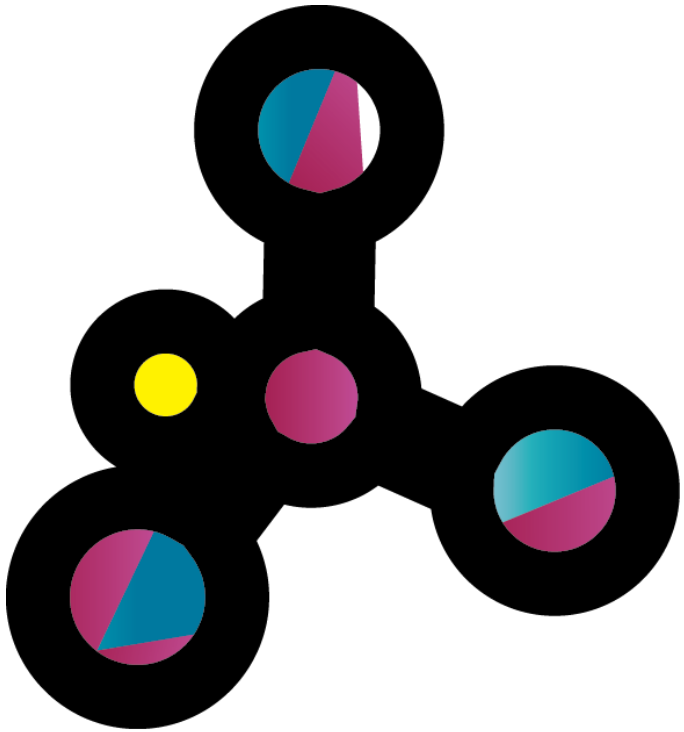
Ana Eckell
Círculo Temporal
2009, azulejos serigrafiados, 2 x 3 m
Buenos Aires, Centro Cultural Recoleta
mural realizado en el marco del Progtrama *Puertas del Bicentenario*

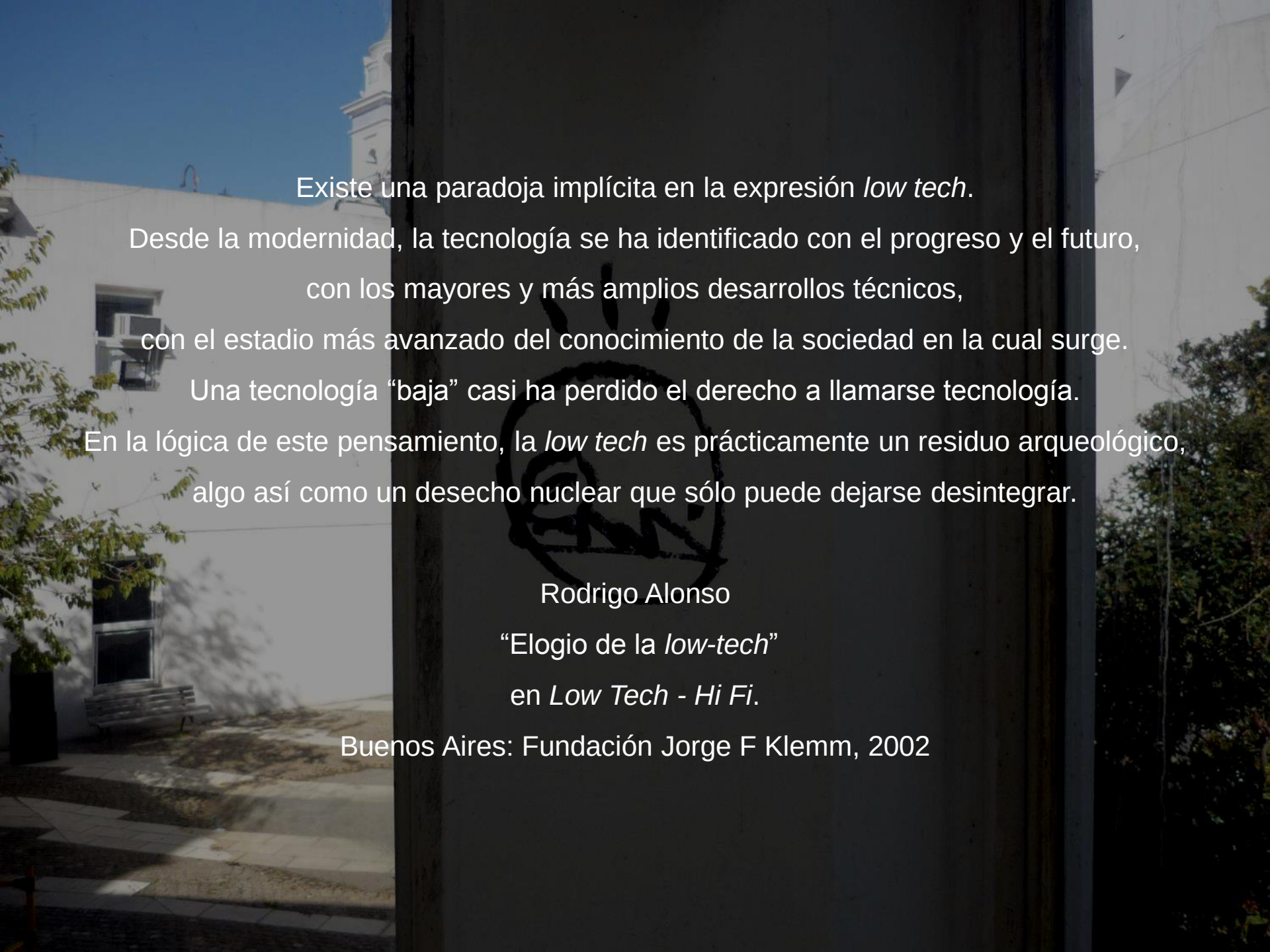


FASE

Encuentro de arte
y tecnología

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
audiovisual
nuevas tecnologías
arte digital
animación
arte virtual
arte en internet
videojuegos
robótica
biotecnología
tanto en sus aspectos *high* como *low tech*.



Existe una paradoja implícita en la expresión *low tech*.
Desde la modernidad, la tecnología se ha identificado con el progreso y el futuro,
con los mayores y más amplios desarrollos técnicos,
con el estadio más avanzado del conocimiento de la sociedad en la cual surge.
Una tecnología “baja” casi ha perdido el derecho a llamarse tecnología.
En la lógica de este pensamiento, la *low tech* es prácticamente un residuo arqueológico,
algo así como un desecho nuclear que sólo puede dejarse desintegrar.

Rodrigo Alonso
“Elogio de la *low-tech*”
en *Low Tech - Hi Fi*.
Buenos Aires: Fundación Jorge F Klemm, 2002

Tercera edición
5-8.mayo.2011

dedicada a la memoria de
Luis Fernando Benedit
Buenos Aires, 12.julio.1937 – Buenos Aires, 12.abril.2011

con su *Fitotrón* de 1973

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 sociocultural** 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 Rodriguez 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

Espacio central

Ignacio Liprandi, Arte Contemporáneo

Adriana Bustos / *Entrevista a Fátima*

Video - Plasma, reproductor dvd.

Fase 3

Marina Papadopoulos

rastrear/transformar/diseminar

cables, urdimbre, *leds*,
discos rígidos, transformadores

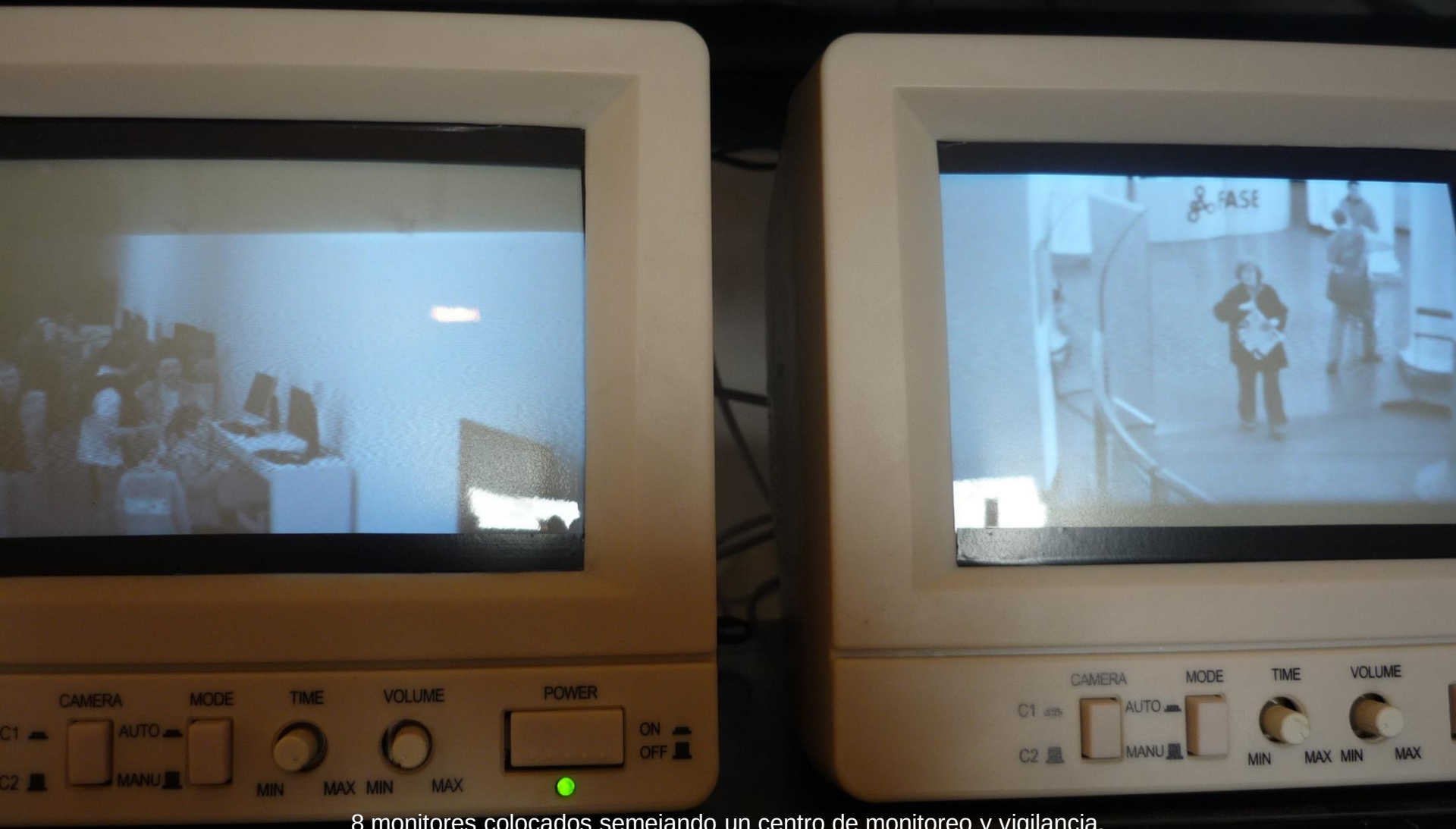
“Las palabras *rastrear, transformar, diseminar*
son las que tomé como eje rector
para organizar mi obra.

Me interesó la posibilidad
que nos ofrecen los artefactos tecnológicos
como objetos capaces de ser resignificados
al apartarlos de su verdadera función.

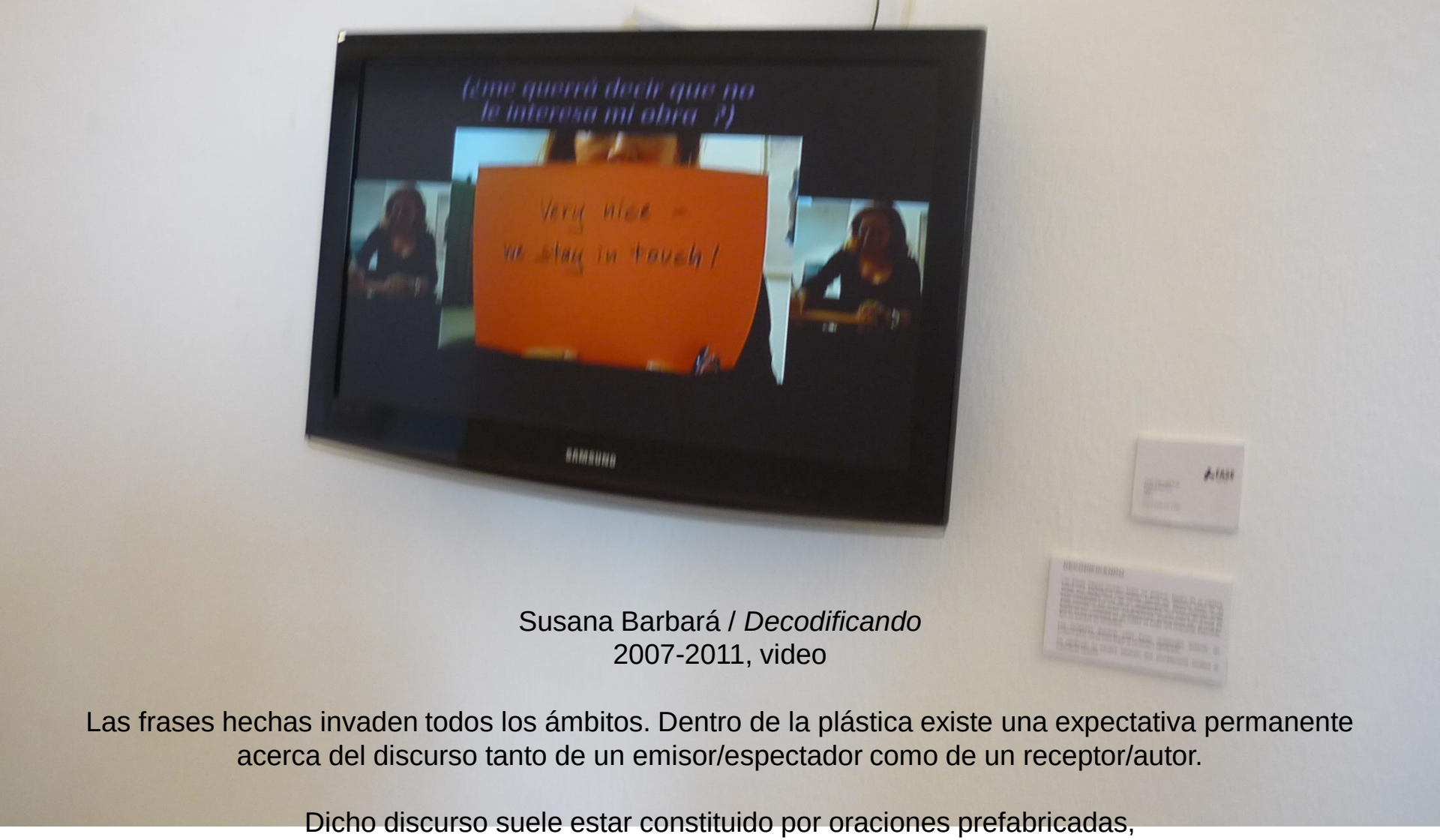
Los discos rígidos
diseñados originalmente para almacenar
devienen máquinas sonoras.

La trama, trabajada artesanalmente,
actúa como una interfase
que transforma ese movimiento en luz.”

Artemercadoarte
Amanda Frucht / *Water resistent*
2011, videoinstalación interactiva



8 monitores colocados semejando 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.

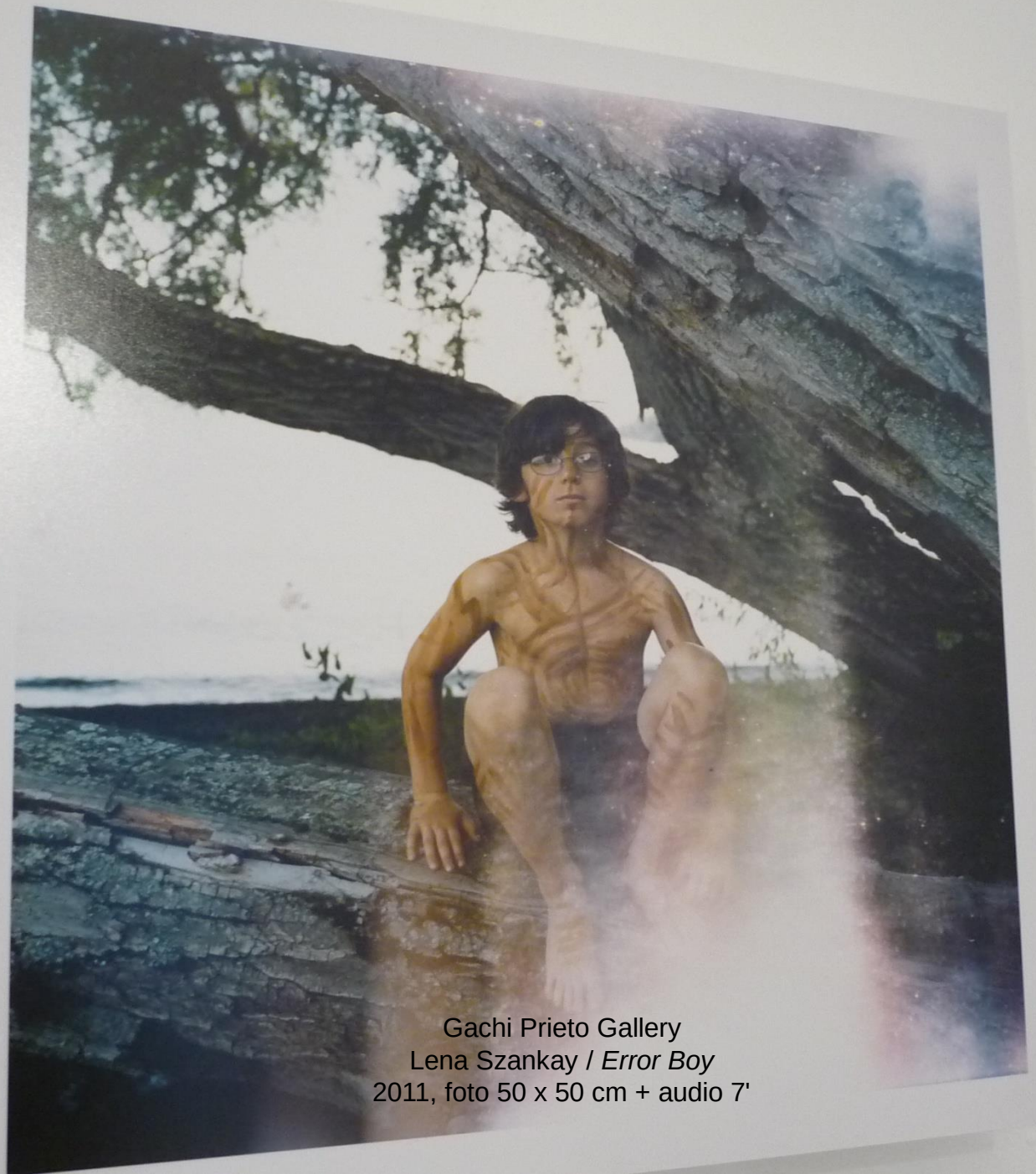


Susana Barbará / *Decodificando*
2007-2011, video

Las frases hechas invaden todos los ámbitos. Dentro de la plástica existe una expectativa permanente acerca del discurso tanto de un emisor/espectador como de un receptor/autor.

Dicho discurso suele estar constituido por oraciones prefabricadas,
una suerte de banco de explicaciones, comentarios, justificaciones, aclaraciones, etc.
al cual se acude en los momentos en los cuales se exige una respuesta adecuada que no siempre es verdadera.

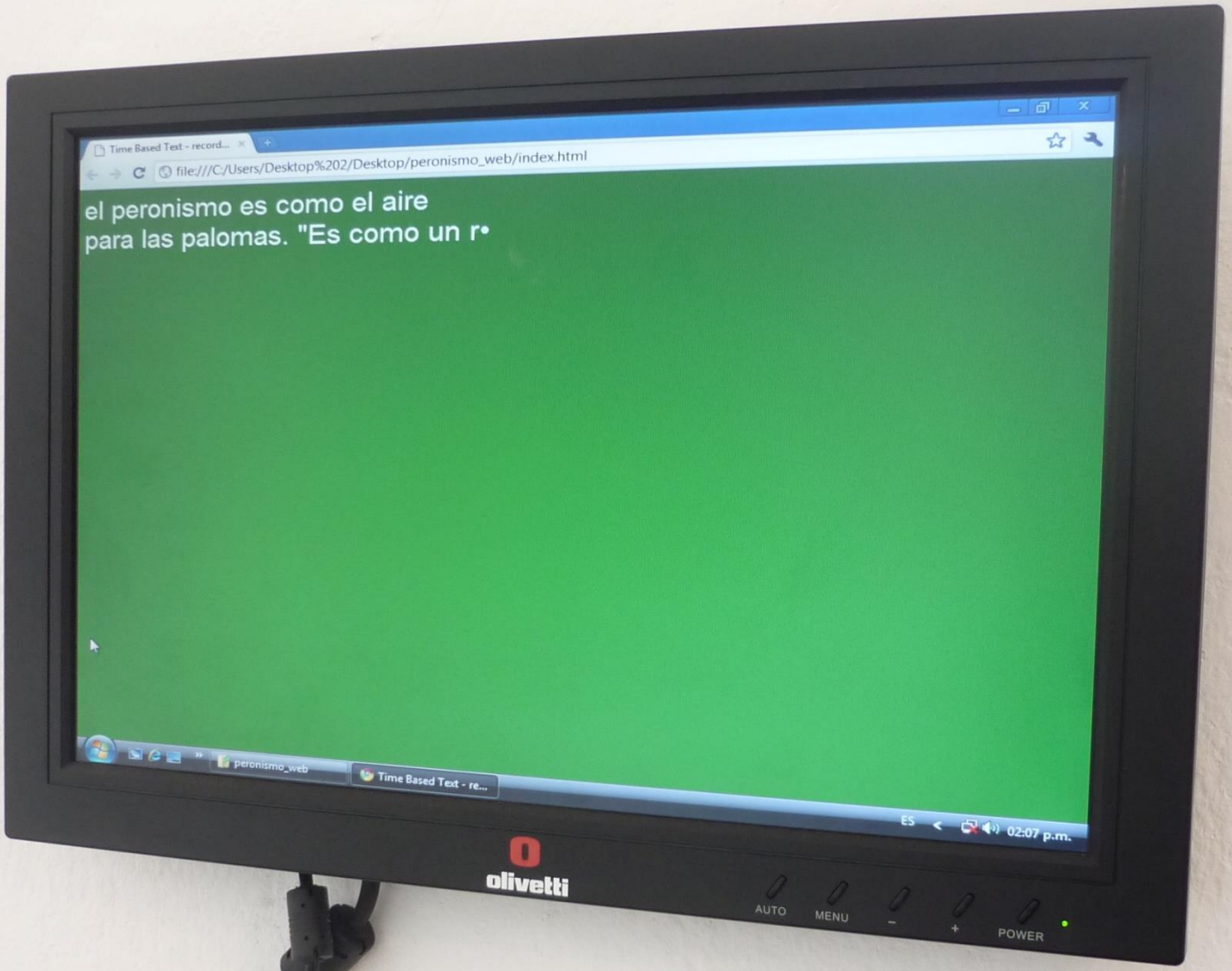
Los receptores descifran estas frases ocasionales quitando las prefabricadas capas
para llegar al verdadero significado.
Un significado no siempre esperado que sensiblemente modifica al expectante receptor.



