una música invisible”. El público y la ausencia visual: Cita a ciegas y amor a primera escucha.
 Daniel Schachter, Teodoro Cromberg, Jorge Sad, Claudio Alsuyet, Raúl Minsburg.
 Moderador: Javier Leichman.

19.15h a 20.45h
 Encuentro
“El videojuego como una de las bellas artes”.
 Daniel Benmergui, Miguel Martín, Proyecto untitled.
 Modera: Tomas Oultón.

Domingo 8 14h a 16h
Encuentro con Artistas
 Ángel Jara, Joaquín Sanchez, Federico Joselevich.
 Modera:

18h a 19h
Encuentro con artistas
 Carla Zacagnini, Santiago Zegarra, Miguel Rodríguez Sepúlveda.
 Modera: Joaquín Fargas.

19.15h a 20h
 Encuentro
“Los espacios de exhibición como zona de prueba”
 Sonia Neuburger, Francisco Paredes, Douglas Rodrigo Rada.
 Modera: Lucrecia Urbano.

Staff

Directora
 Pelusa Borthwick

Curadora General
 Graciela Taquini

Asistencia de producción
 Alejandro Somaschini

Diseño Gráfico
 UDG
 info@urio-d.com

Organizan

Idea y producción
 Marcela Andino
 Patricia Moreira

Curador Espacio de reflexión
 Rodrigo Alonso

Daniela Drucaoff
 Camila Bertnier
 Renata Intelisano
 Morena Dobal
 Malco Fernández

Diseño y desarrollo web
 Viviana Luna
 hola@viviluna.com.ar

sopORTE
 CONTENIDOS
 Borthwick
 & ASOCIADOS



Auspician



Acompañan



Agradecimientos: Ing. Hernán Lombardi, Claudio Massetti, Alejandro Capato, Francisco Barata, Andrea Ponce, Marisela Oberto, Elio Kapsuk, María Rita Fernández Madero, Ana Aldaburu, María Eugenia Carreiro, Erika Hoffman, Matías Tapia, Silvia Sanchez, Jorge Doliszniak, Jorge Moreno, Graciela Limardo, Gustavo Vaquero, Norma Simonit, Gabriel Espinosa, Álvaro Fernández Caballero, Elsa Paganini, María Elena Sherer, Gustavo Sadox, Gabriela Adamo, Claudio Ongaro, José Selles Martínez, Sebastián Urío.

Especial agradecimiento a las Embajadas e instituciones que nos acompañan y a Fundación Telefónica por su apoyo.