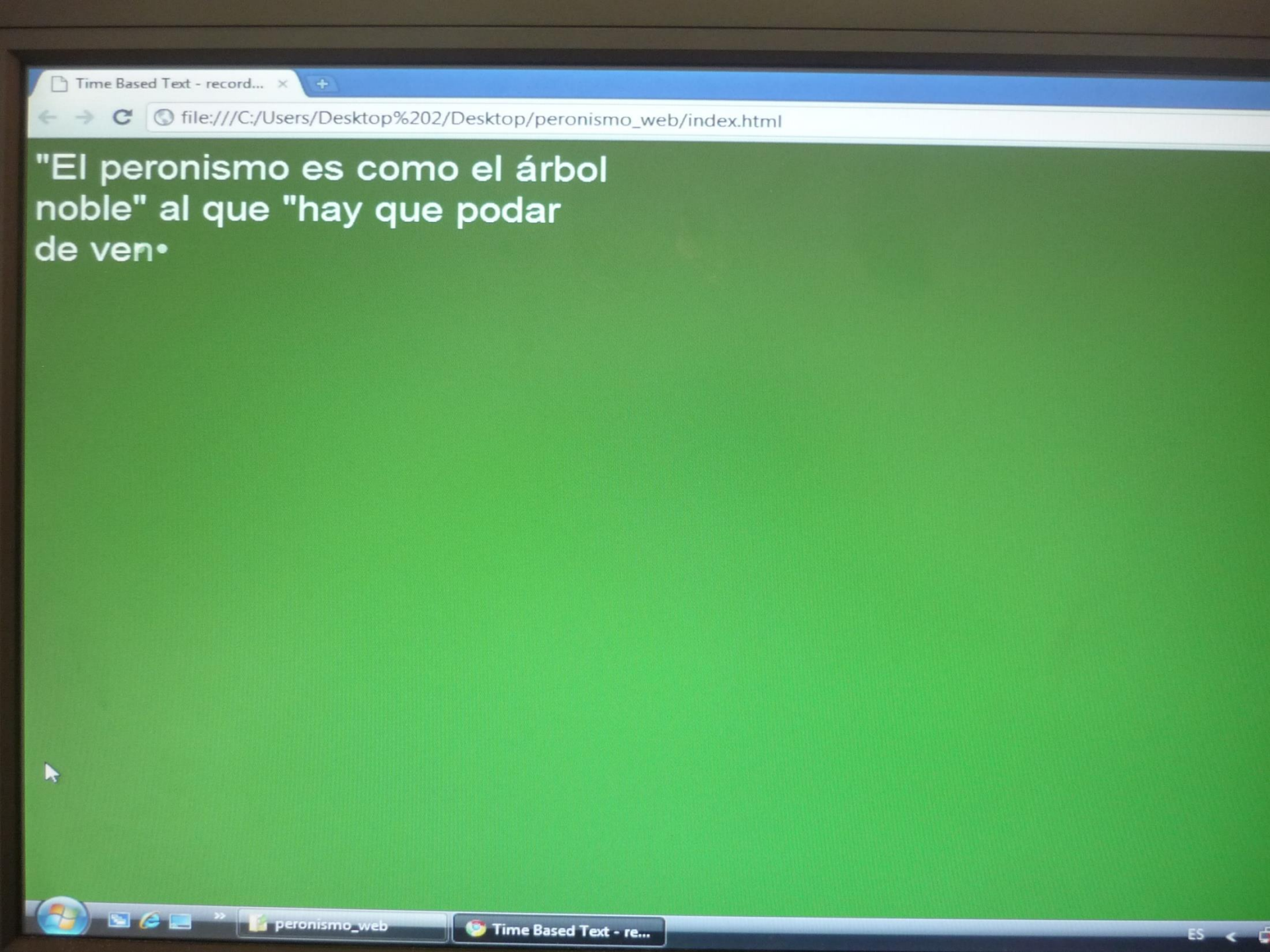
Gachi Prieto Gallery
Lena Szankay / *Error Boy*
2011, foto 50 x 50 cm + audio 7'

Central de la Imagen Buenos Aires
Alejandro Almaraz
Todos los presidentes de China – Todos los presidentes de Corea
2008, fotografía

Central de la Imagen Buenos Aires
Alejandro Almaraz
Todos los presidentes de Francia – Todos los presidentes de EUA
2008, fotografía



Oficina Proyectista
Carlos Ganim / *Peronismo (spam)*
2010, poema web
(a partir de la búsqueda en la red del sintagma “el peronismo es como”).


Time Based Text - record...
file:///C:/Users/Desktop%202/Desktop/peronismo_web/index.html
"El peronismo es como el árbol noble" al que "hay que podar de ven•
peronismo_web
Time Based Text - re...
ES

viba! Video de buenos aires – Jacarandá films
Gustavo Schwartz / *Madrecita*
2005/2010, videonstalación low fi
plasma, tul, harina ,ñoquis, avión
Imágenes y banda: Gustavo Schwartz.
Texto: anónimo de libro de lectura infantil, fragmentos de documentales de época.

Galería *Arcimboldo*

Paula Urbano (Suecia) / *Constructing perpetuality*
2007, fotografía

Galería *Arcimboldo*
Catalina Parra (Chile) / *Estampas argentinas*
2007-2008, técnica mixta, fotografía.

Fase
Javier Olivera / *Un momento aquí. momento 1*
2008, videoinstalación

Sala 1

CCEBA
Centro Cultural de España en Buenos Aires

Federico Joselevich / Julia Vallejo Puszkin

Los Aparatos

El proyecto surge a partir de un juego
que comenzó por un intercambio de *sms*,
[*short messages service*]
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.

Los Aparatos

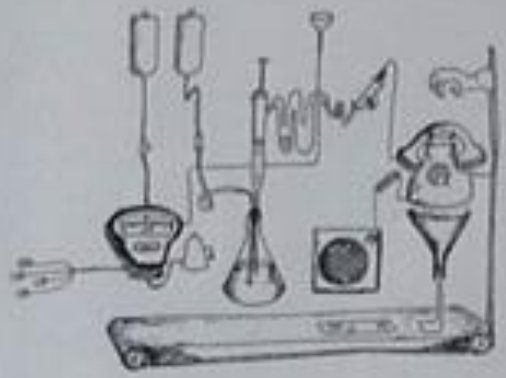
Los Aparatos realizan y, a la vez, ironizan sobre nuestra insaciable búsqueda de lo inmediato, de las respuestas rápidas. Entrar en esta instalación propone entonces situarse en otra temporalidad y espacialidad: ¿Cuánto lleva sacarse esos pensamientos que parecen no tener fin? ¿Dónde se coloca un fluido para facilitar el lazo social? ¿Cómo volcamos la culpa hacia un material que nos haga más ligeros? "Hacer un click" que tuerza nuestras repeticiones, "apretar el botón" que nos salve de nuestras oscuridades, "ponerse unas anteojeras" que nos impidan distraernos en objetivos vanos, querer dormirse y despertarse "cuando pase todo", o el desear una "máquina del tiempo" que nos permita modificar el presente, etc. son expresiones de nuestro lenguaje - aquello que constituye nuestra estofa- que depositan en aparatos, en objetos, deseos del alterar el curso de la realidad. Electrodomésticos psíquicos, los aparatos juegan con el deseo y la tranquilidad de la existencia de soluciones rápidas para malestares cotidianos.

Esta obra fue realizada dentro del programa del Laboratorio de Producción del MediaLab del Centro Cultural de España en Buenos Aires.

Los Aparatos es una instalación de Federico Joselevich Puiggrós y Julia Vallejo Puszkin

Los Aparatos

Una instalación de arte, tecnología y transliteraciones psicoanalíticas



Créditos

Idea, producción y realización: Federico Joselevich Puiggrós y Julia Vallejo Puszkin

Textos: Sebastián Friedman, Luciana Lavigne, Federico Firpo Bodner, Ariel Sicorsky, Laura Fólica, Eugenia Serrano, Sebastián Cukier, Mireia Calafell, Pablo Sessano, Amalia Jiménez, Merlina Sessano, Martín Bergel , Hernán Reig y Claudia Regina Martínez.

Comunicación y Prensa: Paz Begue y Claudia Regina Martínez.

Locuciones: José Garro.

Traducciones: Camila Joselevich, Florencia Albanesi y Julio Nicodemos.

Agradecimientos

Al Centro Cultural de España en Buenos Aires por su apoyo en el desarrollo del arte electrónico argentino.

Desintelectualizador

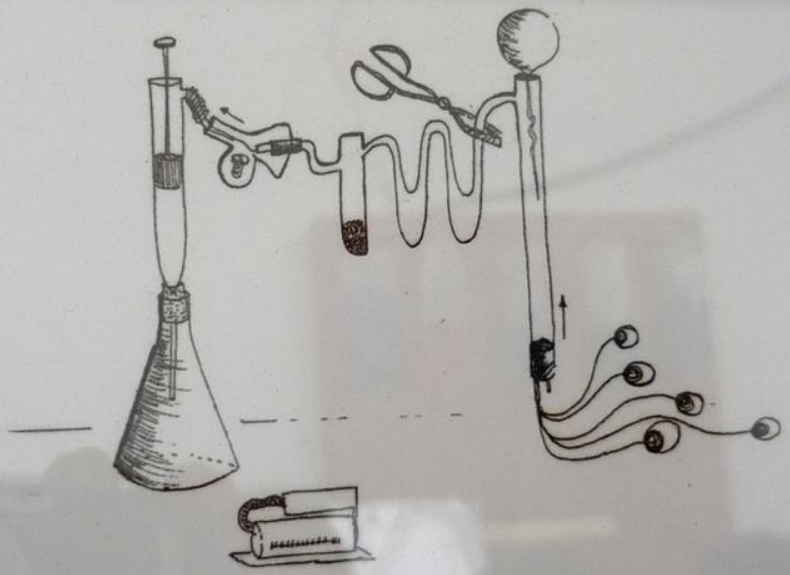
Desintelectualizador

Usted ha adquirido el revolucionario Desintelectualizador, un equipo íntegramente diseñado y fabricado por científicos europeos bajo las más estrictas normas de calidad y seguridad. La exposición repetida al Desintelectualizador le permitirá:

Prescindir de molestos vericuetos mentales como por ejemplo racionalizaciones excesivas, abstracciones absurdas, dudas inútiles y causalidades chinas.

Abandonar el uso de léxicos poco prístinos, obtusos o anticuados (que solo sirven, seamos sinceros, para lucirse jugando al scrabble).

Extractor de Pensamientos Enquistados

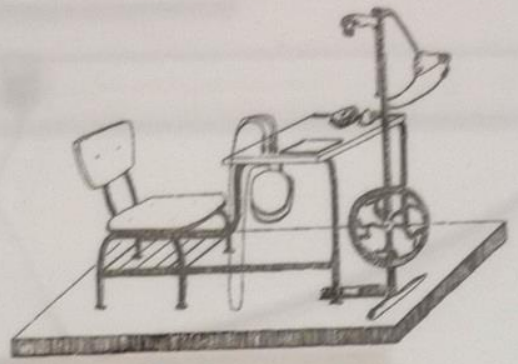


ntroducción

Oh, Dios mío! El… Extractor de Pensamientos Enquista-
os (EPE) es obtuso, turbador y agresivo. Es real y vital.
enetra en la realidad encefálica y rasga los velos oculta-
recamado con adornos que valen

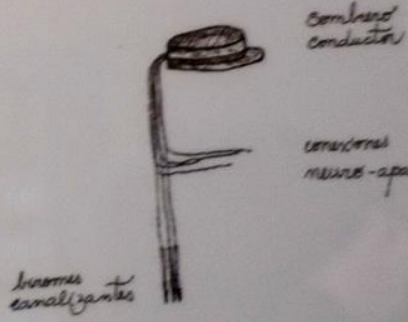
dentro y en debajo del mismo. Pudiendo usar cremitapara
resbale
3- La pelota negra debería ya venir sujeta en el cono verm
se ve ahí
4- ¿Fijose que hay una pajita que da vueltas? Bueno, es
en el cono vermicular pero del lado donde no está la bol

Acelerador de Tramitaciones Psíquicas



us partes

l Acelerador de Tramitaciones Psíquicas (ATP) consta de un escáner SKN con una serie de stilográficas o biromes, un formulario de tramitación, una mano automatizada con su sello y una mpana afinada. El modelo estándar ATP-1 es de cómodo azul (para todo género y franja etaria). n el modelo ATP Premium, Ud. puede elegir el tipo de material para personalizar su aparato con xturas de fondo (fotos de otros significantes, mariposas o puntitos de test psicomotriz).
ra su eficaz instalación, se aconseja comprar el *kit de instalación pro-rapid*. Para maximizar los mpos, también puede llamar a un técnico de la compañía que garantizará la buena colocación y le rá una prueba estandarizada de tramitación. Ésta se acota al estricto ámbito de lo laboral para itar abordar datos sensibles de la esfera íntima, ya que a fin de cuentas, el técnico –si bien de na confianza y poseedor de matrícula habilitante– es un desconocido con quien Ud. no ha erado aún ninguna transferencia.

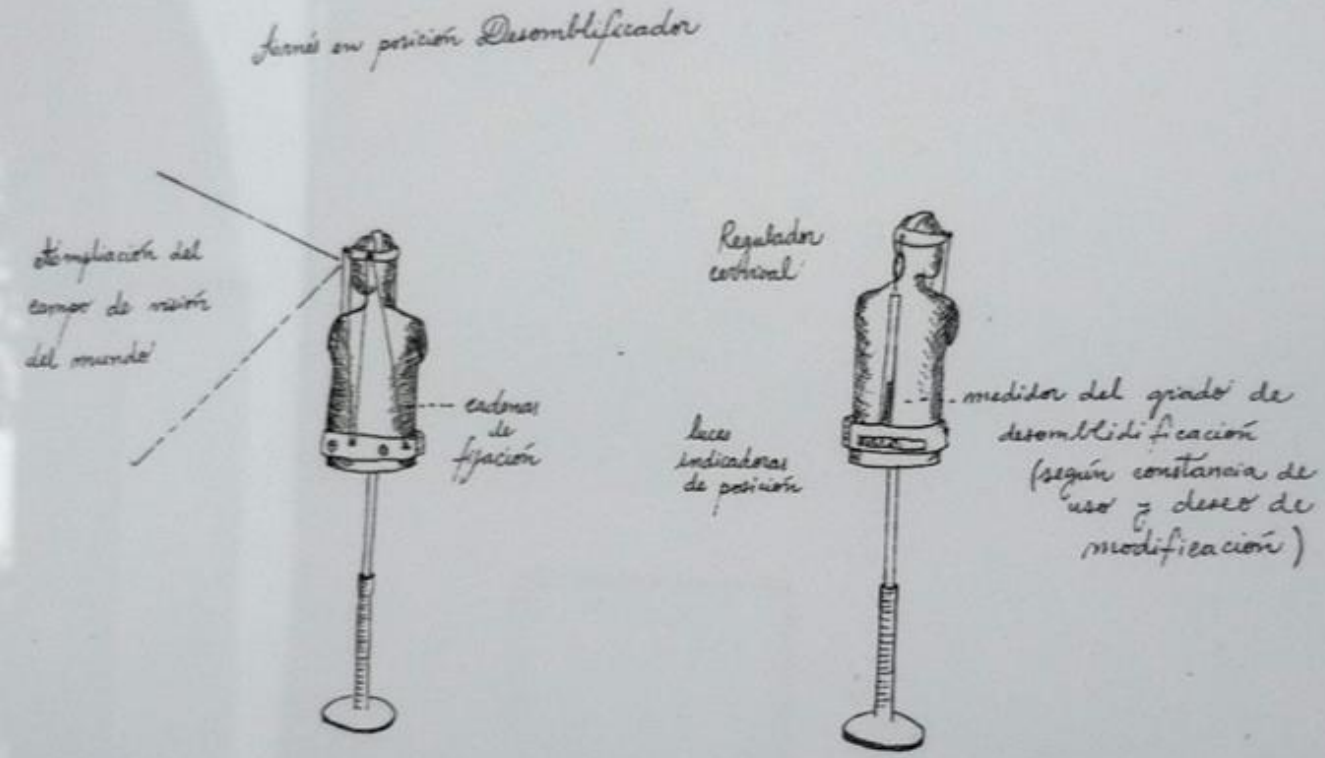


ncionamiento del aparato

Enchufe el aparato a la toma corriente (véase Precauciones de seguridad).
Siéntese en el pupitre. Atención: El uso probado en laboratorio es de tipo individual. Para una tramitación grupal o de pareja, se es
sarrollando el ATP-MAX (aún en fase animal).

Humidificador en Aceite para Amistades Oxidadas

Desomblificador / Omblificador

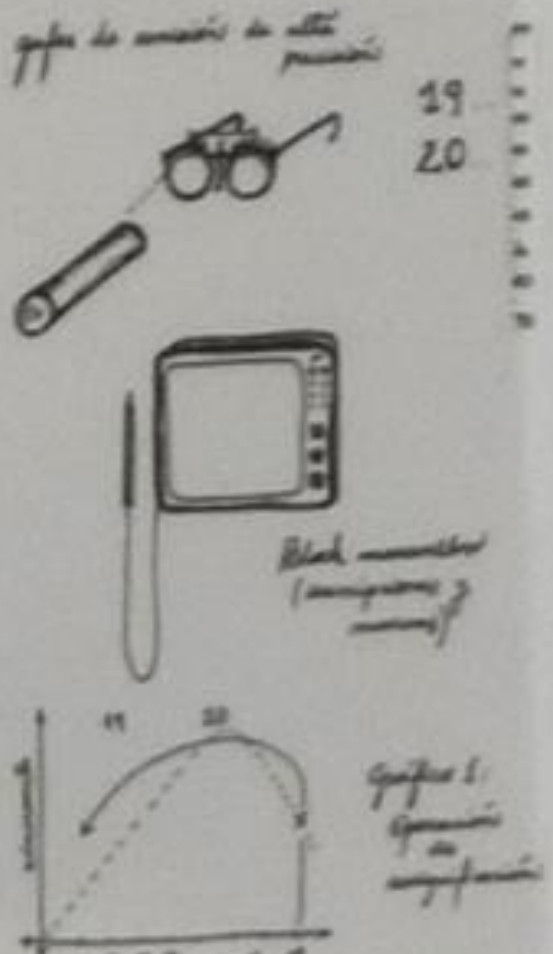


Omblificador/Desomblificador es un amplificador o desam-
ficador de "egos". Omblificador viene de ombligo, del latín
mbilicus, es una cicatriz que queda en el
rebro después de cortar el cordón umbilical, y que tiene o
ja una marca visible (o pupo) en la mitad del individuo.
longitud del cordón umbilical

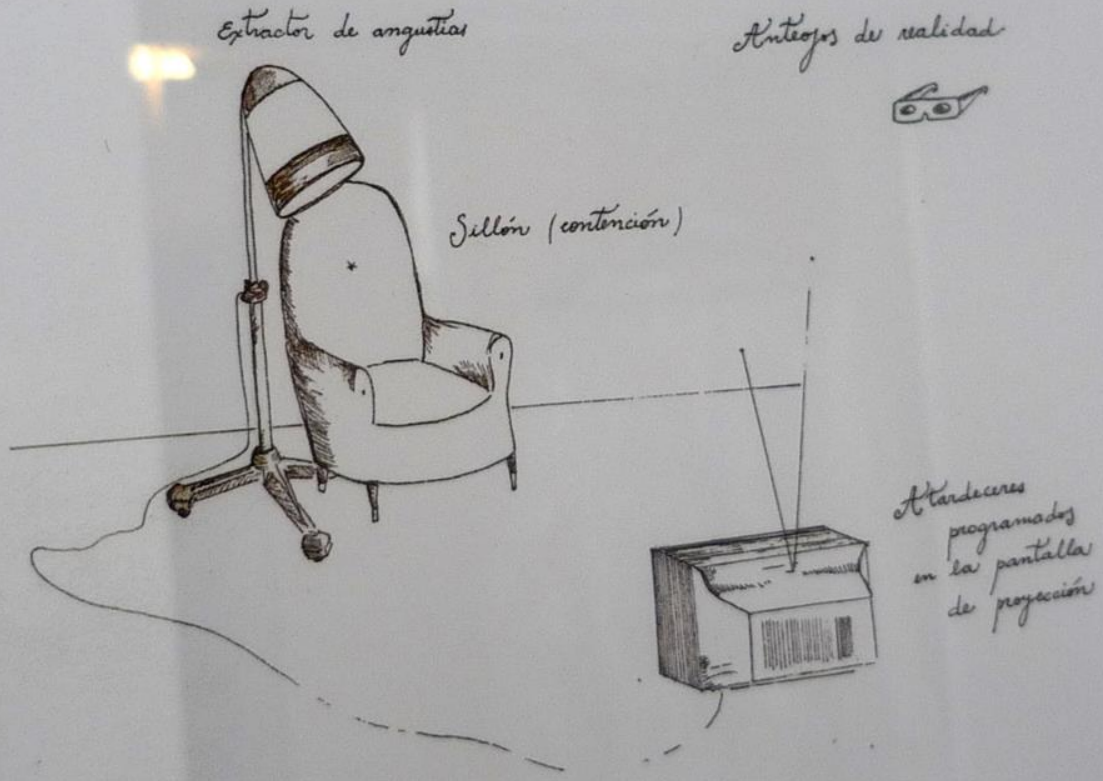
Reacciones adversas

Riesgos de incremento de los flujos que circulan del cerebro al ombligo por efecto interacciones eléctricas, diarrea, mocos resfrío, envejecimiento repentino

Resignificador de años perdidos



Extractor de las Angustias de cuando se va el Sol



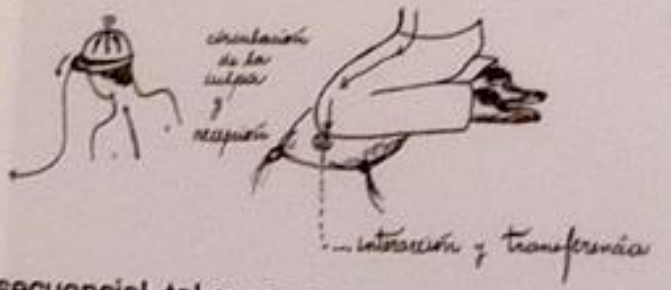
pequeño (el B-612), lo cual le permite, corriendo unos pasos su
una y otra vez el sol poniéndose en el horizonte.
edimiento ficcional no es más que u
Exupery, en una

Trituradora de sentimientos de Culpa

¡Felicidades!
Su nuevo Triturador de Sentimientos de Culpa es una máquina diversa, sofisticada y compleja. Una compra imprescindible y justificada, aunque usted crea que no podía permitírsela, y que tal vez no debía haberla comprado. Al primer uso disipará sus dudas.

¡Atención!
Ponga especial cuidado al desembalarla, porque si algo le sucede al abrirla, usted no se lo perdonará jamás.

Modo de empleo
El TSC consta de tres módulos funcionales bien diferenciados, a saber:
Módulo de Adquisición de Hechos
Módulo de Transporte de Acusaciones
Módulo de Expiación de Sentimientos de Culpa

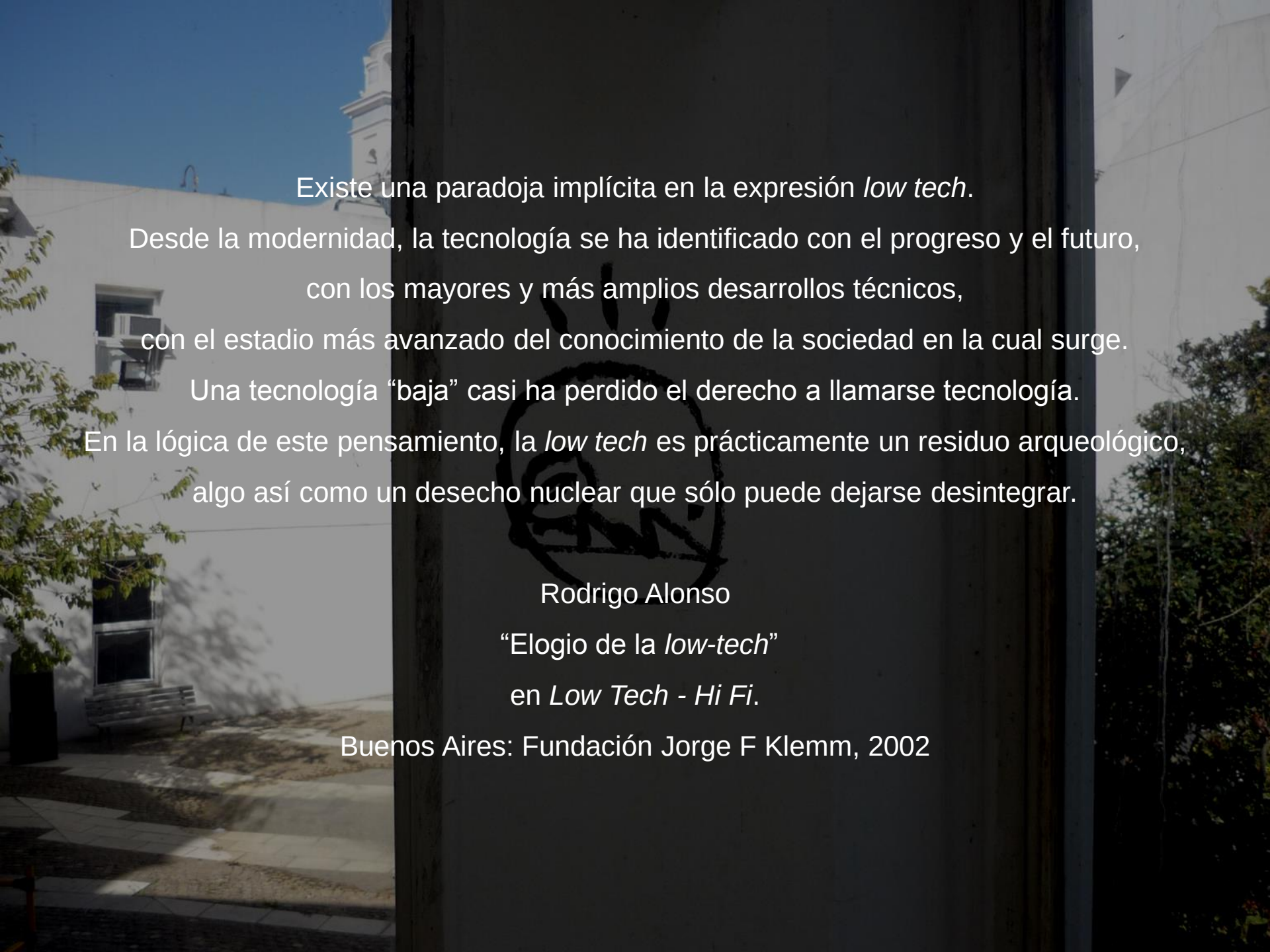


Cada uno de ellos cumple una labor fundamental, y están dispuestos de forma secuencial, tal como se enumeran, de izquierda a derecha según se mira el aparato desde su parte frontal.

Para Triturar sus Sentimientos de Culpa, elija

Dispositivo Decisor Portátiol

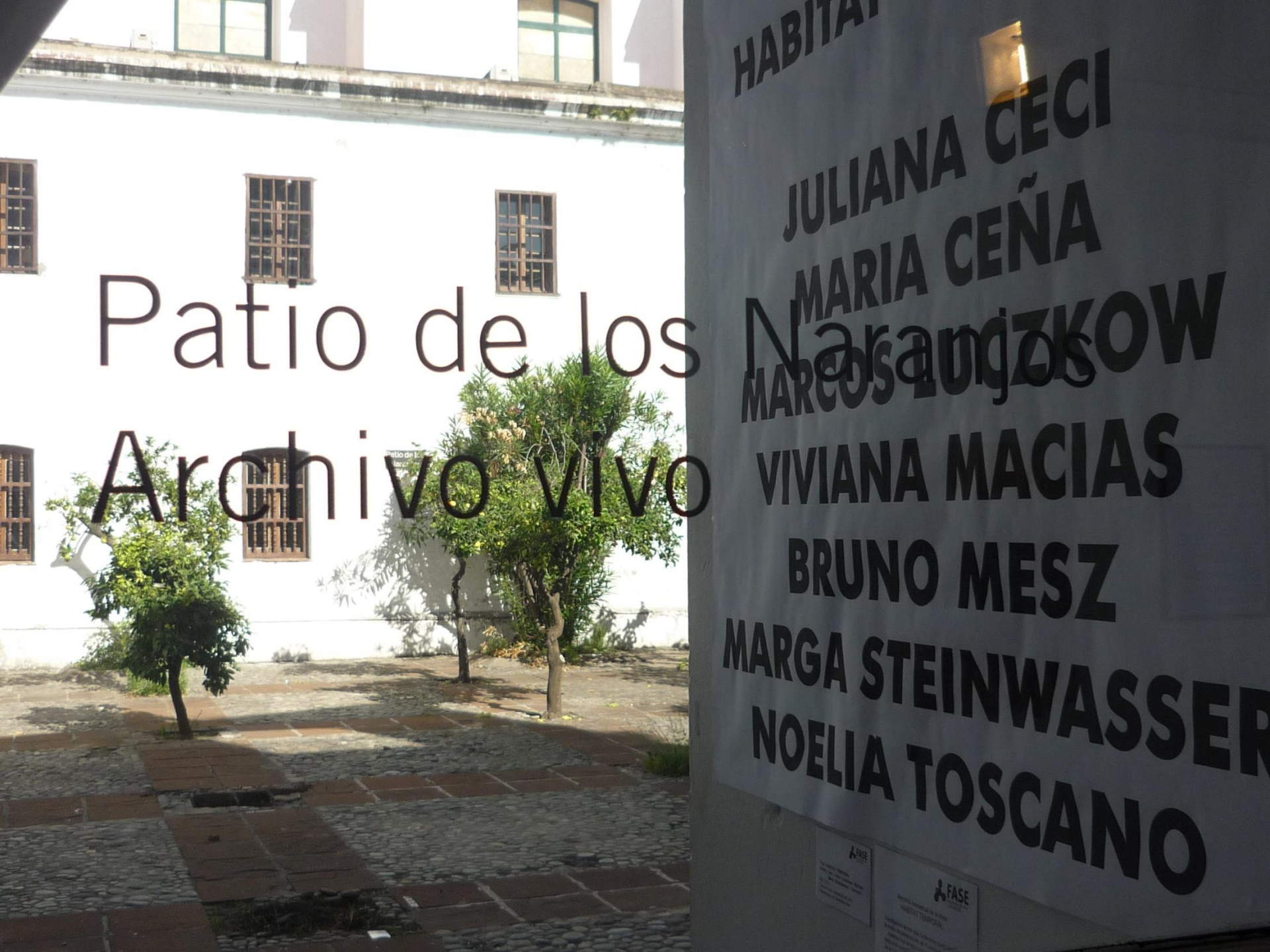
Dispositivo Decisor Portátil
JOKER
Azar
Cálculo
Lugo
Ahora
No
IBERIA
IB 569667
EZE
EL PARAGUAS



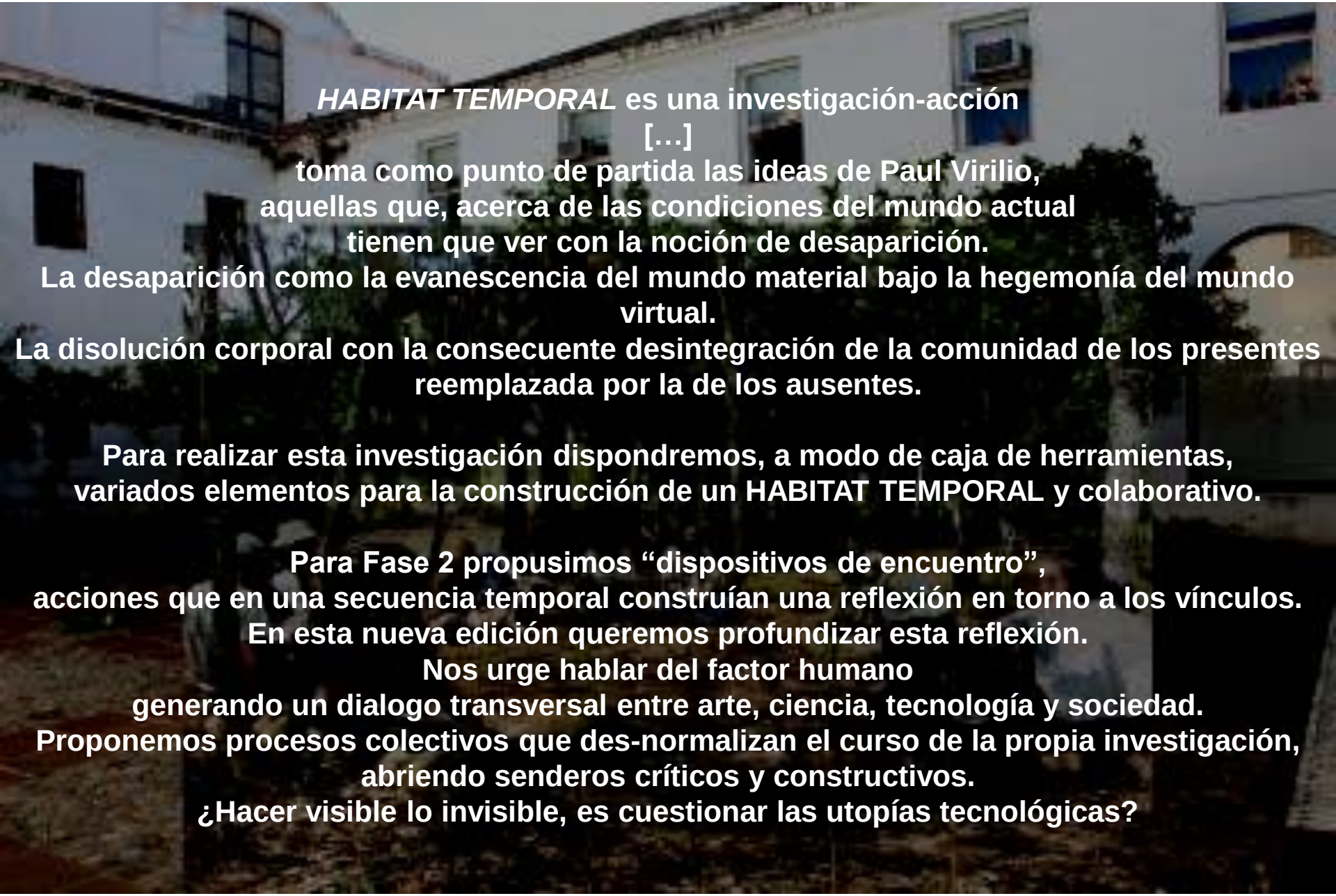
Existe una paradoja implícita en la expresión *low tech*.
Desde la modernidad, la tecnología se ha identificado con el progreso y el futuro,
con los mayores y más amplios desarrollos técnicos,
con el estadio más avanzado del conocimiento de la sociedad en la cual surge.
Una tecnología “baja” casi ha perdido el derecho a llamarse tecnología.
En la lógica de este pensamiento, la *low tech* es prácticamente un residuo arqueológico,
algo así como un desecho nuclear que sólo puede dejarse desintegrar.

Rodrigo Alonso
“Elogio de la *low-tech*”
en *Low Tech - Hi Fi*.
Buenos Aires: Fundación Jorge F Klemm, 2002

Patio de los Naranjos


Patio de los Naranjos
Archivo vivo
HABITAT
JULIANA CECI
MARIA CEÑA
MARCOS LUJOS
VIVIANA MACIAS
BRUNO MESZ
MARGA STEINWASSER
NOELIA TOSCANO

archivo vivo
HABITAT TEMPORAL
JULIANA CECI
MARIA CEÑA
MARCOS LUCZKOW
VIVIANA MACIAS
BRUNO MESZ
MARGA STEINWASSER
NOELIA TOSCANO
FASE
FASE



HABITAT TEMPORAL **es una investigación-acción**
[…]
toma como punto de partida las ideas de Paul Virilio,
aquellas que, acerca de las condiciones del mundo actual
tienen que ver con la noción de desaparición.
La desaparición como la evanescencia del mundo material bajo la hegemonía del mundo virtual.
La disolución corporal con la consecuente desintegración de la comunidad de los presentes reemplazada por la de los ausentes.

Para realizar esta investigación dispondremos, a modo de caja de herramientas, variados elementos para la construcción de un HABITAT TEMPORAL y colaborativo.

Para Fase 2 propusimos “dispositivos de encuentro”,
acciones que en una secuencia temporal construían una reflexión en torno a los vínculos.
En esta nueva edición queremos profundizar esta reflexión.
Nos urge hablar del factor humano
generando un dialogo transversal entre arte, ciencia, tecnología y sociedad.
Proponemos procesos colectivos que des-normalizan el curso de la propia investigación, abriendo senderos críticos y constructivos.
¿Hacer visible lo invisible, es cuestionar las utopías tecnológicas?

FASE
Encuentro de arte y tecnología

Titulo: **Excursión imaginaria**
Artista: **Viviana Macias**
Año: 2011
Tipo de obra: Performance
Presentado por: **Archivo vivo**

FASE
Encuentro de arte y tecnología

Memoria conceptual de la obra:
EXCURSION IMAGINARIA

Es una invitación a realizar un recorrido sensible compartiendo la memoria oral del archivo y la puesta a prueba del mismo por fuera de su marco situacional. Cada vez que se realiza un encuentro en la isla los invito a recorrer los senderos, les hablo sobre de la naturaleza, sobre la gente que la habita y también voy relatando las historias de quienes nos han visitado anteriormente y han dejando su huella. En la mayoría de los casos no quedan huellas visibles por lo que el relato se hace un elemento importante, es la memoria oral del archivo vivo.

Archivo vivo

Marga Steinwasser / ASOCIACIÓN ARGENTINA DE SUEÑOS EN FASE 3 / *Proyecto A.A.S./F3*

Esta institución fue creada en diciembre del 2001 por un grupo interdisciplinario de profesionales (antropólogos, sociólogos, artistas visuales, psicólogos, economistas, etc.).
Tiene por finalidad realizar investigaciones, publicaciones, congresos y jornadas para promover el estudio, la difusión y la discusión de las cuestiones vinculadas con los sueños dentro de la sociedad.
En su centro de estudios se dictan especializaciones en Sueños Traumáticos, Sueños Fantásticos, Sueños Irrealizables, Falta de Sueños, etc.
Se han realizado distintas acciones, campañas y encuestas en la vía pública (e.o.Córdoba y Pasteur/B.Once, Estación Retiro-Mitre, Centro Cultural Recoleta)
En esta ocasión, durante Fase 3, la presidenta de la institución, Marga Steinwasser, interpretará los sueños oníricos de las personas que se acerquen al Patio de los Naranjos.

FASE
Encuentro de arte y tecnología

Memoria conceptual de la obra:
OTRO BOSQUE

¿Cual es la esencia del habitar?
¿Que funda un lugar? ¿Cómo ocurre?
¿ Es posible transportarlo?
¿Pueden lugares diferentes dialogar, fundar cartografías,
plegar y replegar sus distancias?
¿Podría alojarse temporariamente uno dentro de otro?
fundar regiones, nombrarlas, invocando infinitas voces del
pasado, el presente y el futuro,
¿de que índole son estos lugares creados?

FASE
Encuentro de arte y tecnología

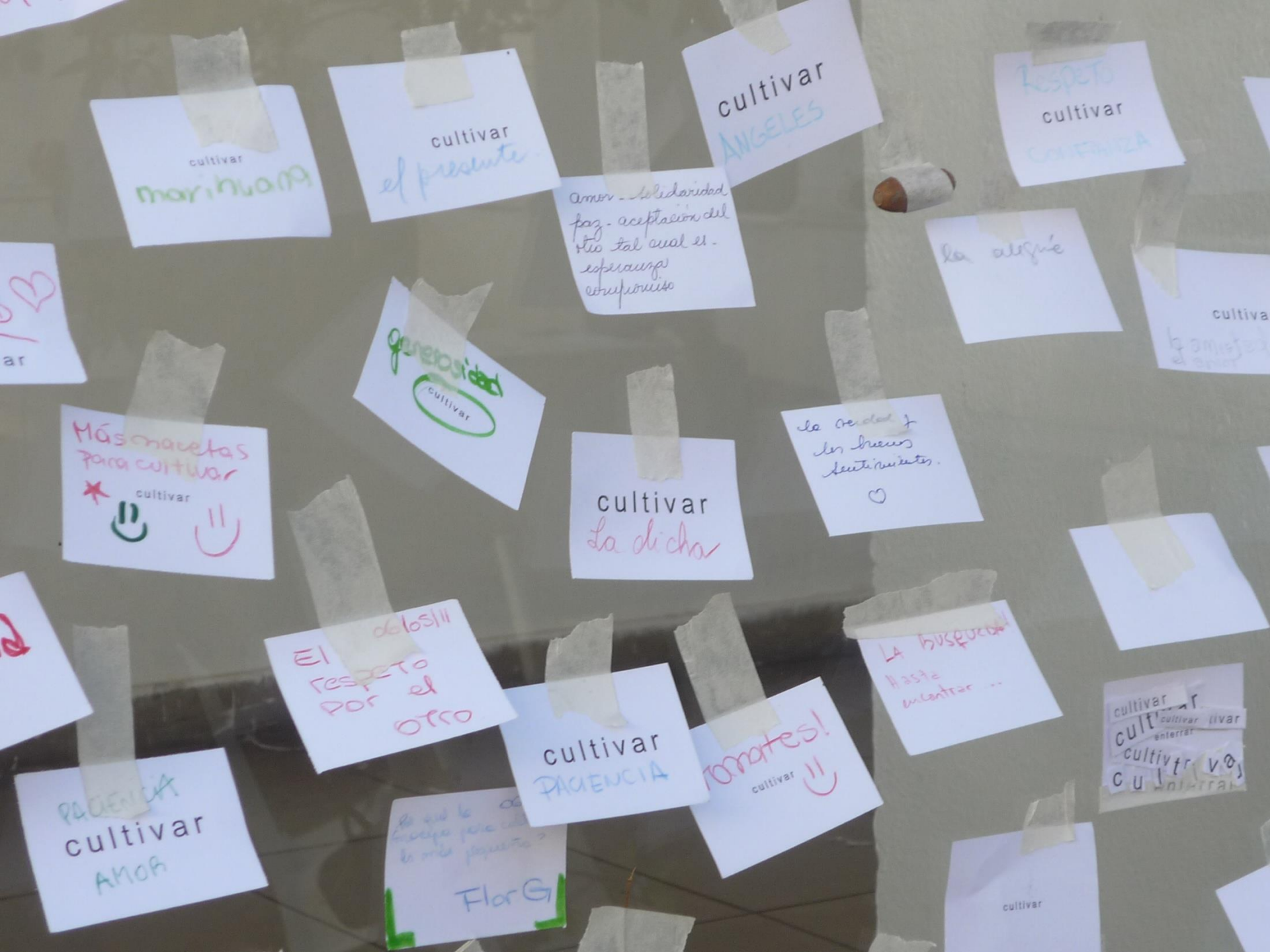
Titulo: **Otro bosque**
Artista: **Juliana Ceci**
Año: 2011
Tipo de obra : Intervención y performance
Presentado por : **Archivo vivo**

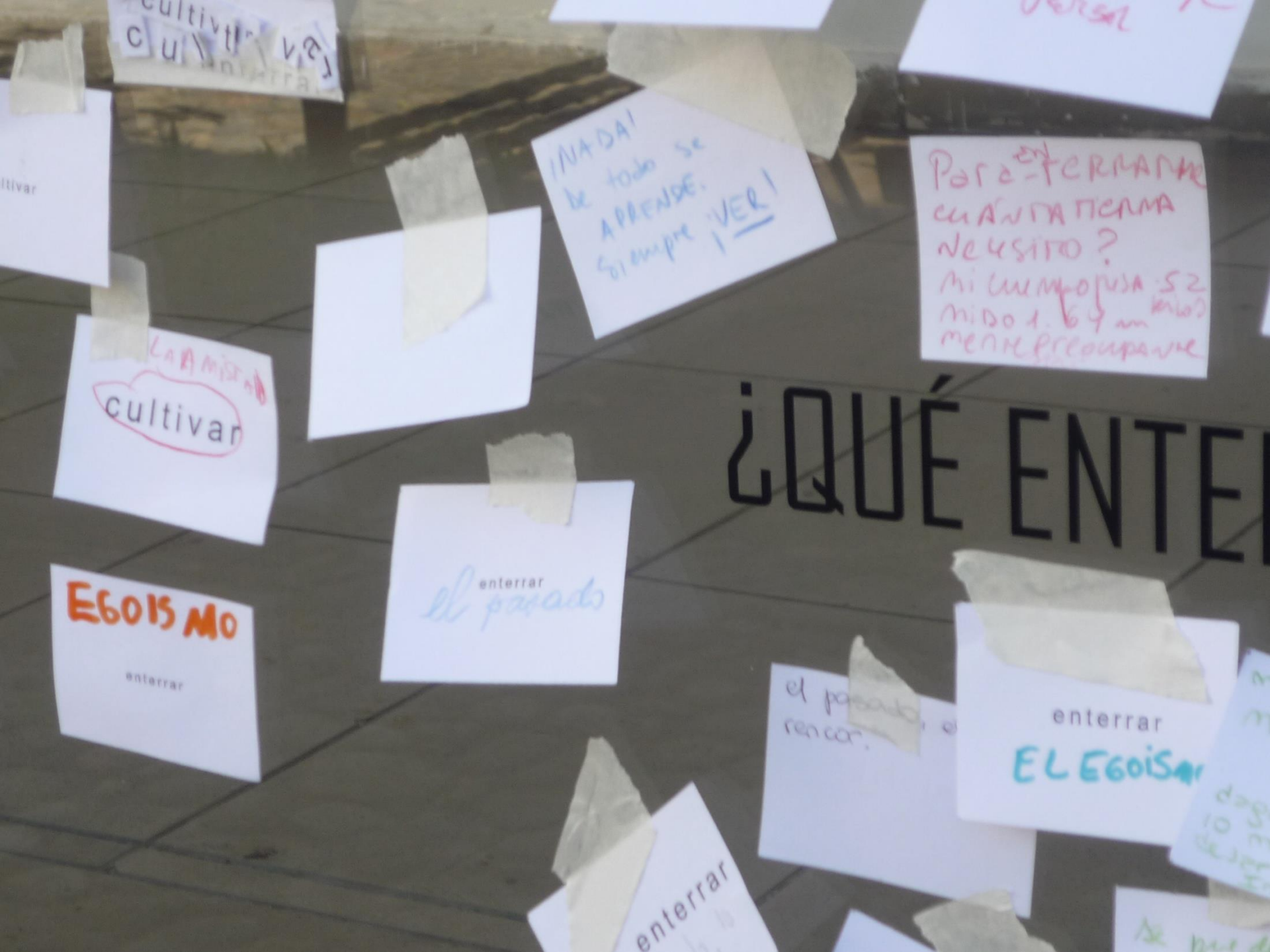
Archivo vivo
Noelia Toscano / *De transformaciones y palabras*

¿QUÉ CULTIVAR?

¿QUÉ ENTERRAR?

¿QUÉ CULTIVAR?
¿QUÉ ENTERRAR?
0.2m
0.5m


cultivar
marihuana
cultivar
el presente
cultivar
ANGELES
Respeto
cultivar
CONFIANZA
la alegría
cultivar
La dicha
Más macetas para cultivar
cultivar
El respeto por el otro
cultivar
PACIENCIA
cultivar
AHORA
Flor G


¿QUÉ ENTE
cultivar
enterrar
el pasado
EGOISMO
enterrar
enterrar
enterrar
EL EGOIS

Memoria conceptual de la obra:
TRUEQUE

Nodo de trueque sobre oficios.
Charla entre dos personas que intercambian una experiencia sobre trabajos, oficios y labores en general. Que se dediquen a la medicina, docencia, prostitución, política, ciencias u otros. La charla se resumirá en un papel como recetario de la labor comentada y se exhibirá en un tendal con broches para quien la necesite pueda retirarla gratuitamente. No se documentara la acción mediante cámara de video y la trascripción de datos en planillas será anónima.

Archivo vivo
Marcos Luczkow / *Trueque*
2011, acción

Oficio: "Como plantar arroz"

Fecha: primavera "septie

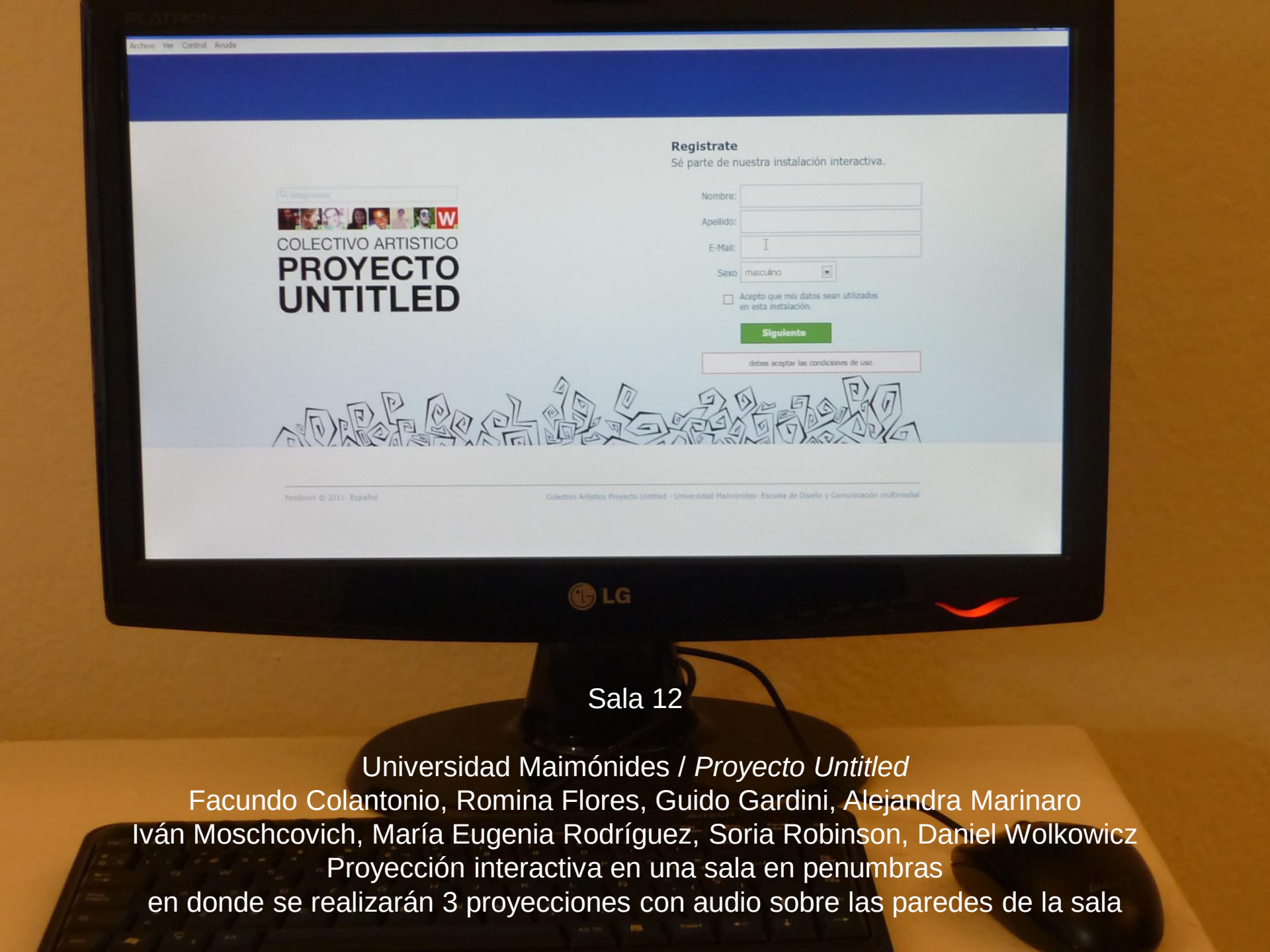
Método:

1. Preparar la tierra, remove
2. Hacer un pozo cuadrado.
3. Poner las semillas de arroz
4. No ponerlo ni muy profu
5. Separación 1 mano
6. Enclizcar con H_2O
7. Mantener como "pileta"

a los 30 días comienza a b
los 6 meses las espigas puede
En 2 metros x 2 metros aprox.
2 kg. Cada espiga tiene 30 g
luego hay que sacarle la cáscara
utilizando

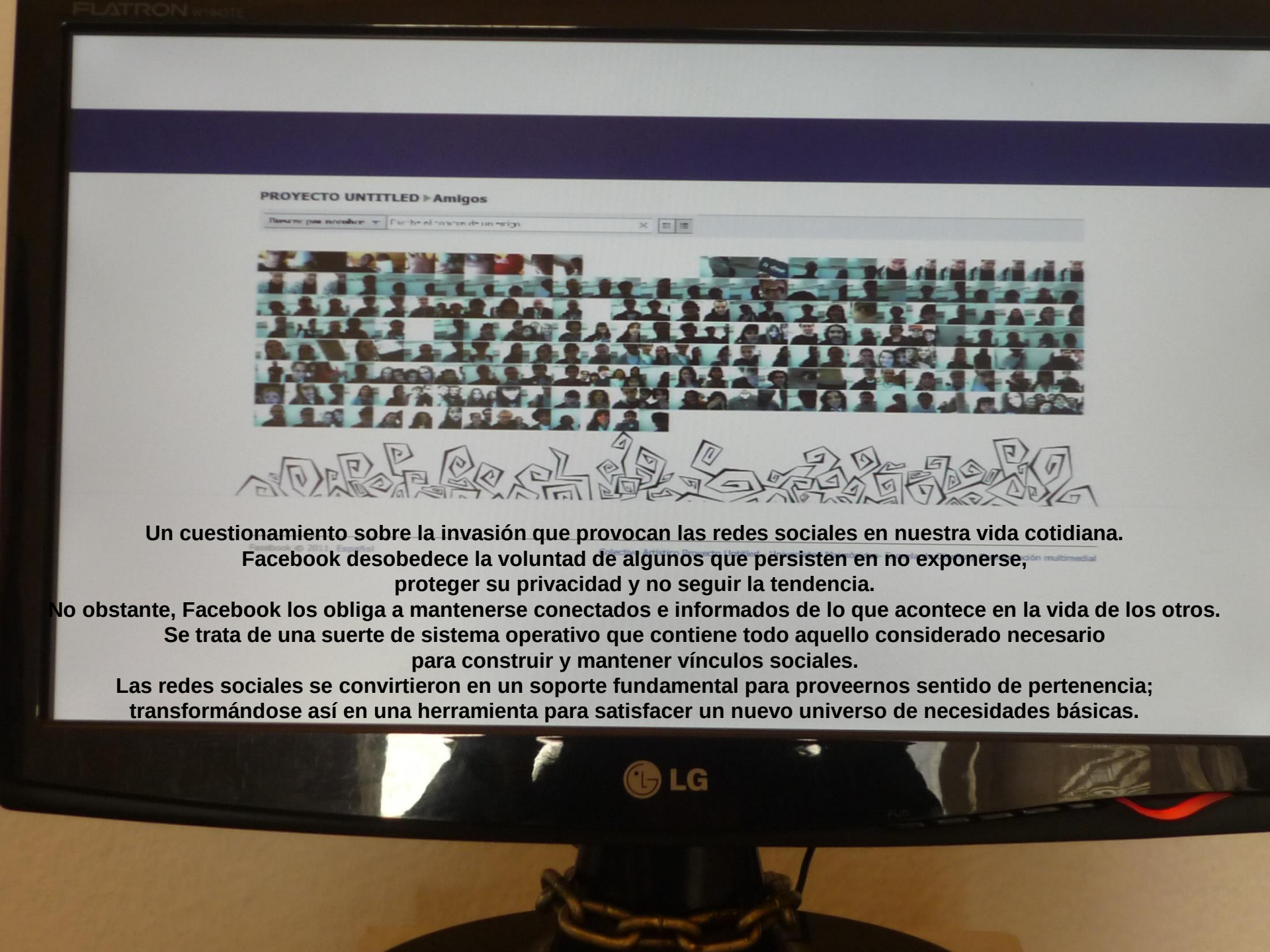
Oficio: "Receta de Choripán Español"

- Compuesto de merluza
- Cocinado a la plancha dor
pegada toda la carne y restos
del asado anterior.
Luego servir de nada gor
Si desea más información
a Arenales y Uruguay. (24).



Sala 12

Universidad Maimónides / *Proyecto Untitled*
Facundo Colantonio, Romina Flores, Guido Gardini, Alejandra Marinaro
Iván Moschcovich, María Eugenia Rodríguez, Soria Robinson, Daniel Wolkowicz
Proyección interactiva en una sala en penumbras
en donde se realizarán 3 proyecciones con audio sobre las paredes de la sala



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.

Sala 12

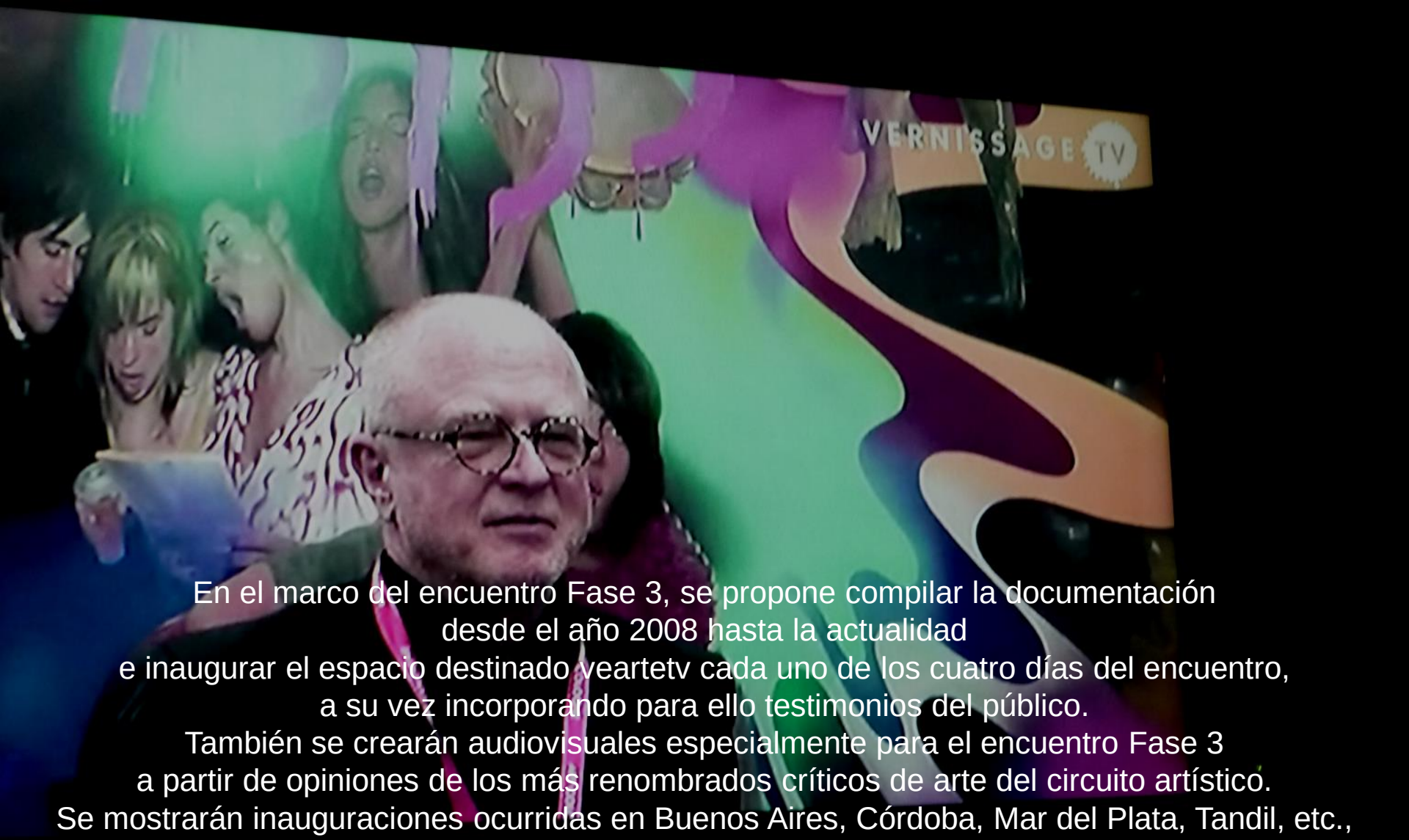
VEARTETV
La locura de las inauguraciones - *La Folie des Vernissages*
Roberto Rey / Luciana Zothner

Este es un proyecto que surge en el año 2008
a partir de la inquietud de documentar y difundir 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, 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 trasmisión *on line* de las inauguraciones.

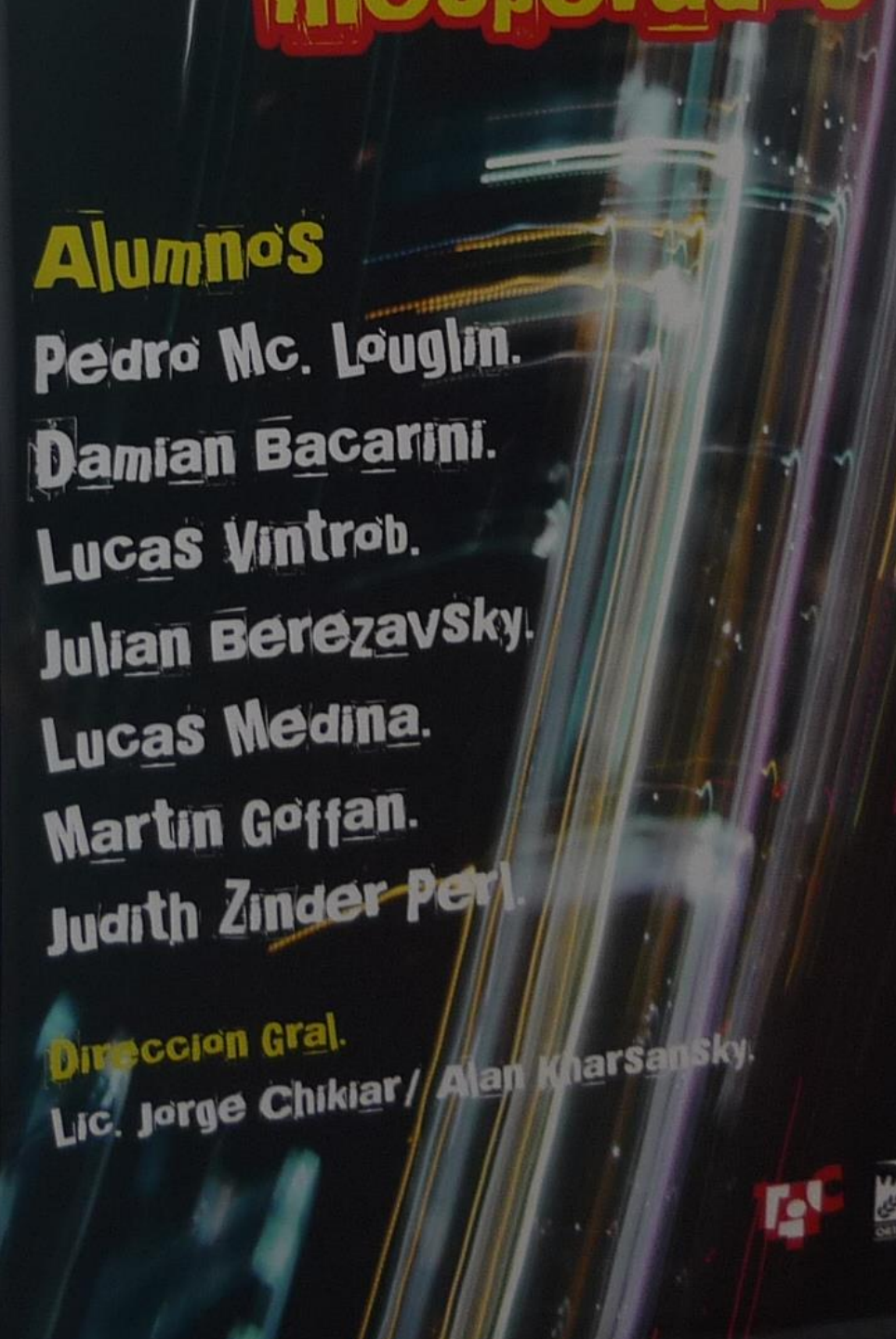
Modular
caoTICo.
Una sutil melodía musical
afectada por la intervención
del público a partir del conexionado
aleatorio de un sistema modular
compuesto de 21 cables
diferentes conectados
por sistemas artilugios que alteran
la secuencia melódica
de un secuenciador analógico
Sala 2

ORT
Alumnos y docentes
de la Orientación TIC
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 ulteriores
se 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.

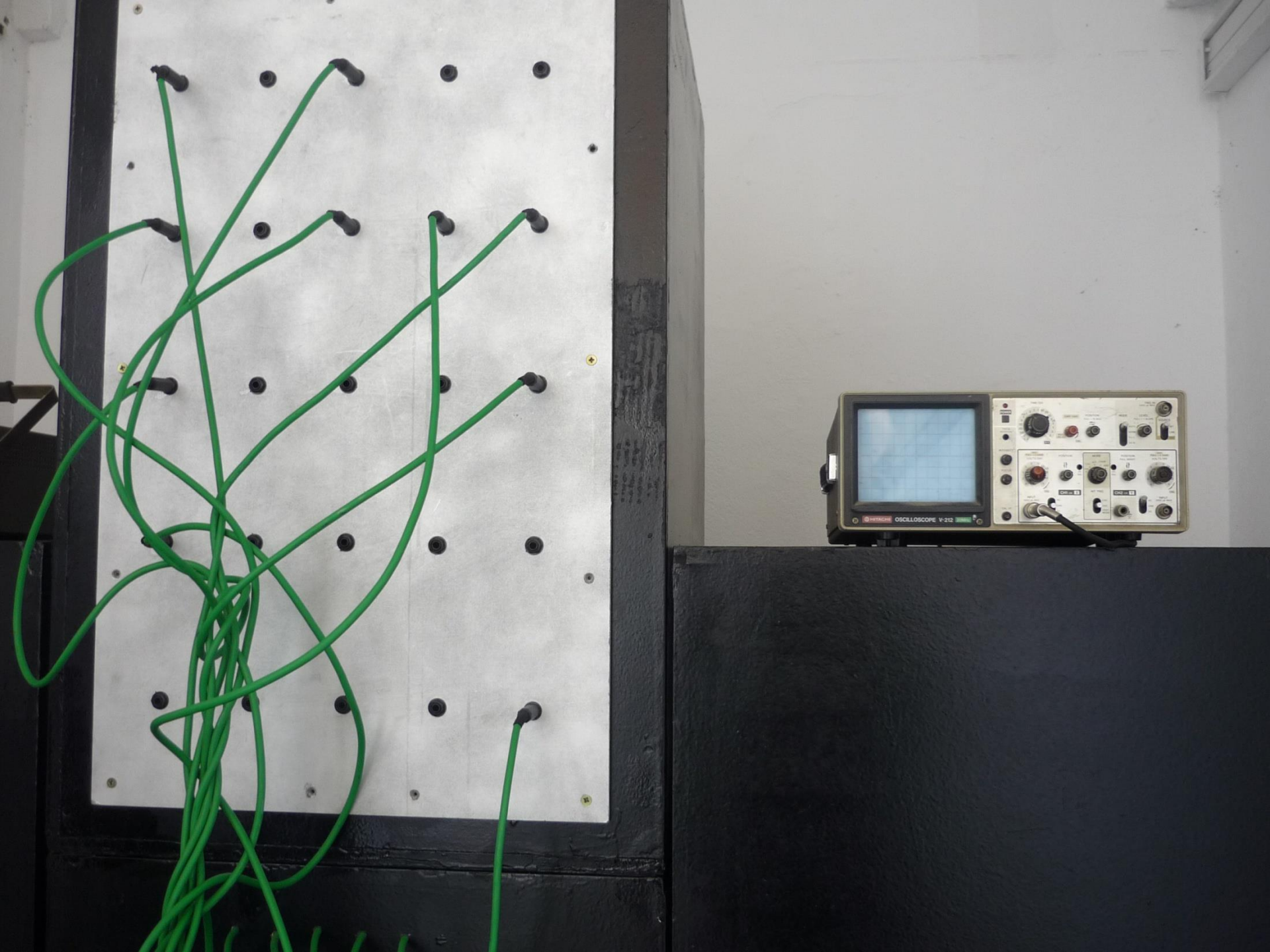
Arduino es una **plataforma** de **hardware libre** basada en una sencilla placa con:
* un **microcontrolador**
(un circuito integrado que incluye en su interior las tres unidades funcionales de una computadora: unidad central de procesamiento, memoria y periféricos de entrada y salida)
y
*** un entorno de desarrollo integrado**
(o *IDE, integrated development environment*, esto es
un entorno de programación que ha sido empaquetado como un programa de aplicación y, entonces, consiste en un conjunto de herramientas de programación
-editor de código, un compilador, un depurador y un constructor de interfaz gráfica-
que puede dedicarse a varios lenguajes de programación o a uno,
en el caso del *Arduino*, el lenguaje de programación Processing/Wiring)

Pertenece entonces al heterogéneo movimiento social surgido hacia principios de este siglo que pugna por una ***cultura libre,***
esto es, basada en el principio de libertad para distribuir y modificar trabajos y obras creativas.

Discutido principalmente alrededor de la problemática del ***software libre***,
para garantizar las siguientes **cuatro libertades**:

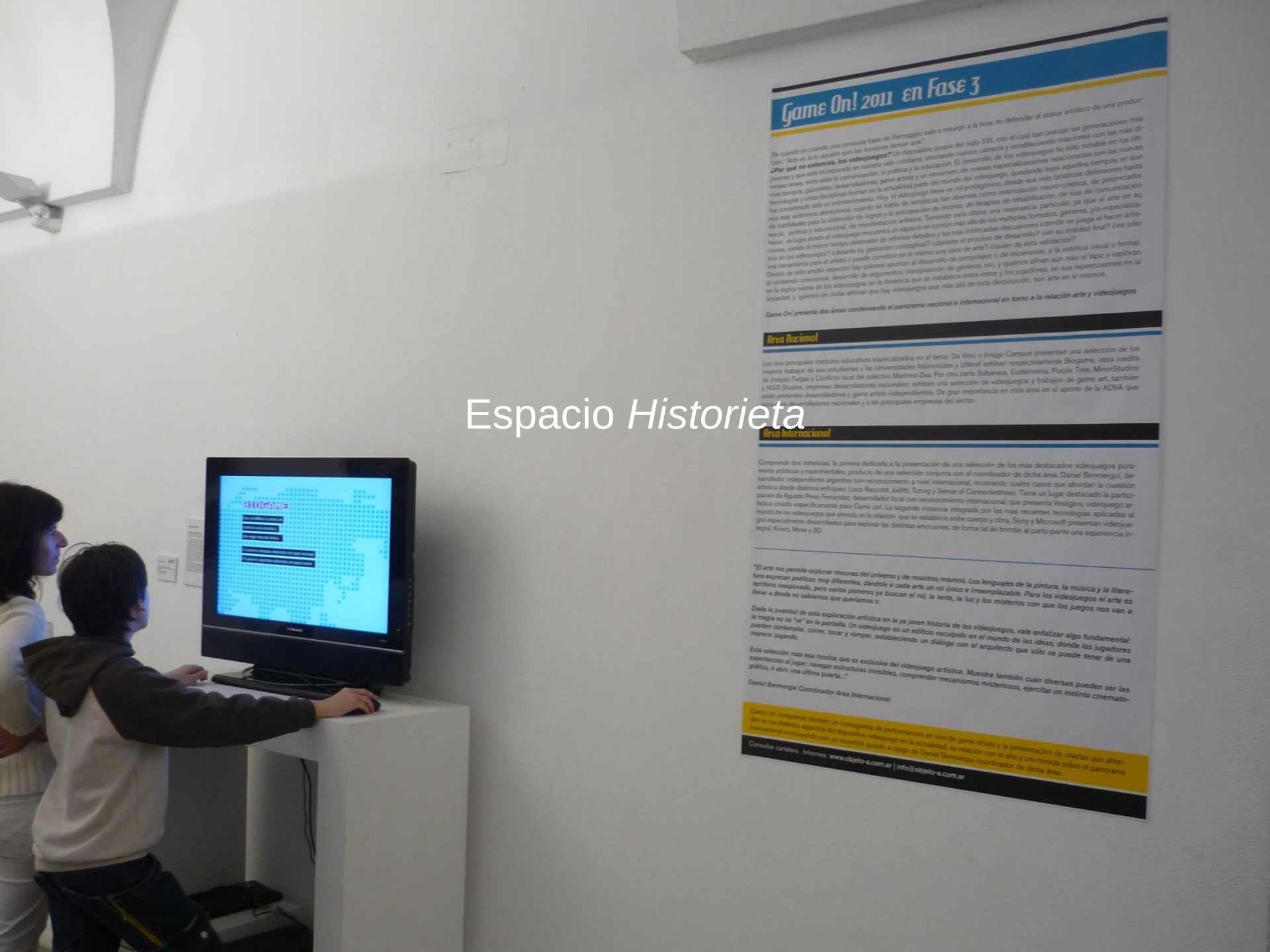
0. la libertad de usar el programa, con cualquier propósito.
1. la libertad de estudiar cómo funciona el programa y modificarlo, adaptándolo a tus necesidades.
2. la libertad de distribuir copias del programa, con lo cual puedes ayudar a tu prójimo.
3. la libertad de mejorar el programa y hacer públicas esas mejoras a los demás, de modo que toda la comunidad se beneficie.

Modular
caoTICo.
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.
ORT
ESCUELA
TÉCNICA


HITACHI
OSCILLOSCOPE V-212

HITACHI OSCILLOSCOPE V-223 20MHz
POWER
TRACE ROTATION
INTENSITY
FOCUS
ILLUM
CAL 5V
SWP VAR
TIME/DIV
DELAY TIME
DELAY VAR
POSITION
DISPLAY
NORM INTEN DELAY
TRIG IN
300V pk MAX
MODE
LEVEL
SOURCE
AUTO
NORM
TV-V
TV-H
INT
LINE
EXT
CAL
UNCAL
CH1 ALT MAG
PULL ×10 MAG
VOLTS/DIV
PULL DC OFFSET
PULL INVERT
DC BAL
CH1 OR X
CH2 OR Y
INT TRIG
CH1
CH2
VERT MODE
INPUT
AC
GND
DC
DC OFFSET VOLT OUT

TORM
ENTA
NEGOCIACIÓN
INTERNA
UNA FORMA
IMPRECISA
SANS
TERRE
POTENCIA
MEDIO
AMBIENTE
MUTANTE
IN
ESTA
BILIDAD
CAPACIDAD
DE ADAPTACIÓN



Espacio *Historieta*

GAME ON! 2011

El arte en juego

En **Fase 3**

Curaduría general: Graciela Taquini

Centro Cultural Recoleta

Curaduría: objeto a

Coordinador área internacional: *Daniel Benmergui*

Participación destacada: *Agustín Pérez Fernández*

Informes: info@objeto-a.com.ar

UN
UN
UN

UN
UN
UN
UN

Germán Tarico para *Eudaimonia*
Mistery madame Defoe's secret
2011, dibujo estilo comic americano

Joaquín Fargas-Universidad *Maimónides*
Crédito ambiental – Biogame
2011, videojuego

Game On! 2011

FASE
Encuentro de arte y tecnología

Crédito ambiental/Biogame

La Tierra es un sistema cerrado que a los ojos del humano se presenta como infinito pero sus recursos son limitados y el impacto que ejercen la personas sobre él hace ya varias generaciones que se hace notar.

Por otro parte, desde épocas ancestrales el desarrollo de las civilizaciones ha dependido de la forma en que la vida era gestionada por el poder y de una u otra forma se ha ejercido dicho poder sobre las personas, sobre la vida, hoy denominado "biopoder".

Crédito ambiental consiste en un planteo de intervención, del ejercicio a ultranza del biopoder, sobre el ecosistema planetario y por ende sobre la vida humana de una forma directa, limitando las acciones individuales en cuanto a conceptos de familia y consumo se refiere, con el fin de buscar el equilibrio entre los recursos utilizados y la posibilidad de renovación de dichos recursos.

Se propone como una plataforma desde la cual lanzar propuestas entre utópicas u distópicas en relación a la vida futura en el planeta y sus posibilidades de sustentabilidad o extinción.

Una de las formas de presentación de Crédito Ambiental es Biogame, en este juego no hay un ganador o un perdedor, o todos ganan (ganamos) o todos pierden (perdemos). En cada jugada, están en juego, el destino del mundo como ecosistema, la sustentabilidad del planeta y por ende de la vida humana.

Biogame es un juego de balance entre las instituciones, las personas, el planeta y las generaciones futuras que si bien aun hoy no existen podemos considerar que tienen sus derechos, hoy no reales pero si potenciales.

Es un juego en donde si tratamos de ganar de acuerdo al paradigma del éxito de la actualidad nuestro" éxito" se convierte en un fracaso rotundo al perder sustento nuestra relación con el planeta y convertir al contexto en un hábitat paradójicamente inhabitable o con una expectativa de vida limitada.

Biogame representa los biopoderes, al avanzar en el juego cada resultado parcial puede ser positivo, neutro o negativo en relación a la sustentabilidad del planeta. Esto se expresa en el mundo pixelado donde cada uno de los pixeles puede ser verde, gris o negro.

Applications Places System

Esp 1:15 PM

Conflicto Local - Chromium

Conflicto Local

conflictolocal.co.cc/breaking_news/all/

Conflicto Local

| inicio | informe completo |

Todos los incidentes registrados

Muere otro combatiente en el conflicto local

Muere un integrante del EJERCITO AZUL durante un intercambio armado con ESQUIRLAS DE ROCKET. Van 1390 muertos desde el comienzo del conflicto armado entre el Ejercito Azul y el Ejercito Rojo

Otra baja en el EJERCITO AZUL

Mas victimas en combates entre Rojos y Azules

Grunt ,del EJERCITO AZUL, fue asesinado por Major quien uso ESQUIRLAS DE ROCKET. El hecho ocurre en medio de el duro enfrentamiento que se desarrolla por el control de las banderas enemigas entre el Ejercito Rojo y Azul

Muere otro combatiente en el conflicto local

Muere un integrante del EJERCITO AZUL durante un intercambio armado con LASER. Van 1387 muertos desde el comienzo del conflicto armado entre el Ejercito Azul y el Ejercito Rojo

Otra baja en el EJERCITO AZUL

El soldado Grunt del EJERCITO AZUL murio por impacto de LASER durante intensos enfrentamientos sostenidos entre las fuerzas del Ejercito Azul y los rebeldes del Ejercito Rojo

Mas victimas en combates entre Rojos y Azules

Grunt ,del EJERCITO ROJO, fue asesinado por Major quien uso ESCOPETA. El hecho ocurre en medio de el duro enfrentamiento que se desarrolla por el control de las banderas enemigas entre el Ejercito Rojo y Azul

Colectivo Martínez-Zea-
UNTREF
Conflicto local
2010, videojuego

Game On! 2011

FASE
Encuentro de arte y tecnología

Conflicto local

Actualmente el cubrimiento de los conflictos sociales y armados por parte de cadenas como CNN o BBC se pueden seguir en sus paginas de Internet mediante actualizaciones constantes de los hechos, mostrando titulares cortos acompañados de imágenes que tienden a resumir en pocos caracteres la situación actual. Cada una de estas notas generalmente tiene botones que permiten su difusión por redes sociales como Twitter o Facebook, permitiendo de esta manera difundir estos acontecimientos en los "timelines" de millones de usuarios de estas redes.

El papel que cumplen actualmente las redes sociales en el proceso de difusión de la información de este tipo de conflictos es algo bastante comentado, en acontecimientos recientes como el de Egipto estas redes sirvieron para comunicar al mundo los acontecimiento cuando los canales de información oficial fueron cerrados por el gobierno.

Los tags asociados a estos contenidos se convierten en los agregadores que permiten acceder a la información producida, y las estrategias de promoción de estos permiten valorar el impacto y trascendencia del proceso documentado en las personas que lo siguen, y la popularidad del mismo.

Conflicto local utiliza estas características para crear un sitio web y un flujo de actualizaciones en Twitter, alimentados por información extraída de un entorno simulado de conflicto. Utilizando una versión modificada de un juego de vídeo es posible crear una situación de enfrentamiento violento para redireccionar la información sobre los agentes participantes y sus interacciones a la web y almacenarla en una base de datos.

A un nivel logico, el funcionamiento de un juego comprende el registro de eventos como el disparo de un arma, el impacto en un jugador, su muerte, la aparición de un arma, el puntaje, el numero de muertes en general, muchos otros datos. Sin embargo estos se pierden en el corto plazo, bien sea por que el juego termino o porque se borraron archivos temporales o de configuracion. El objetivo del proyecto es adaptar un videojuego existente para agregar funcionalidades que permitan documentar y publicar el desarrollo de los eventos ocurridos durante una sesion de juego.

Para hacer posible esto, se desarrollo una versión modificada del motor de juegos loquake3, el mismo usado para el popular juego de vídeo quake3 arena, cuyo código fue liberado después de la su publicación. Conflicto local utiliza la arquitectura cliente servidor para reenviar, en tiempo real, el flujo de información sobre el desarrollo del juego a una aplicación que publica esta información en un sitio web y las reenvia a Twitter usando un hashtag especial.

Sección de videojuegos
alumnos de la Escuela da Vinci
2011

Game On! 2011

FASE
Encuentro de arte y tecnología

Escuela Da Vinci: presenta un paseo virtual,un recorrido por uno de los edificios del instituto Da Vinci. En el mismo se puede apreciar con gran semejanza parte de la institución y se encontrara disponible al publico en general para que cuenten con una herramienta mas al momento de elegirnos.

Episodio Final: Mac Gyver es un juego en desarrollo de estudiantes de la carrera de video juegos. El mismo es una aventura gráfica en primera persona en la que el jugador debe resolver los diferentes puzzles para lograr escapar de las manos de un fanático desequilibrado.

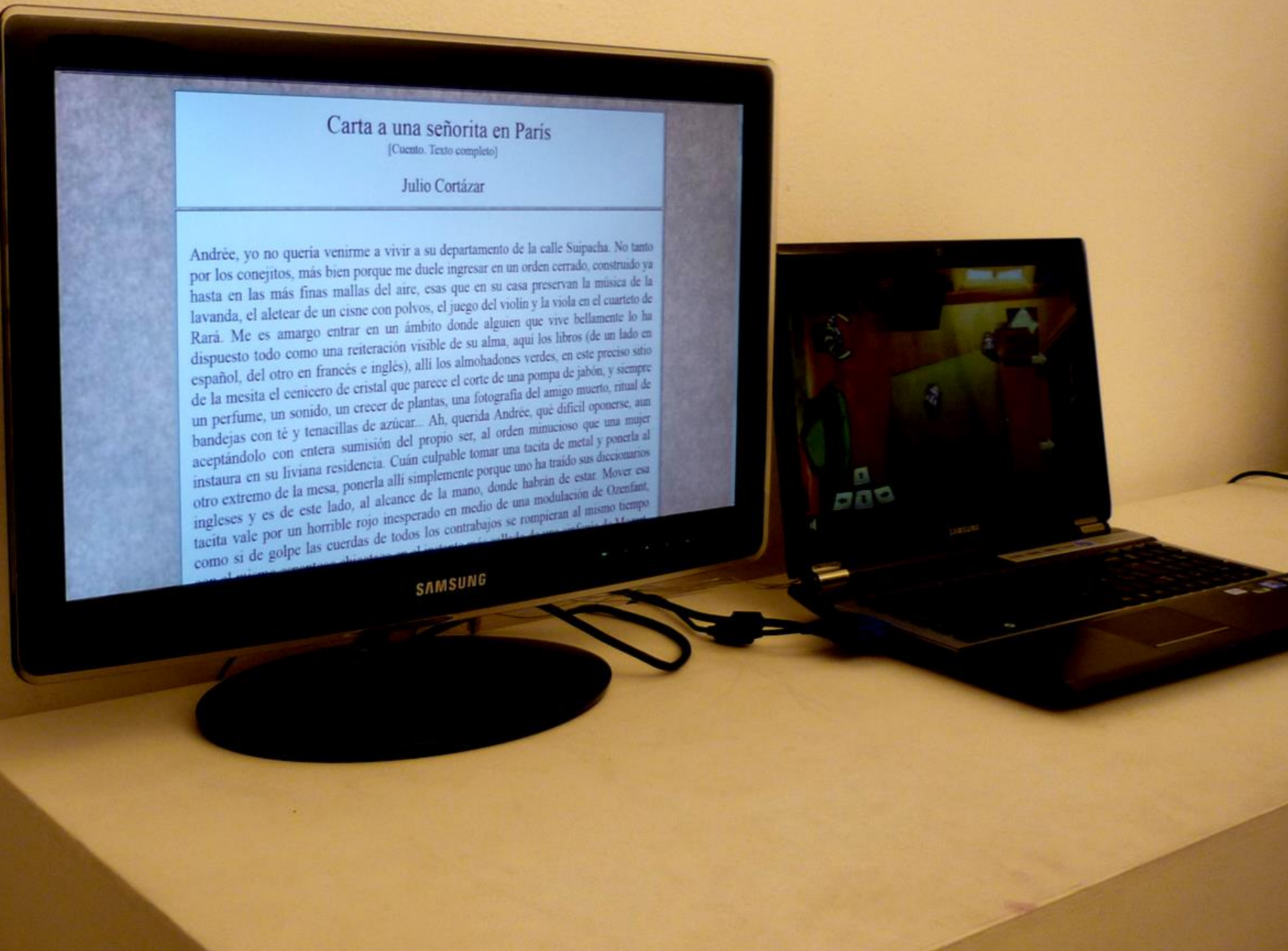
Estará disponible en todo momento un Reel con una recopilación de varios trabajos desarrollados en el instituto.

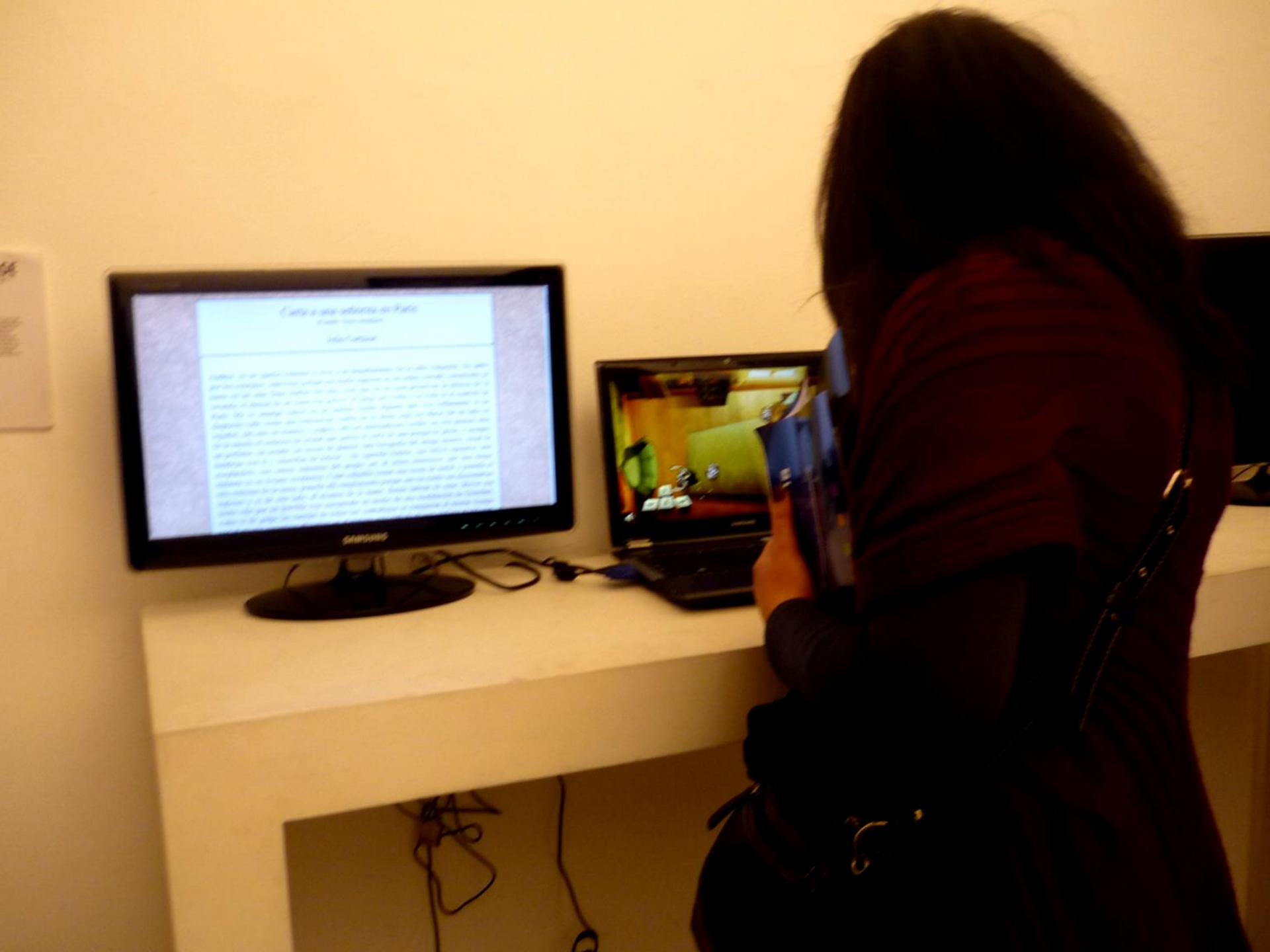
Dark Warrior
Cristian Saksida / *Image Campus*
2005, arte digital

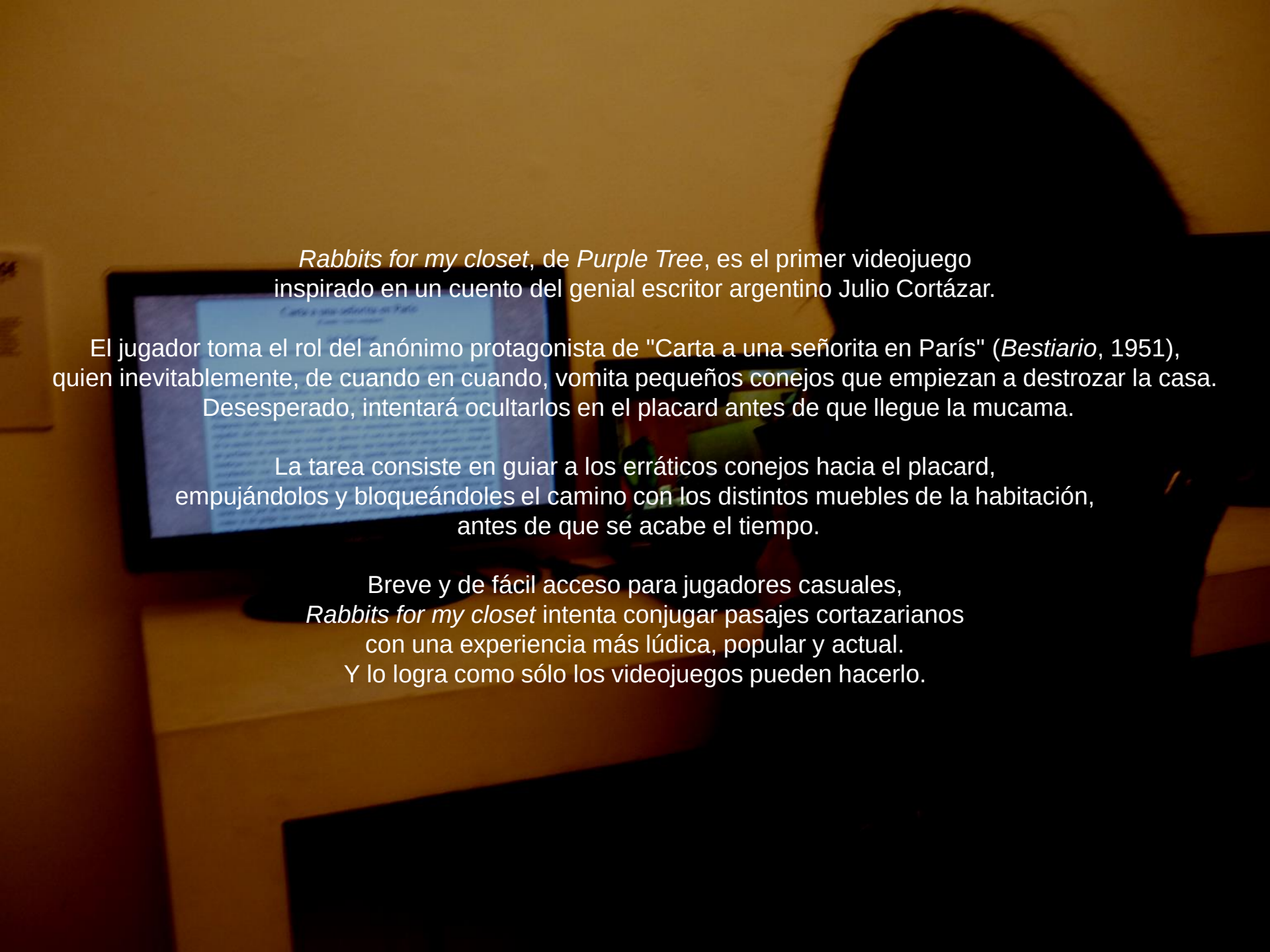
I.M.A.G.E- Instituto de Medios Avanzados Gráficos y Electrónicos

MinorStudio / *Atmosphir*
2010, videojuego

Atmosphir es un videojuego on line donde uno puede diseñar y jugar sus propias aventuras.
Todos pueden convertirse instantáneamente en un diseñador de video juegos con *Atmosphir*
Aún sin saber nada sobre arte, programación o música, puedes crear mundos fantásticos y divertidos…
Cuando esté listo, puedes subir tu trabajo a *Atmosphir.com,*
donde los otros miembros de la comunidad
pueden jugar, puntuar o comentar tu nivel.
Con cientos de niveles subidos cada día,
siempre hay algo nuevo y divertido para jugar en *Atmosphir.*


Carta a una señorita en París
[Cuento. Texto completo]
Julio Cortázar
Andrée, yo no quería venirme a vivir a su departamento de la calle Suipacha. No tanto por los conejitos, más bien porque me duele ingresar en un orden cerrado, construido ya hasta en las más finas mallas del aire, esas que en su casa preservan la música de la lavanda, el aletear de un cisne con polvos, el juego del violín y la viola en el cuarteto de Rará. Me es amargo entrar en un ámbito donde alguien que vive bellamente lo ha dispuesto todo como una reiteración visible de su alma, aquí los libros (de un lado en español, del otro en francés e inglés), allí los almohadones verdes, en este preciso sitio de la mesita el cenicero de cristal que parece el corte de una pompa de jabón, y siempre un perfume, un sonido, un crecer de plantas, una fotografía del amigo muerto, ritual de bandejas con té y tenacillas de azúcar... Ah, querida Andrée, qué difícil oponerse, aun aceptándolo con entera sumisión del propio ser, al orden minucioso que una mujer instaura en su liviana residencia. Cuán culpable tomar una tacita de metal y ponerla al otro extremo de la mesa, ponerla allí simplemente porque uno ha traído sus diccionarios ingleses y es de este lado, al alcance de la mano, donde habrán de estar. Mover esa tacita vale por un horrible rojo inesperado en medio de una modulación de Ozenfant, como si de golpe las cuerdas de todos los contrabajos se rompieran al mismo tiempo
SAMSUNG





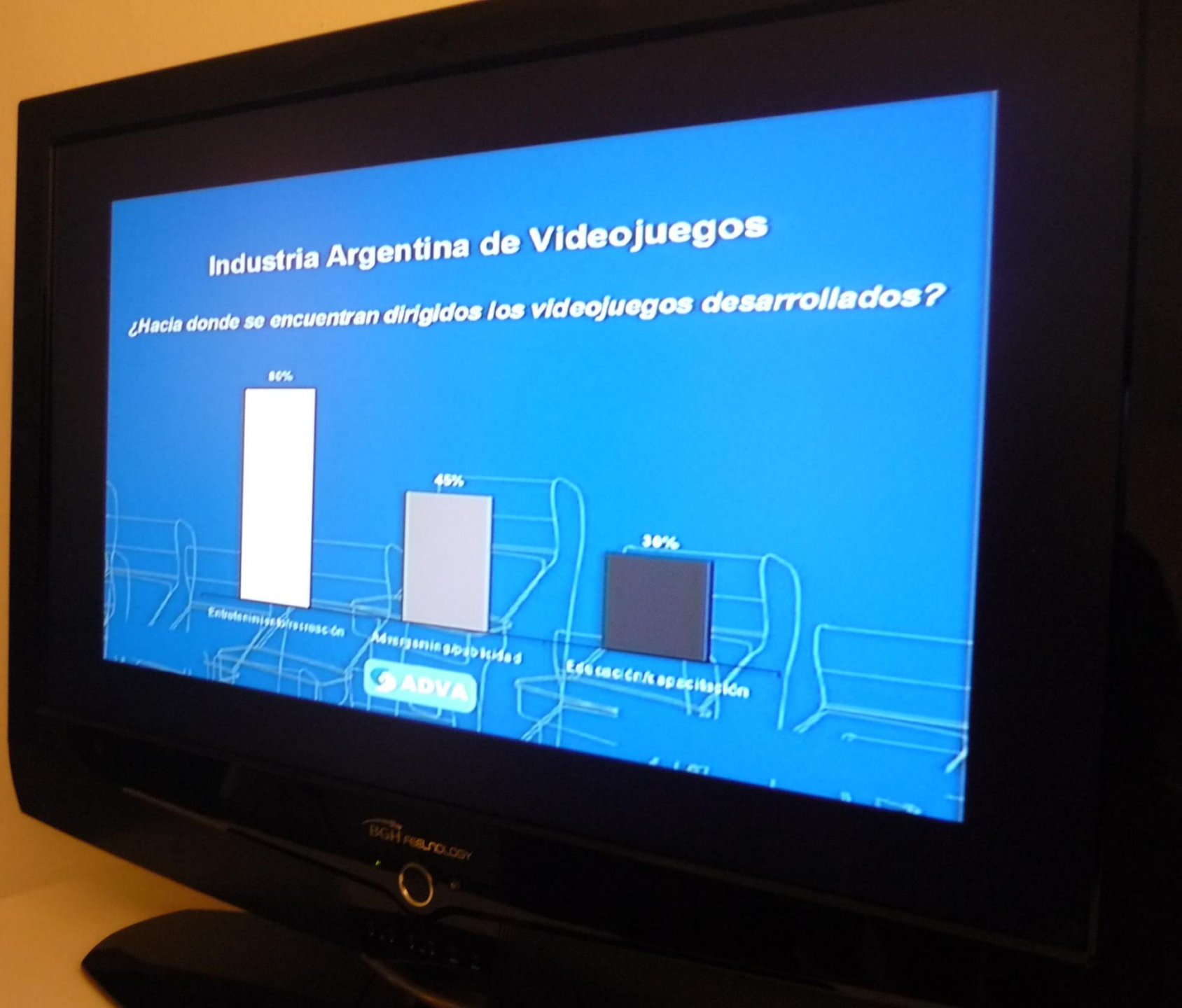
Rabbits for my closet, de *Purple Tree*, es el primer videojuego
inspirado en un cuento del genial escritor argentino Julio Cortázar.

El jugador toma el rol del anónimo protagonista de "Carta a una señorita en París" (*Bestiario*, 1951),
quien inevitablemente, de cuando en cuando, vomita pequeños conejos que empiezan a destrozar la casa.
Desesperado, intentará ocultarlos en el placard antes de que llegue la mucama.

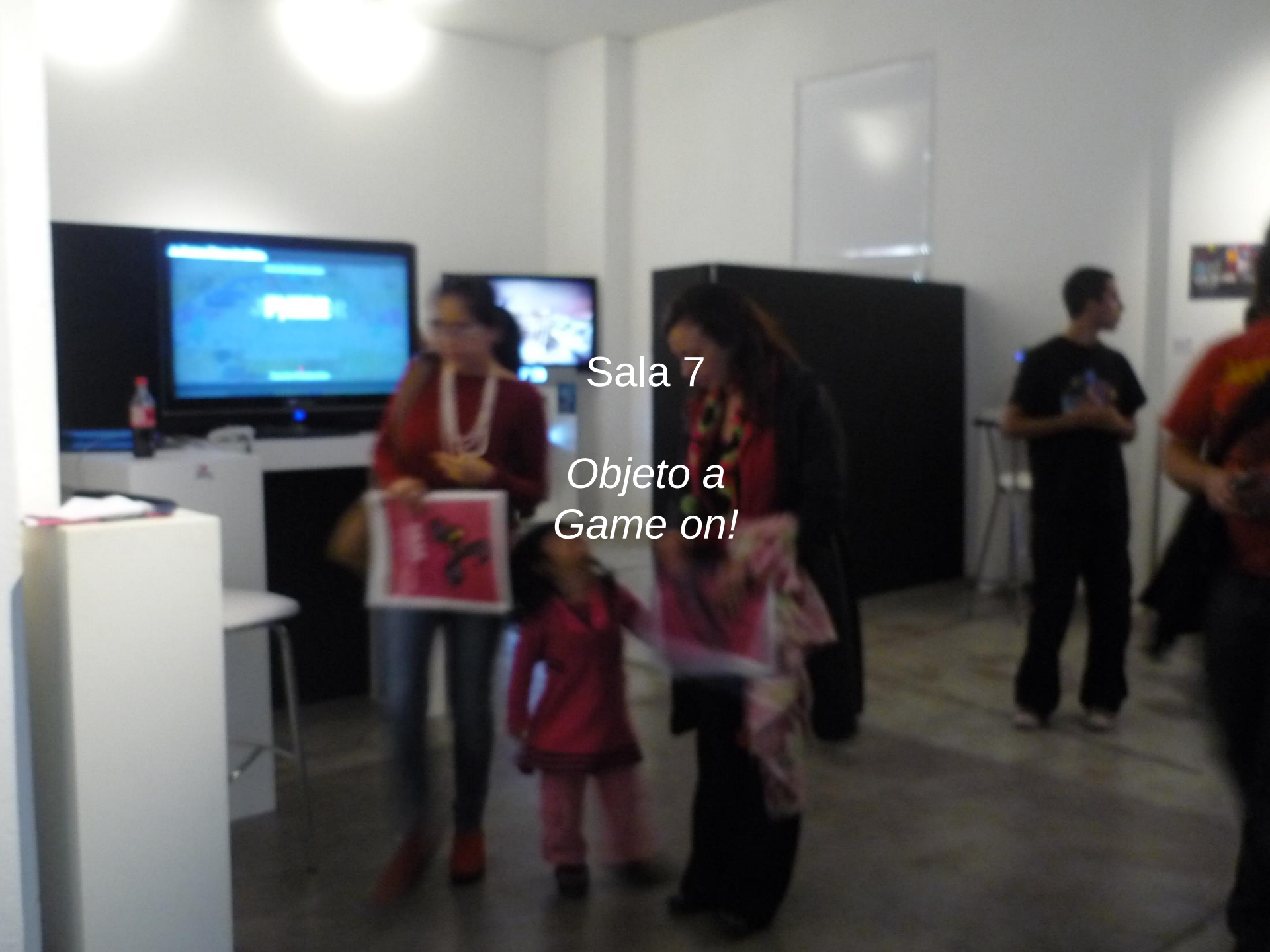
La tarea consiste en guiar a los erráticos conejos hacia el placard,
empujándolos y bloqueándoles el camino con los distintos muebles de la habitación,
antes de que se acabe el tiempo.

Breve y de fácil acceso para jugadores casuales,
Rabbits for my closet intenta conjugar pasajes cortazarianos
con una experiencia más lúdica, popular y actual.
Y lo logra como sólo los videojuegos pueden hacerlo.

FASE
Game Onf 2011
FASE
Game Onf 2011
FASE
Game Onf 2011
FASE
Game Onf 2011


Industria Argentina de Videojuegos
¿Hacia donde se encuentran dirigidos los videojuegos desarrollados?
66%
45%
30%
ADVA

GAME ON! 2011
El arte en juego


Sala 7
Objeto a
Game on!

TUNING
TUNING

Tuning
Nuestra percepción de la estructura fundamental de las cosas nos permite "ver" a través de todo tipo de distorsiones: ¿son los mundos de Tuning tan complejos como parecen?
Presionar "ESC" antes de empezar a jugar.
Autor: Jonatan Söderström (Cactus) – Suecia

Judith
Los juegos no están definidos por las libertades que nos dan, sino por las que nos quitan. Inspirado en el cuento "Barba Azul" de Charles Perrault, Judith nos plantea una pregunta en varios planos a la vez: ¿cuánta libertad tengo realmente?
Presionar "ESC" y luego la barra de espacio antes de empezar a jugar.
Autores: Terry Cavanagh , Stephen Lavelle – Irlanda

Loop Raccord
Un juego experiencial donde se sincronizan videos para obtener "raccord": una continuidad audiovisual entre dos encuadres
Autor: Nicolai Troshinsky – España

Sense of Connectedness
Un juguete de investigación científica inspirado por la frenología (hipótesis donde las facultades psíquicas se localizan en determinadas regiones del cerebro).
Existe una lógica a descubrir detrás de cada elemento de este juego: No rendirse.
Presionar "ESC" antes de empezar a jugar.
Autor: Michael Brough - Nueva Zelanda

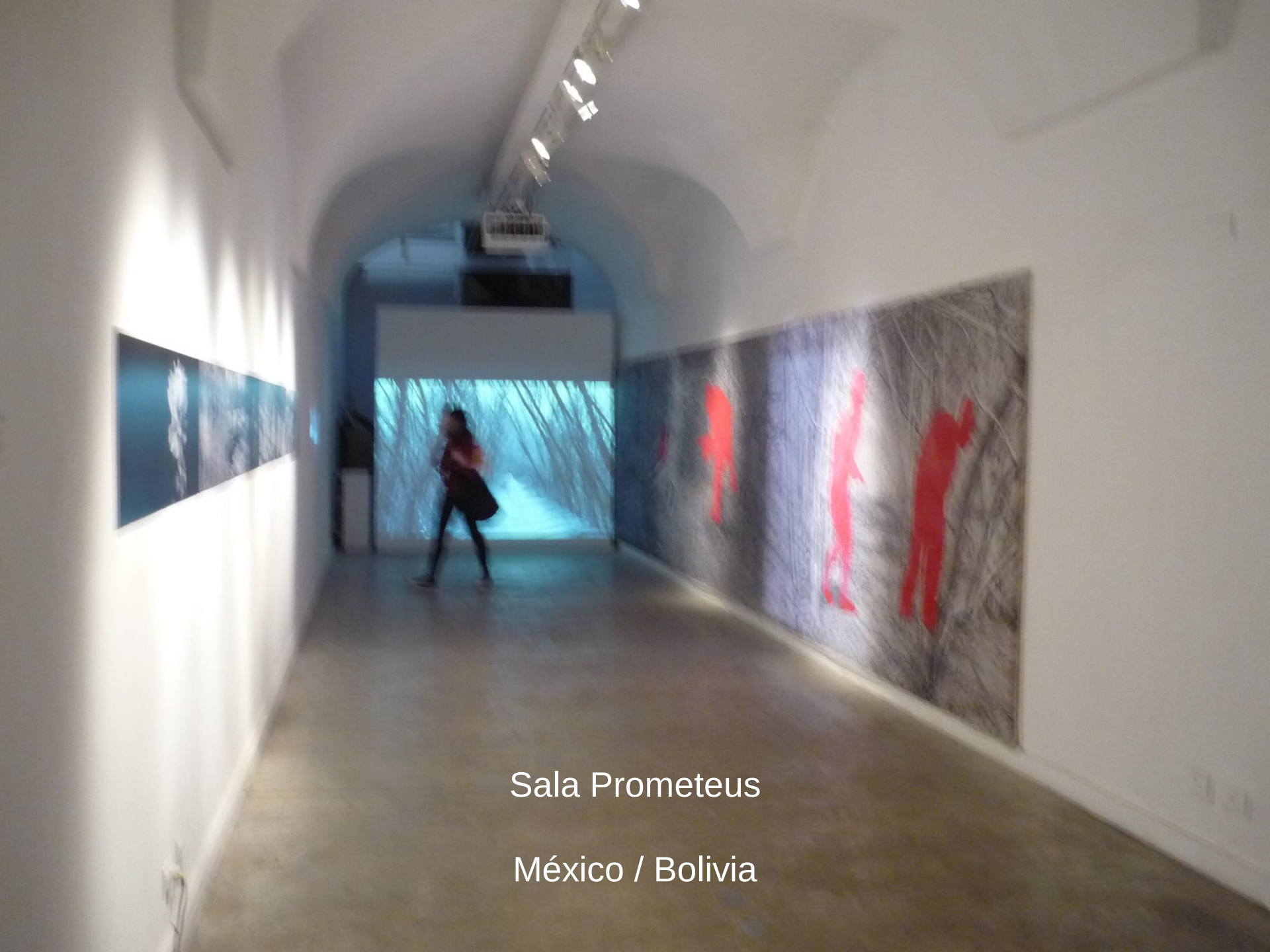
FASE
Encuentro de arte y tecnología

"El arte nos permite explorar rincones del universo y de nosotros mismos. Los lenguajes de la pintura, la música y la literatura expresan poéticas muy diferentes, dándole a cada arte un rol único e irreemplazable. Para los videojuegos el arte es territorio inexplorado, pero varios pioneros ya buscan el rol, la lente, la luz y los misterios con que los juegos nos van a llevar a donde no sabíamos que queríamos ir.

Dada la juventud de esta exploración artística en la ya joven historia de los videojuegos, vale enfatizar algo fundamental: la magia no se "ve" en la pantalla. Un videojuego es un edificio esculpido en el mundo de las ideas, donde los jugadores pueden contemplar, correr, tocar y romper, estableciendo un diálogo con el arquitecto que sólo se puede tener de una manera: jugando.

Esta selección roza esa mística que es exclusiva del videojuego artístico. Muestra también cuán diversas pueden ser las experiencias al jugar: navegar estructuras invisibles, comprender mecanismos misteriosos, ejercitar un instinto cinematográfico, o abrir una última puerta..."

Daniel Benmergui



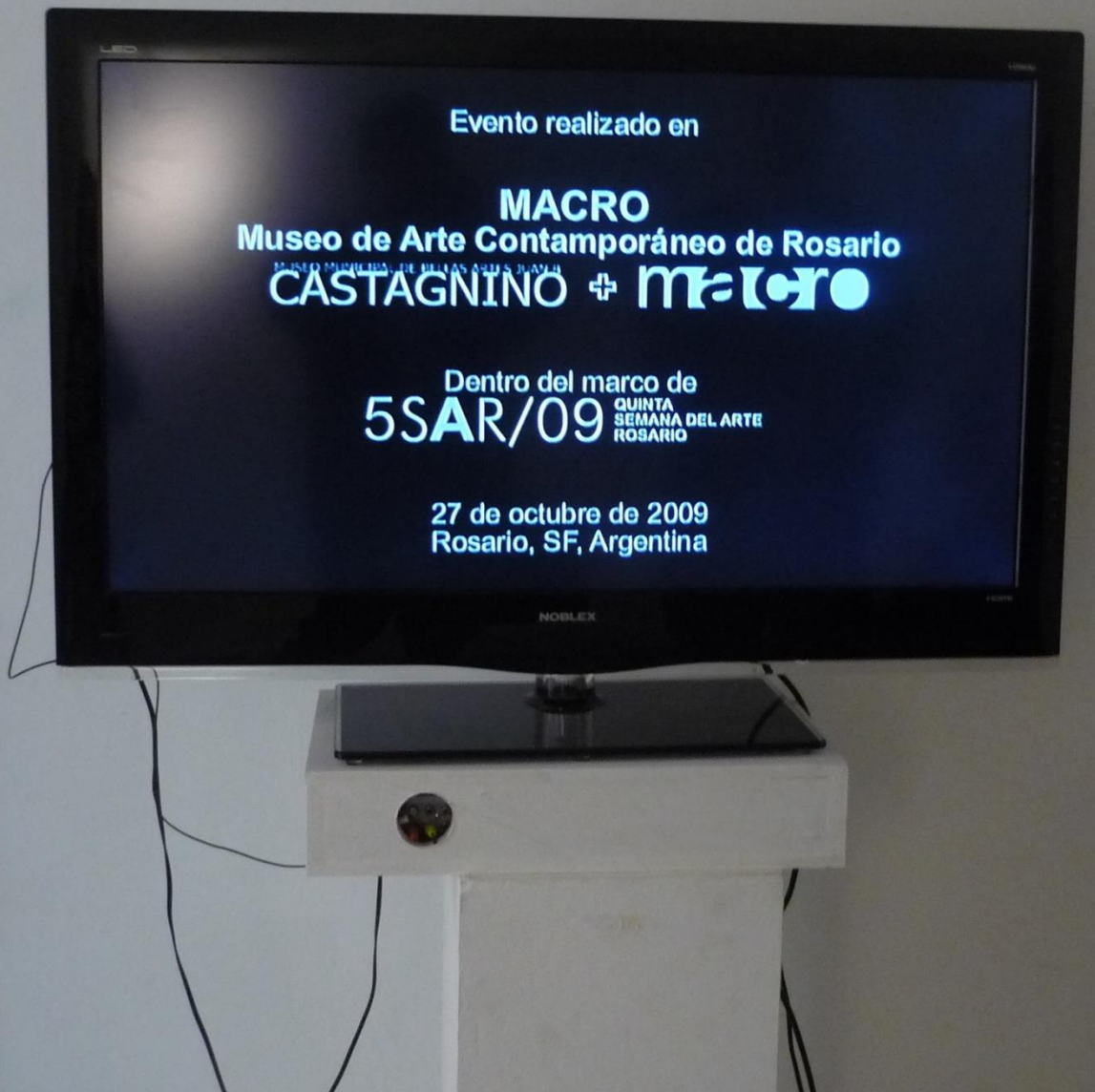
Sala Prometeus

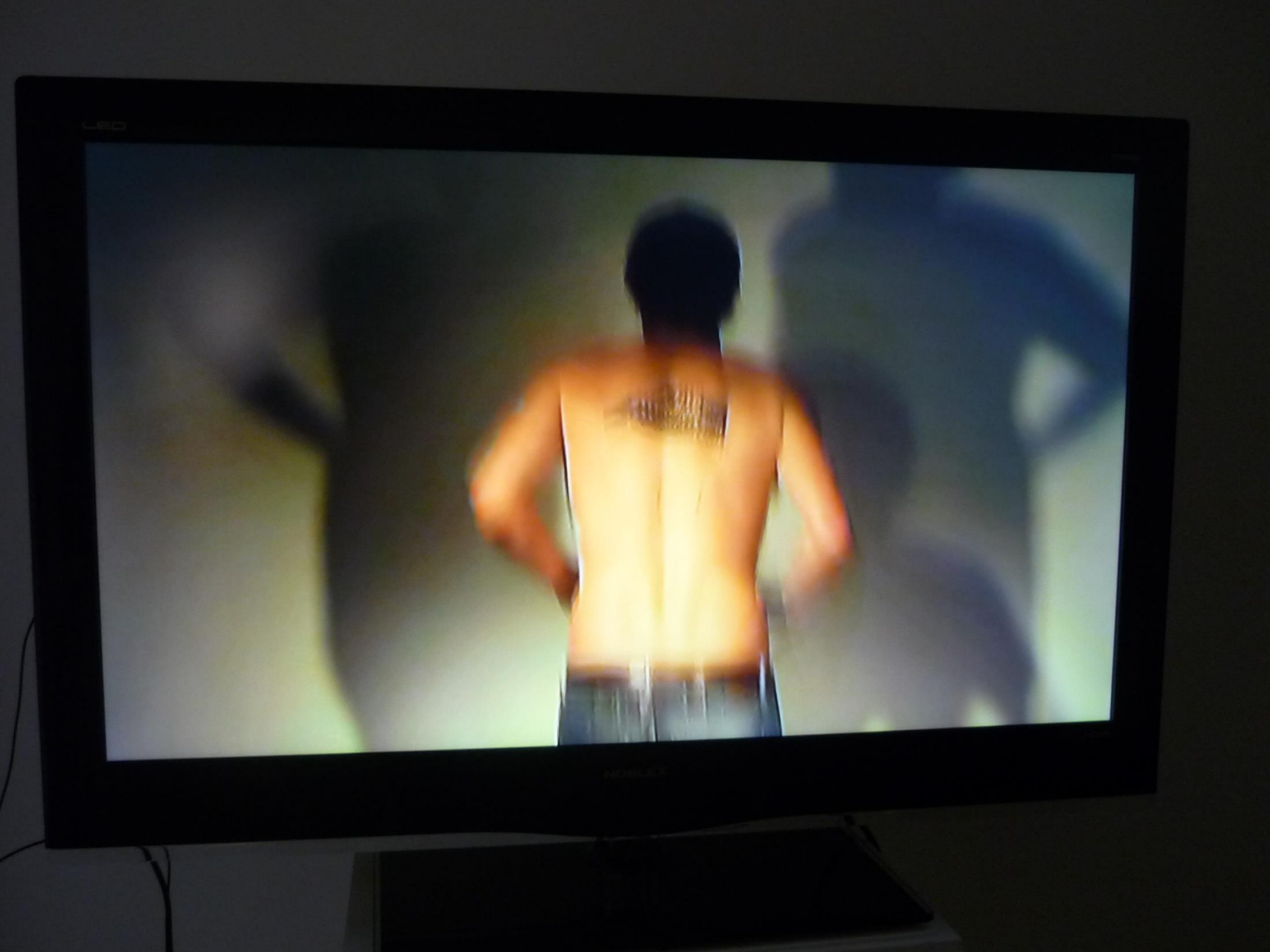
México / Bolivia

Embajada de México
Miguel Rodríguez Sepúlveda / *Emergía*
2009, registro de acciones

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.

El proyecto supone también hacer el mapeo en las principales capitales de Latino América y la reflexión sobre los ideales e iconos que definen y puntualizan las sutiles variantes y similitudes en nuestra identidad latinoamericana y que sustenta parte de nuestras aspiraciones, memorias e imaginarios colectivos. En cada presentación las imágenes a utilizar se adecúan a los paradigmas y aspiraciones locales a partir de una estudio consenso que se hace en el lugar y unos días previos a la presentación.


Evento realizado en
MACRO
Museo de Arte Contamporáneo de Rosario
CASTAGNINO + macro
Dentro del marco de
5SAR/09
QUINTA SEMANA DEL ARTE ROSARIO
27 de octubre de 2009
Rosario, SF, Argentina
NOBLEX



Bolivia
17ª Bienal Internacional de Arte de Santa Cruz de la Sierra
Joaquín Sánchez / *El mejor de mis mundos*
2010, instalación

vida
colectiva
Autor: Francisco Paredes
Programación: Agustín Genoud
Producción: María José Alguero
Diseño Gráfico: Pablo Varela
Montaje: Miguel José González-González
Musicas: Sebastián Escofet
Set Discursos: Tomas Rawski
Web: www.dicatorce.com
Movimiento Vial
p-catorce
Ballmo's

Patio de la Fuente
LPEP – La Paternal Espacio Proyecto

Patio de la Fuente

La Paternal Espacio Proyecto
Frank Paredes / *Vida Colectiva*

y tecnología

VIDA COLECTIVA

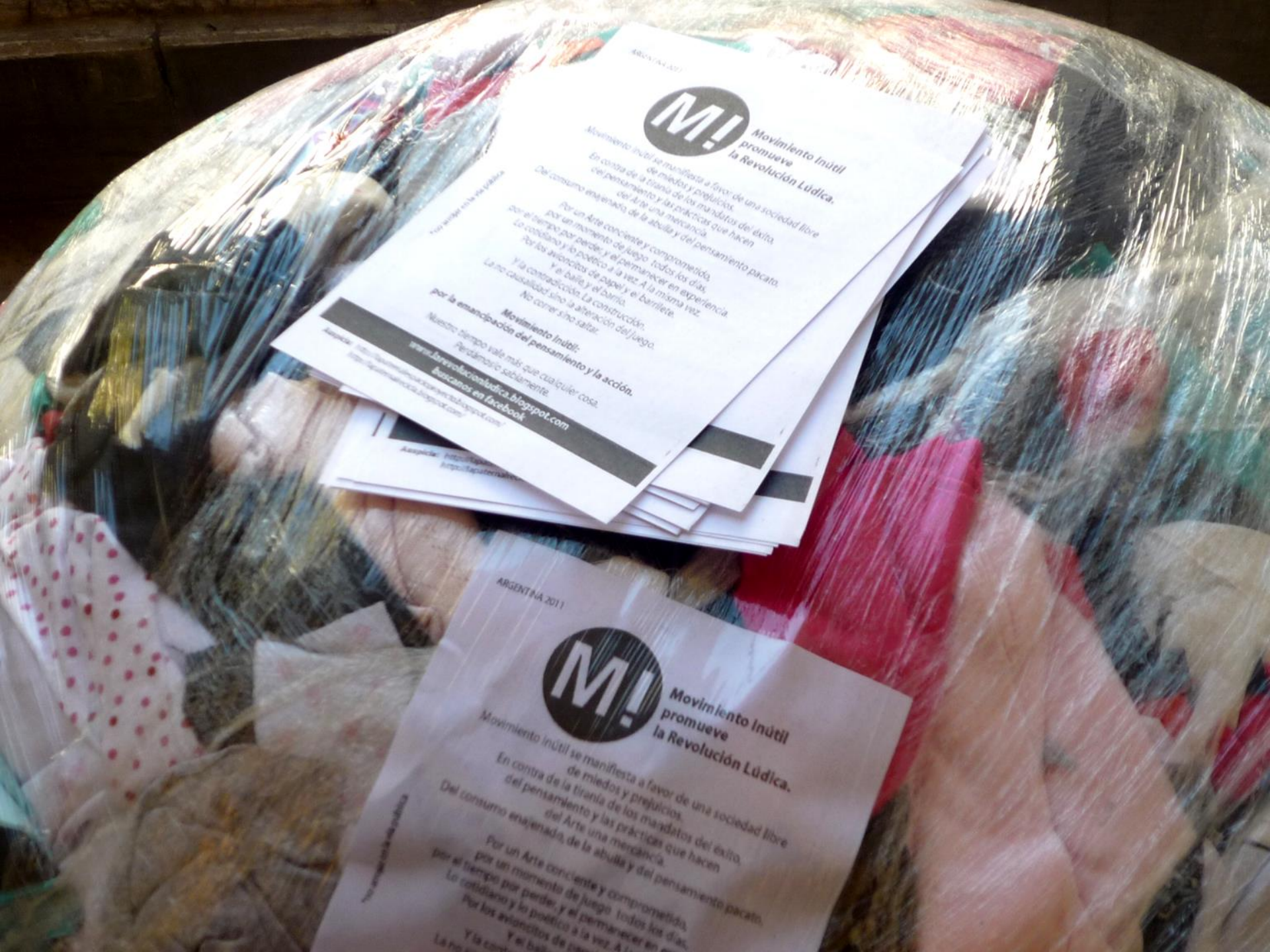
-**Viernes** : **14.30 a 16 hs.** Charla con intelectuales.
Ana Quiroga, Diego Genoud, Eric White

-**Sábado**: **13 a 15 hs.** Charla con intelectuales
Lucas Rubinich, Adriana Grimberg, Christian Gauna
16 a 20 hs. Movimiento Inútil (Manifestación)
Coord. Dina Stasta / Melina Martín

-**Domingo**: **13 a 15 hs.** Charla con intelectuales
Enrique Vazquez, Adriana Amado Suarez, Diego Melero
16 a 18 hs Recórcholis Vida Colectiva
(danza improvisada / Dir: Melina Martín)
Dos al mismo tiempo (danza teatro)
Germán Fonzalida y Noelia Antunez

Diego Melero
conversando como invitado en *Vida Colectiva*
y siendo registrado por *veartv*
7.5.2011

convivencia
hablamos de convivencia diaria, de redes, de cultura


ARGENTINA 2011
M!
Movimiento Inútil
promueve
la Revolución Lúdica.
Movimiento inútil se manifiesta a favor de una sociedad libre
de miedos y prejuicios.
En contra de la tiranía de los mandatos del éxito,
del pensamiento y las prácticas que hacen
del Arte una mercancía.
Del consumo enajenado, de la abulia y del pensamiento pacato.
Por un Arte consciente y comprometido,
por un momento de juego todos los días,
por el tiempo por perder, y el permanecer en experiencia.
Lo cotidiano y lo poético a la vez. A la misma vez.
Por los aviones de papel y el barrilete.
Y el baile, y el barrio.
La construcción. La contradicción.
No correr sino saltar.
La no causalidad sino la alteración del juego.
Movimiento Inútil:
por la emancipación del pensamiento y la acción.
Nuestro tiempo vale más que cualquier cosa.
Pensamos sabiamente.
www.larevolucionludica.blogspot.com
buscanos en facebook

Sala 11

Video al cubo

Video al cubo

Del infinito arte
Lila Siegrist | Palette

4 gatos - Espacio de arte
Laura Brugnoni | Raid
Maria Laura Dominguez | Mi vestidito
Cecilia Magno | Sin palabras
Ivana Vollaro | Alfaboca
Marta Ares | yo, x? (me, x?)

Museo Macro Castagnino
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

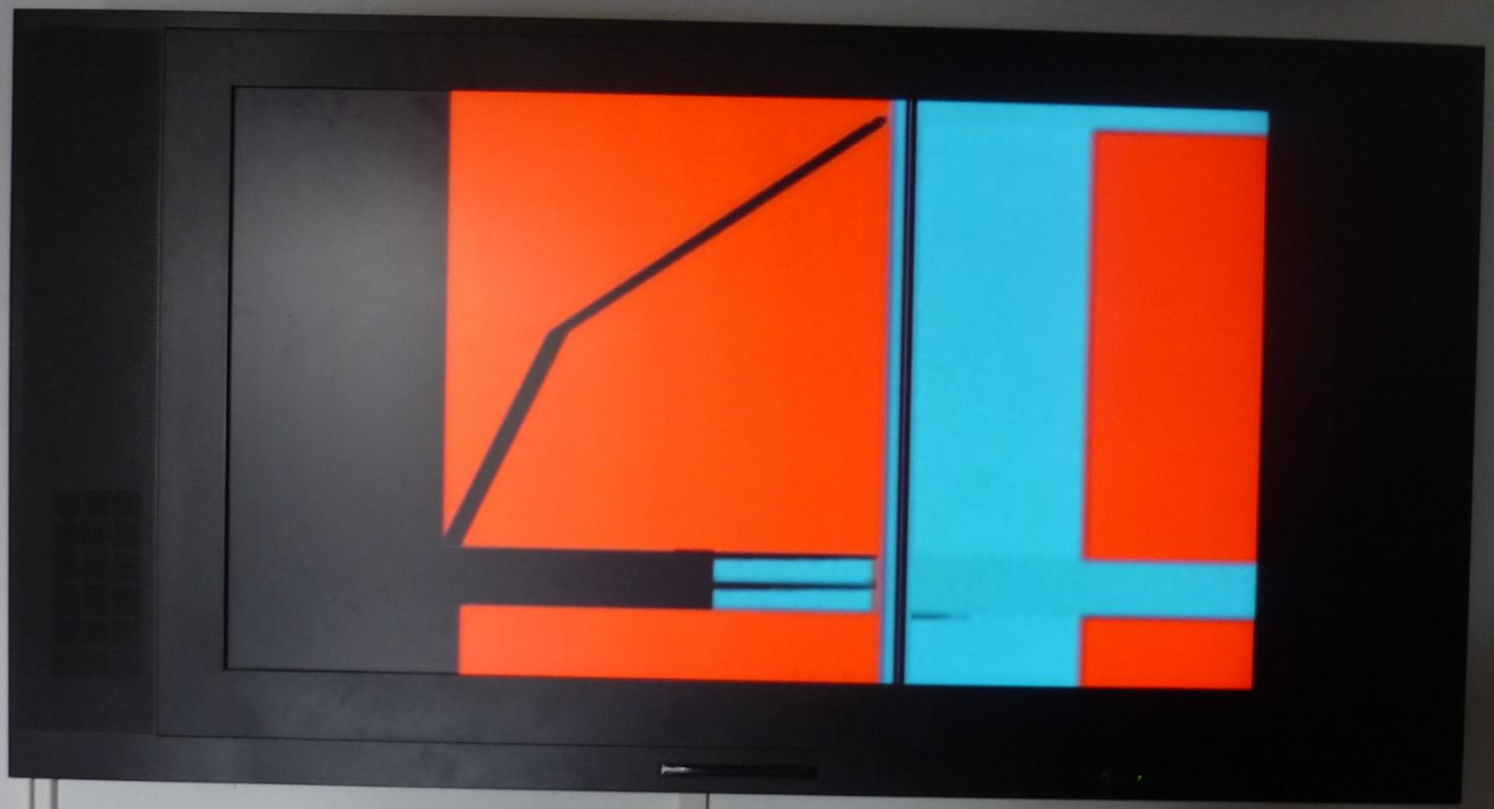
La Paternal espacio proyecto
Raquel Masci | Fear 2010

Imán de la boca
Gabriel Quaranta

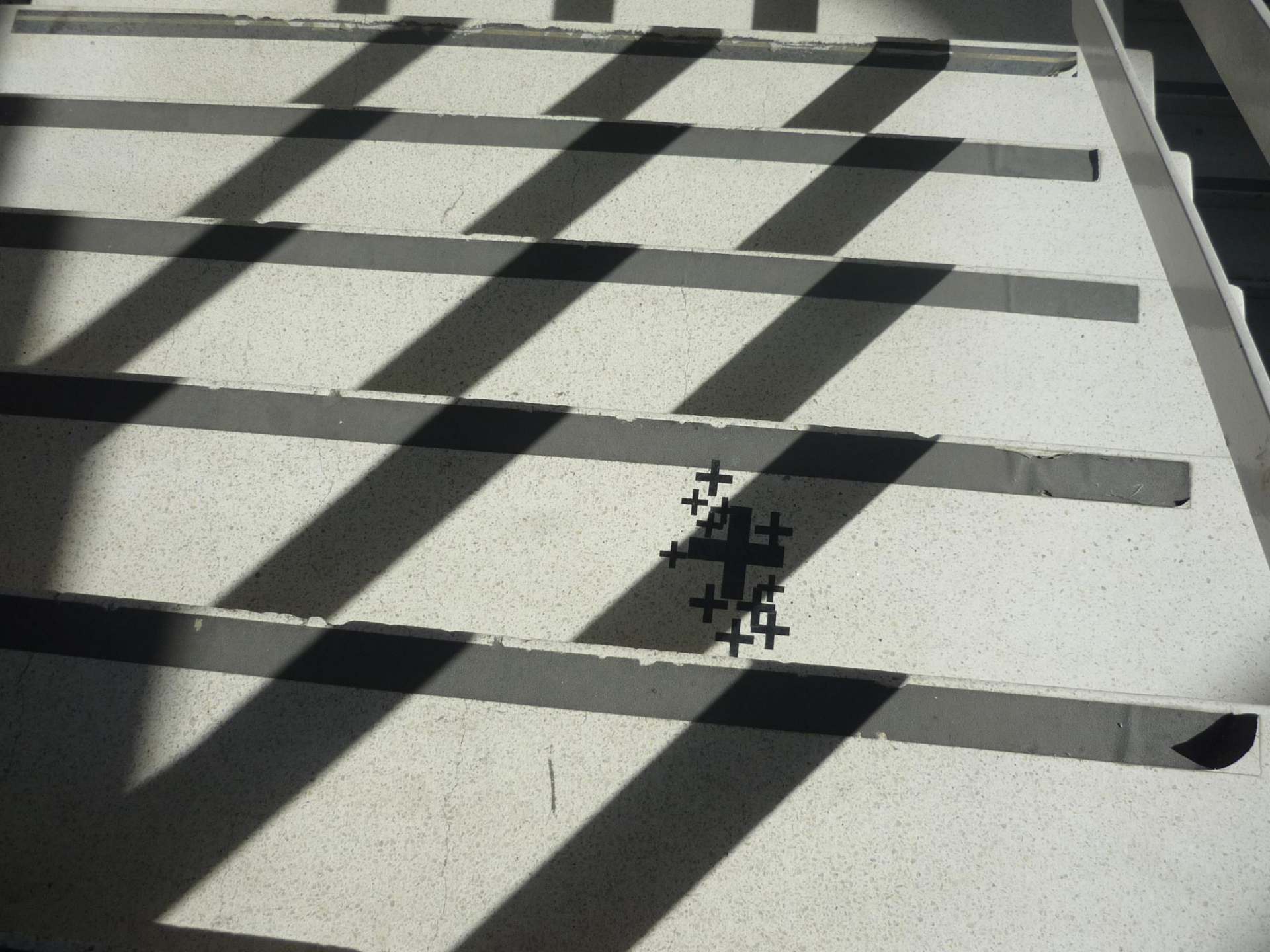
Fundación Memorial
Alienigenas: André Pitombo, Felipe Vinite, Isabela Georgetti | Alienígenas
Ângela Barbour | Redenção Simulacro
Lilian Fontenla | Experimentação nºII
Alienígenas: André Pitombo, Felipe Vinite, Isabela Georgetti | Etíope
Jaime Lauriano | sem título #3 (da série a casa)
Daniela Cortez | Ensaio em vermelho e estudo de luz e sombra nº 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
Joaquín Gimenez | Trinca + Pinheiro + Diaz BAVA

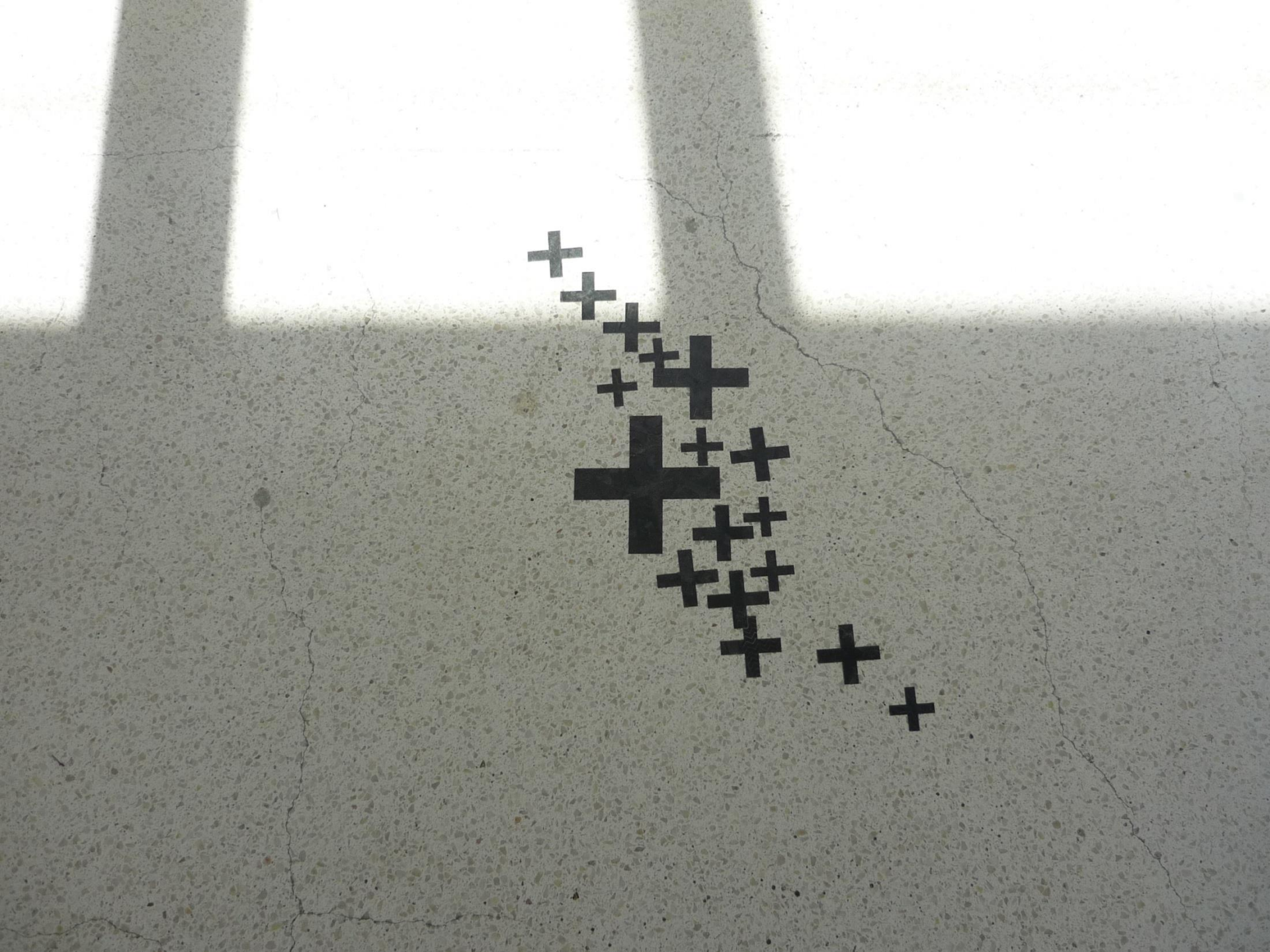
Centro Cultural Virla
Lilian Del Valle Gutierrez | IF I WERE YOU | WICH DO YOU PREFER
Alejandro Gomez Tolosa | Faena | Purgatorio | Jardín Profano

Fase
Lucrecia Urbano / *In vitro*
2010, videoinstalación



Patio de la Fuente
LPEP – La Paternal Espacio Proyecto





OCTUBRE
TIZACIÓN
DE MAMA
RARIO
TETAS
IONALES Y AFICIONADOS
EGORÍA: CUENTO CORTO
ópez y Tigre. Rotary Club de Olivos.
dro. Espacio de Arte Imán de la Boca.
Patrocinan:
IAGNOSTICO
MAIPU

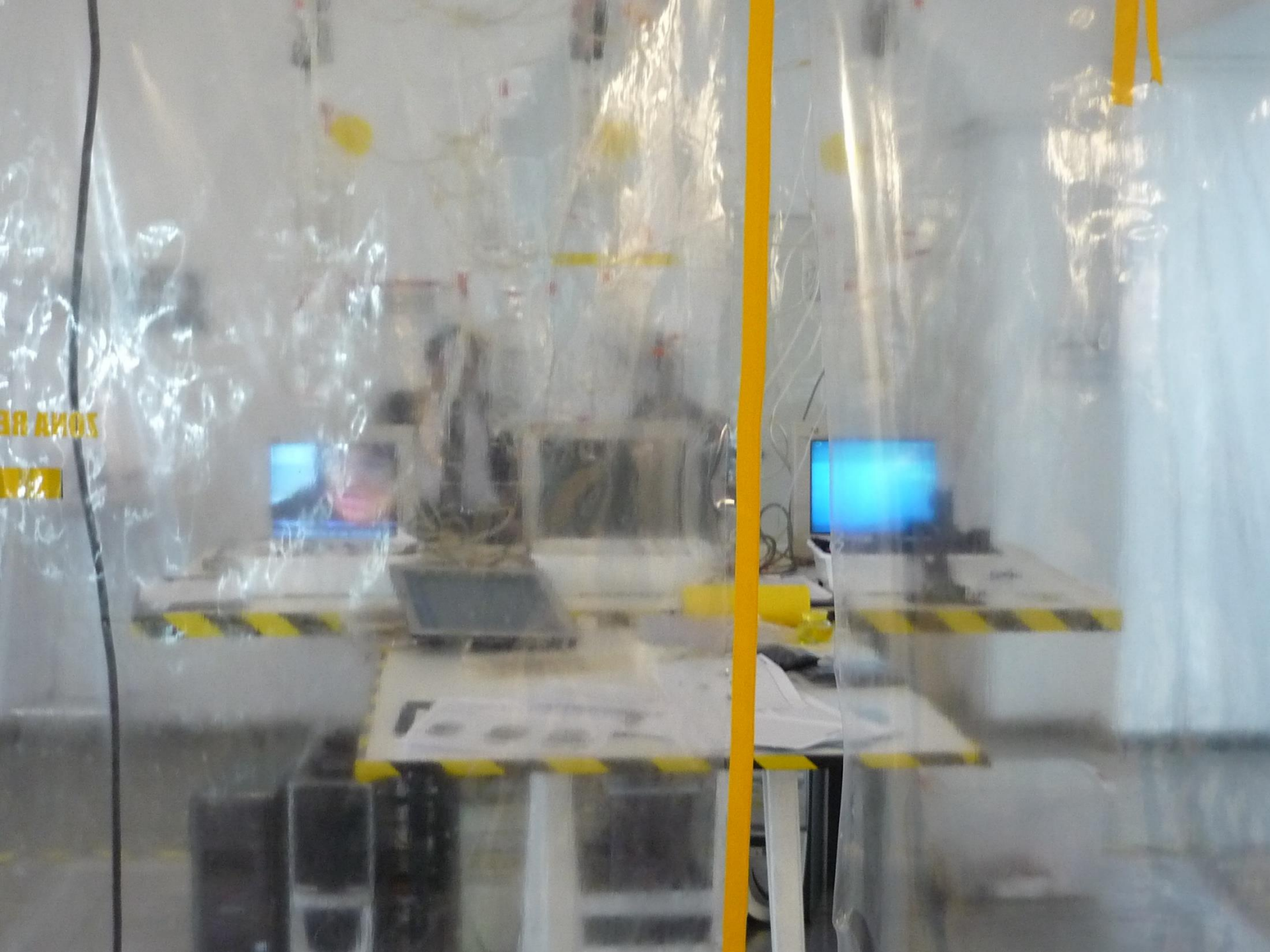
Sala 13

Gabriela Larrañaga (coord.) / *Diálogo en Construcción*
proyecto de intercambio artístico

La era del gorgojo / Fabián Nonino - Bruno Rota
instalación, 3 x 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 VIDA DEL
CORREDOR



Gabriela Larrañaga (coord.) / *Diálogo en Construcción*
proyecto de intercambio artístico

La Armadura / Cristina Coll -Maia Cosín.
instalación

Su eje central es la identidad.
Este diálogo visual revela dos modos distintos de interrogarse acerca de ésta en torno al binomio ficcion.realidad.

DNI
10

NO ES LO MISMO

NO ES LO MISMO

Dacil Art

Laura Ferrando – Federico Vendrell / *Tu ciudad te refleja*
Constanza Martínez – Gabriela Matarú – Laura Bracco

instalación tecnológica

dacil
TU CIUDAD TE REFLEJA
LAURA FERRANDO - FEDERICO VENDRELL
Constanza Martínez · Gabriela Maierá · Laura Bracco
EXTROVERTIDO
EMPATICO
Imaginativo
Sensitivo
Expansivo
Emocional
RACIONAL
Analítico
Práctico
Objetivo
Creativo
INTROVERTIDO
INTUITIVO
Innovador
Vanguardista
Creativo
Reservado
RACIONAL
Seguro
Inflexible
Práctico
Conservador
Archivo
Digital

TU CIUDAD TE REFLEJA

LAURA FERRANDO - FEDERICO VENDRELL

Constanza Martínez · Gabriela Malará · Laura Bracco

EXTROVERTIDO

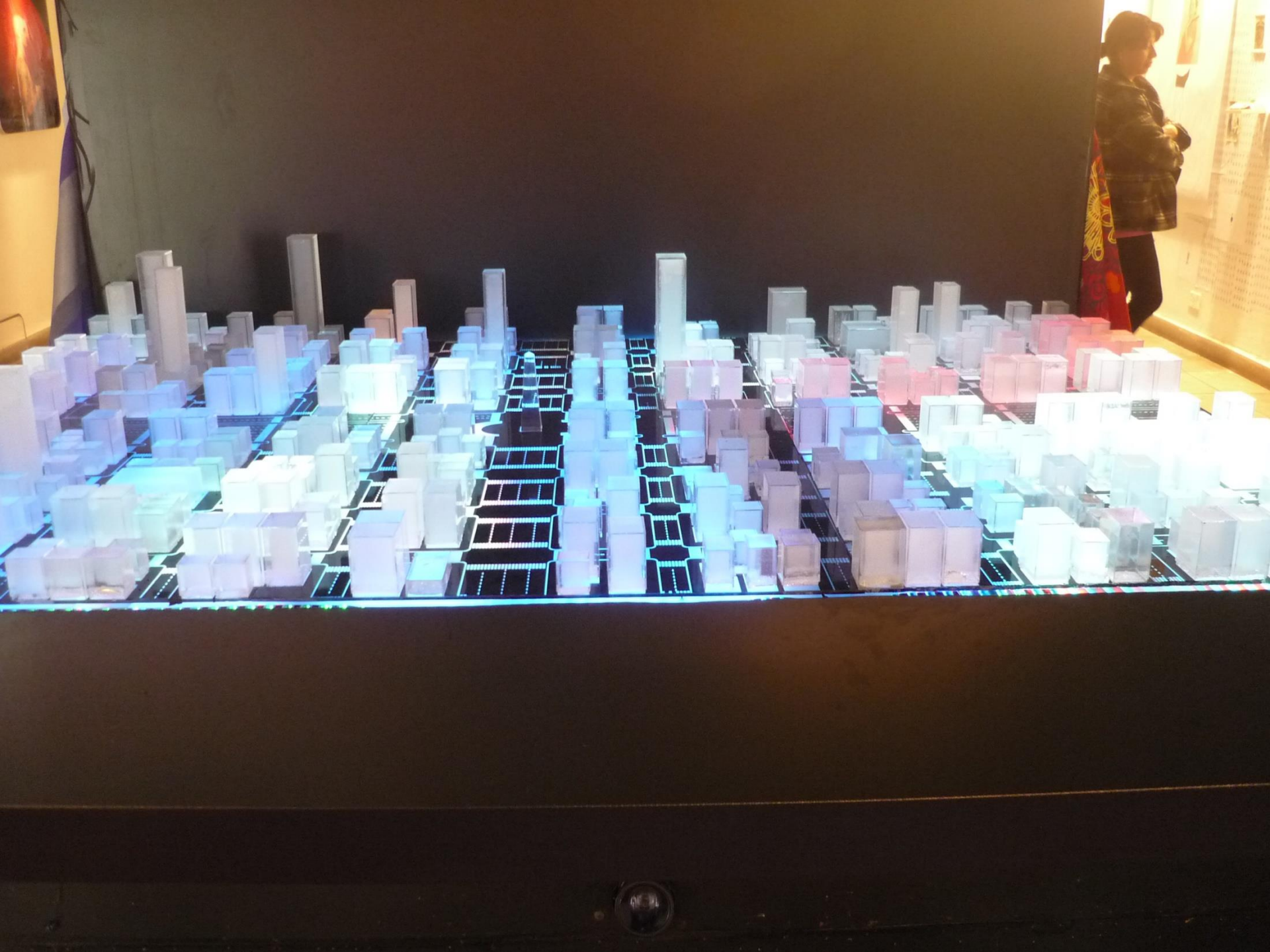
EMPATICO
Imaginativo
Sensitivo
Expansivo
Emocional

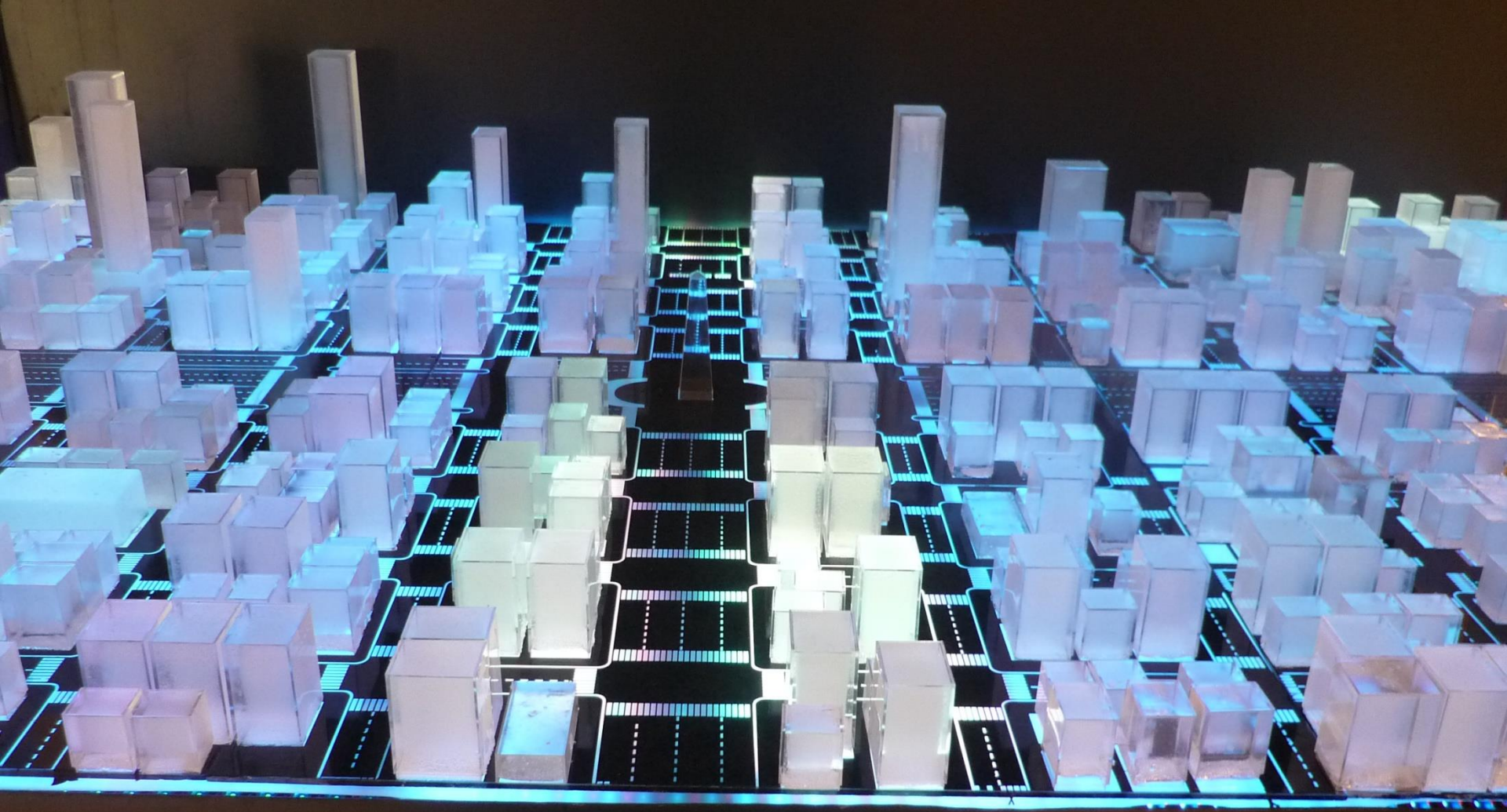
RACIONAL
Analítico
Práctico
Objetivo
Creativo

INTROVERTIDO

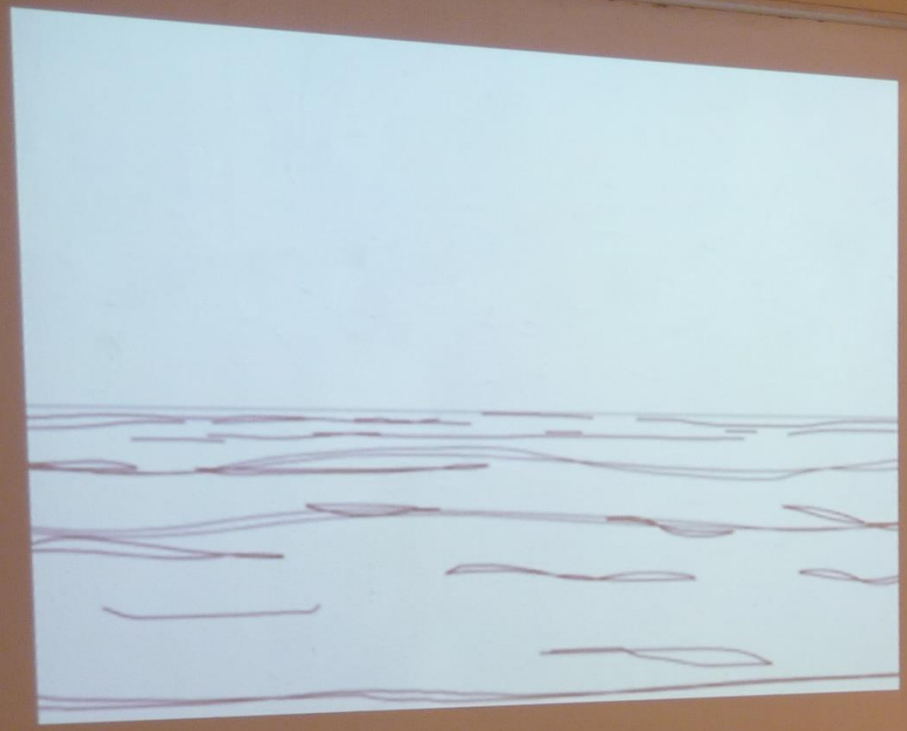
INTUITIVO
Innovador
Vanguardista
Creativo
Reservado

RACIONAL
Seguro
Inflexible
Práctico
Conservador





TURA DEL DESEO



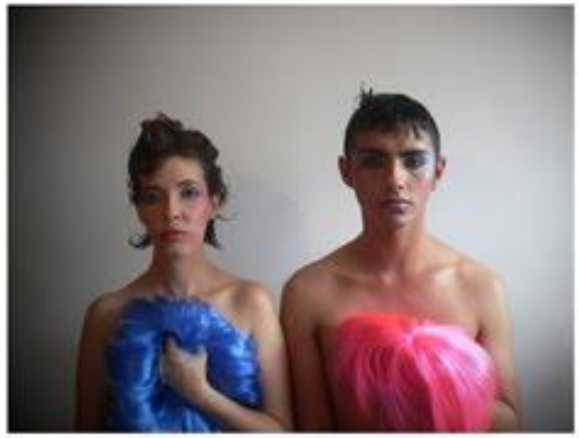
ARQUITECTURA DEL DESEO
FABIANA BARREDA

dacil

Pabellón 4

Jimena Brescia / *Show me love*
2010, fotoperformance, videoperformance

Este trabajo 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?



Espacio de Libros

Fase
Juan Amadeo / *Los Caminos de Haroldo*
fotografía

Libros de Artista
cur.: Pelusa Borthwick

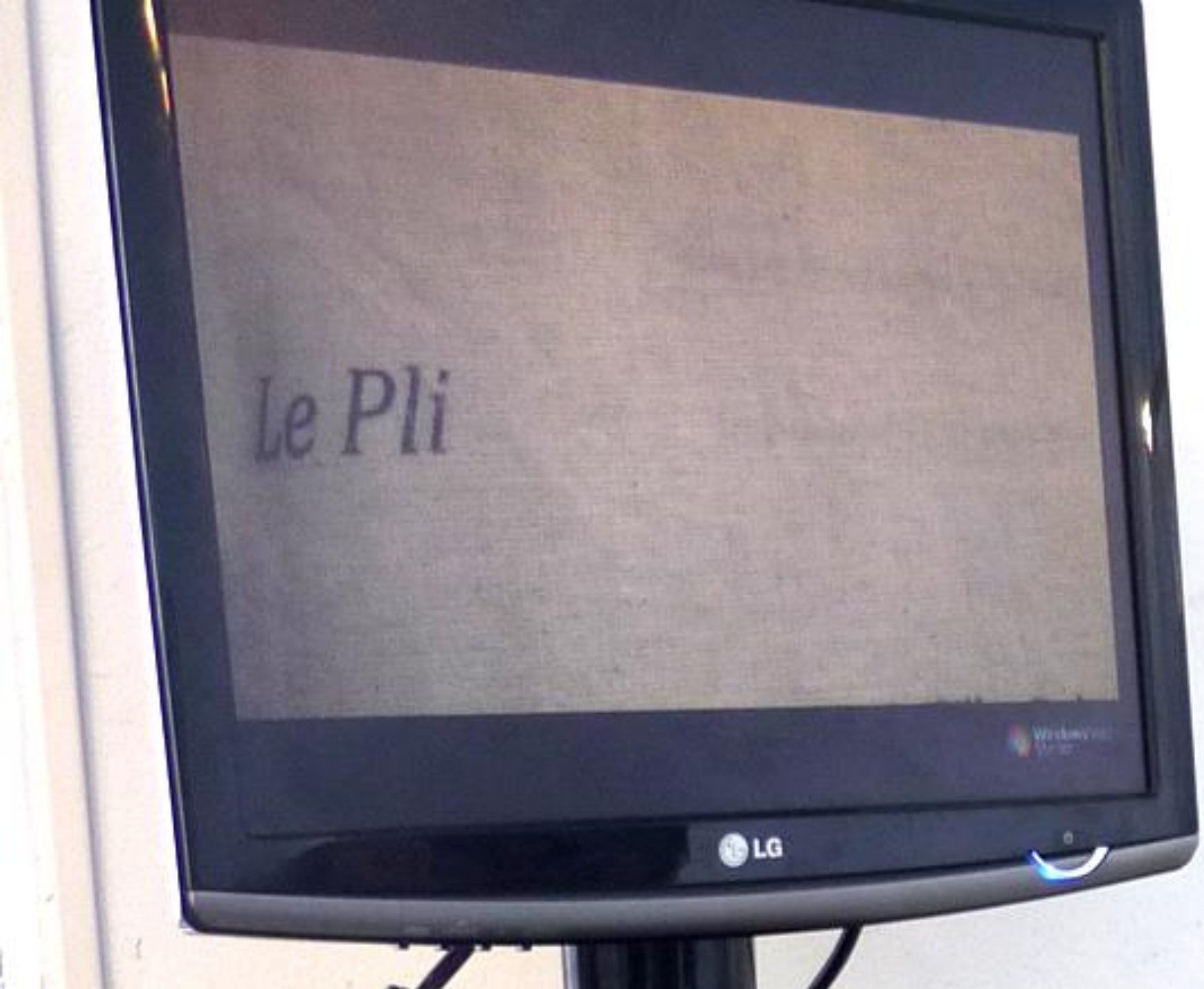
Grupo *Escombros*
Llegamos al futuro
2011

Graciela Marotta
Acecho y resistencia
2011

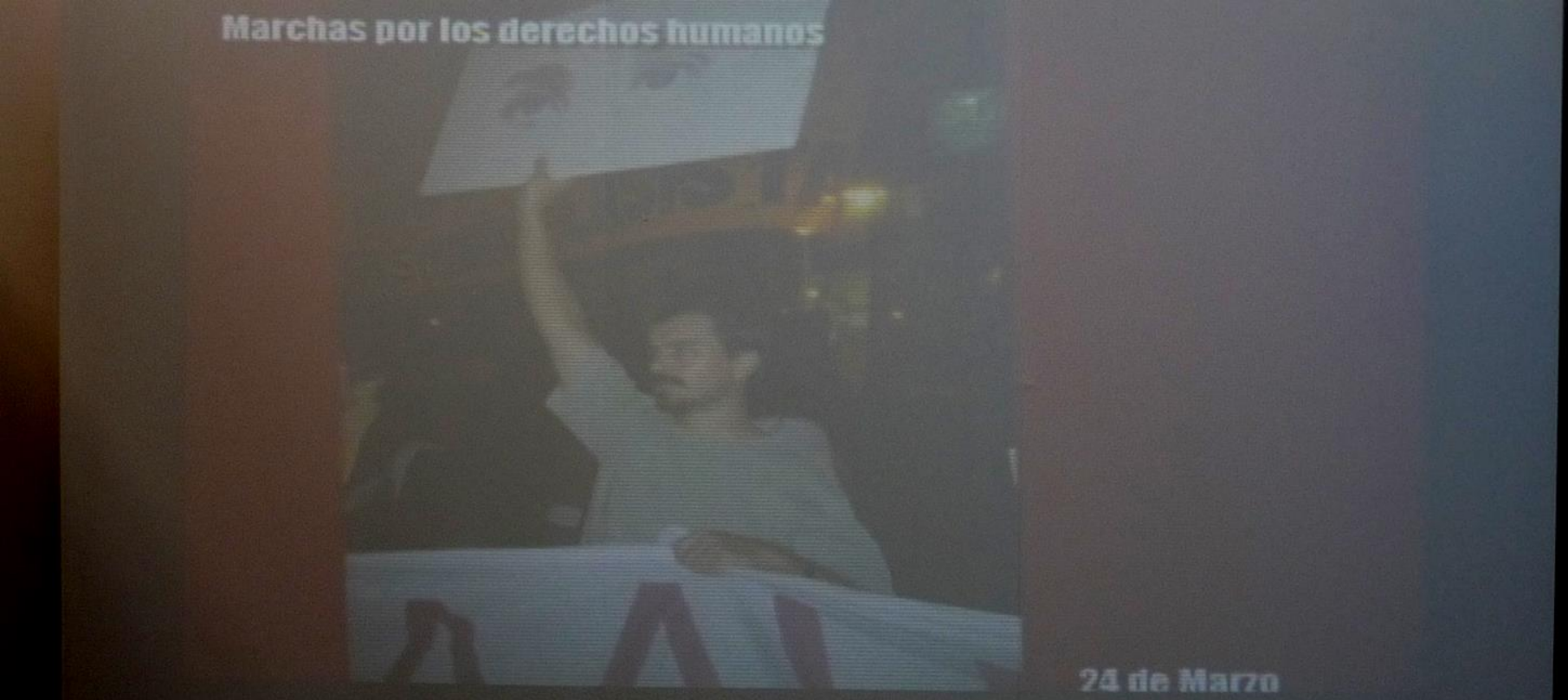
Mónica Goldstein
El punto móvil
2011

Karina Maddonni
Le Pli
2011

Le Pli
LG
Le Pli


Le Pli
LG

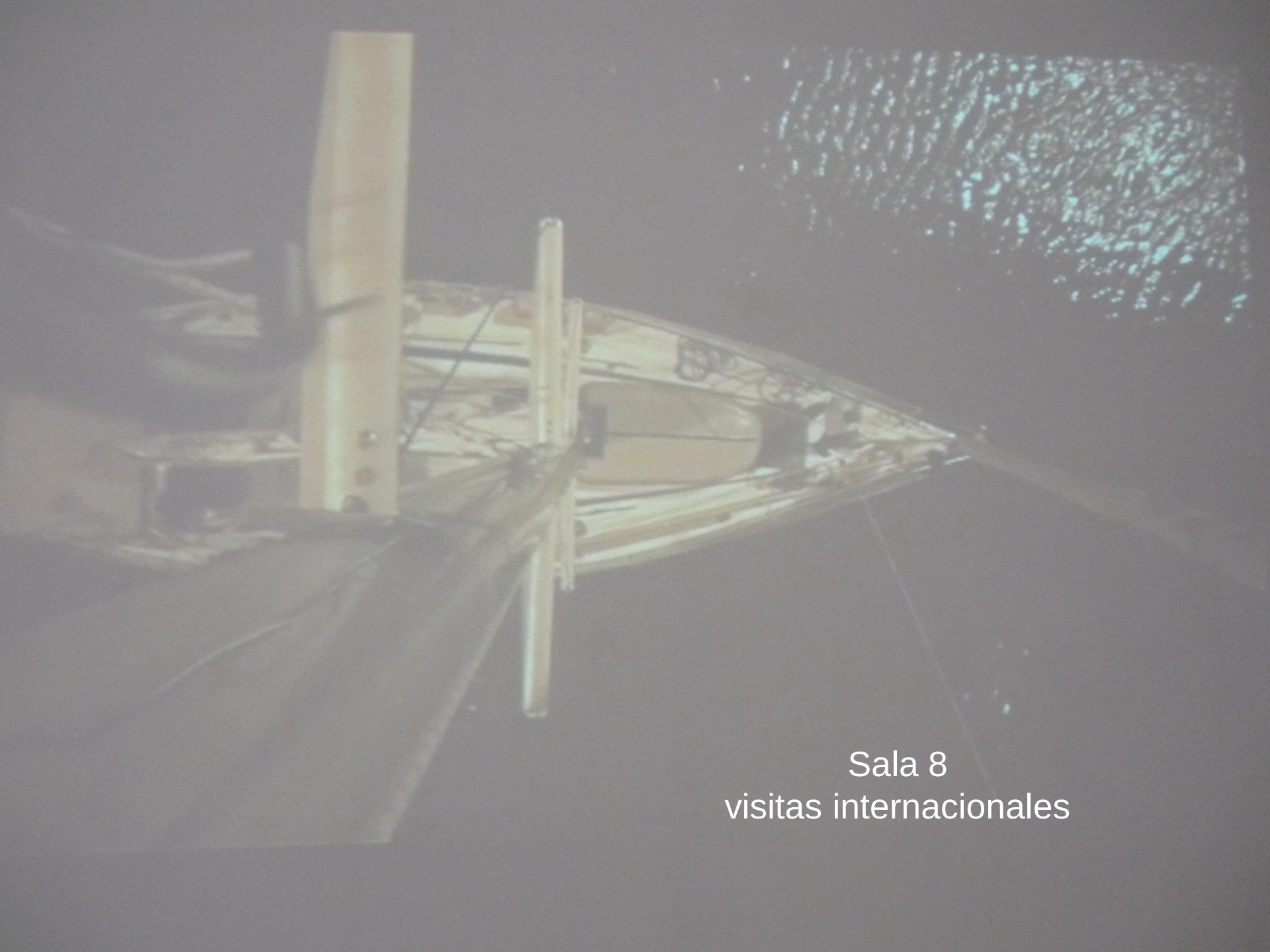
Edith Matzen Hirsch
… *en cada tiempo…*
2011



AAVRA
Asociación de Artistas Visuales de la República Argentina
video institucional de sus proyectos
coord.: Laurra Ferrando, Zulema Maza, Diana Dowek

Espacio ecléctico
*C*oord.: Julieta Escardó
Libros de Artistas de fotografía

Ulanovsky, Inés
Heinberg, Lucila
Giordano, Livio Javier
Passadore, Jimena
Szankay, Lena
Nacc, Laura
Valdez, Tony
Meloni, Myriam
Kirchuk, Alejandro
Recchini, Zulma
Laghi, Fabian
D'Amelia Viviana
Fernandez, Lorena
Escardo, Julieta
Friedman, Sebastian
Knight, Andrea
Betesh, Luciana
Lombardich, Carmen
Iasparra, Ignacio



Sala 8
visitas internacionales

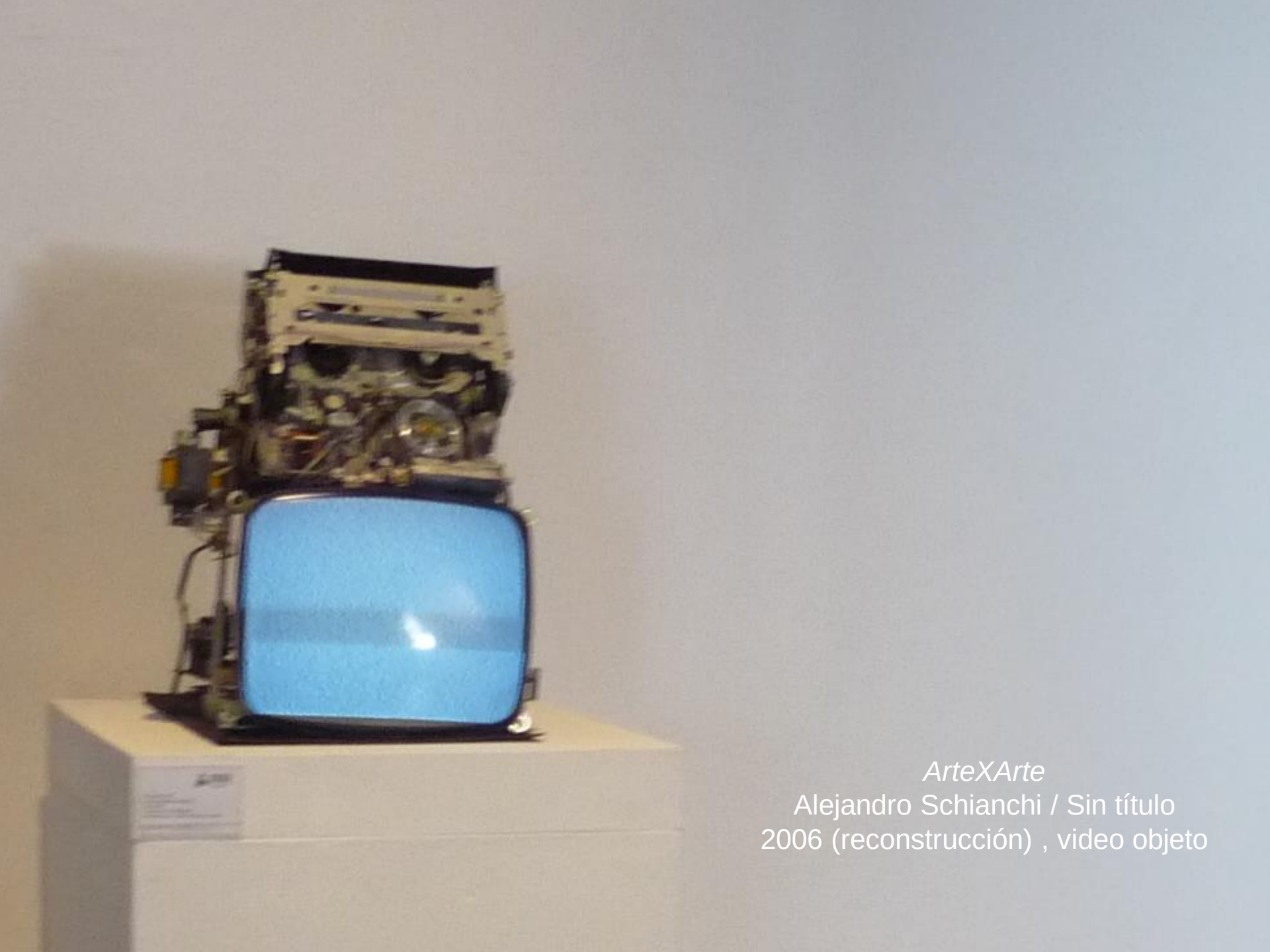
Fase
Carla Zaccagnini (Brasil)
Bravo-Radio-Atlas-Virus-Ópera
2009-2010, videoinstalación, 10 h, 45'
Videoinstalación, duración 10 horas 45 minutos

LPEP - La Paternal espacio proyecto
Miguel González / González (Austria)
Niño Piñata
2011. escultura/Instalación

Museo de Arte Moderno de Buenos Aires
Marcello Mercado / *DAS KAPITAL 03.04*
2000-2001, video monocanal, videointalación

Embajada de Noruega
Anna Martine Nilsen / *Mientras tanto en otro lugar*
instalación

Gabriela Golder
Loucos de amor
2009, performance



ArteXArte
Alejandro Schianchi / Sin título
2006 (reconstrucción) , video objeto

Sala 6
UMSA

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

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

SALIDA

¿Alguna vez han tenido que extraerle y/o recambiarle alguna de sus piezas? (tachar lo que no corresponda)

SI NO

En caso afirmativo, indique cuál(es) y en qué año(s):

año 93 se le cambió una rueda para. (interior, derecha)

...ya padecido:

		Colesterol alto
		Hemofilia
	X	Asma
		Epilepsia
		Afecciones cardiacas
		...tiper/hipotiroidismo
		...is
		...ón total o parcial de la visión

...suerte, se le también que

FASE
Encuentro de arte y tecnología

Paciente: Samantha /Lustradora SIAM
Profesional que lo atiende: Dra. Pamela Gómez
Año de ingreso: 2011
Tratamiento: Ecografías y Tratamiento Biológico
Presentado por: UMSA

FUNDACION ENTRE MUNDOS

FASE
Encuentro de arte y tecnología

Paciente: Sr. MagnetoFono "Geloso" Mod. Ingra
Profesional que lo atiende: Dra. Fátima Pecci
Año de ingreso: 2011
Tratamiento: Intervención Lumínico-sonora
Presentado por: UMSA

BLACK&DECKER
SWEET
HOME

The Coffeepot
The Coffeepot
PART II

FASE
Encuentro de arte y tecnología

Paciente: Samantha /Lustradora SIAM
Profesional que lo atiende: Dra. Pamela Gómez
Año de ingreso: 2011
Tratamiento: Ecografías y Tratamiento Psicológico
Presentado por: UMSA

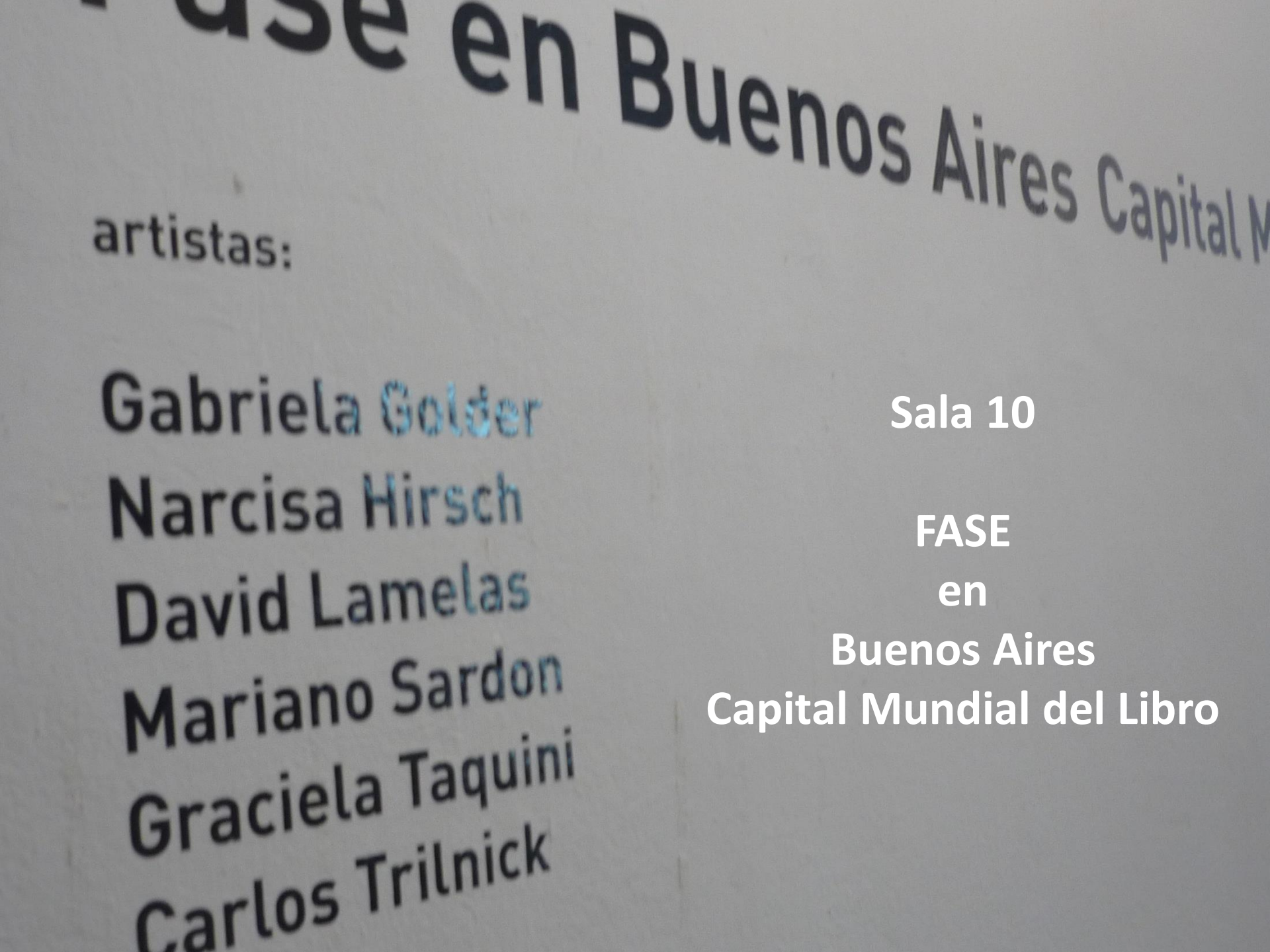
FASE
Encuentro de arte y tecnología

"El arte nos permite explorar rincones del universo y de nosotros mismos. Los lenguajes de la pintura, la música y la literatura expresan poéticas muy diferentes, dándole a cada arte un rol único e irreemplazable. Para los videojuegos el arte es territorio inexplorado, pero varios pioneros ya buscan el rol, la lente, la luz y los misterios con que los juegos nos van a llevar a donde no sabíamos que queríamos ir.

Dada la juventud de esta exploración artística en la ya joven historia de los videojuegos, vale enfatizar algo fundamental: la magia no se "ve" en la pantalla. Un videojuego es un edificio esculpido en el mundo de las ideas, donde los jugadores pueden contemplar, correr, tocar y romper, estableciendo un diálogo con el arquitecto que sólo se puede tener de una manera: jugando.

Esta selección roza esa mística que es exclusiva del videojuego artístico. Muestra también cuán diversas pueden ser las experiencias al jugar: navegar estructuras invisibles, comprender mecanismos misteriosos, ejercitar un instinto cinematográfico, o abrir una última puerta..."

Daniel Benmergui

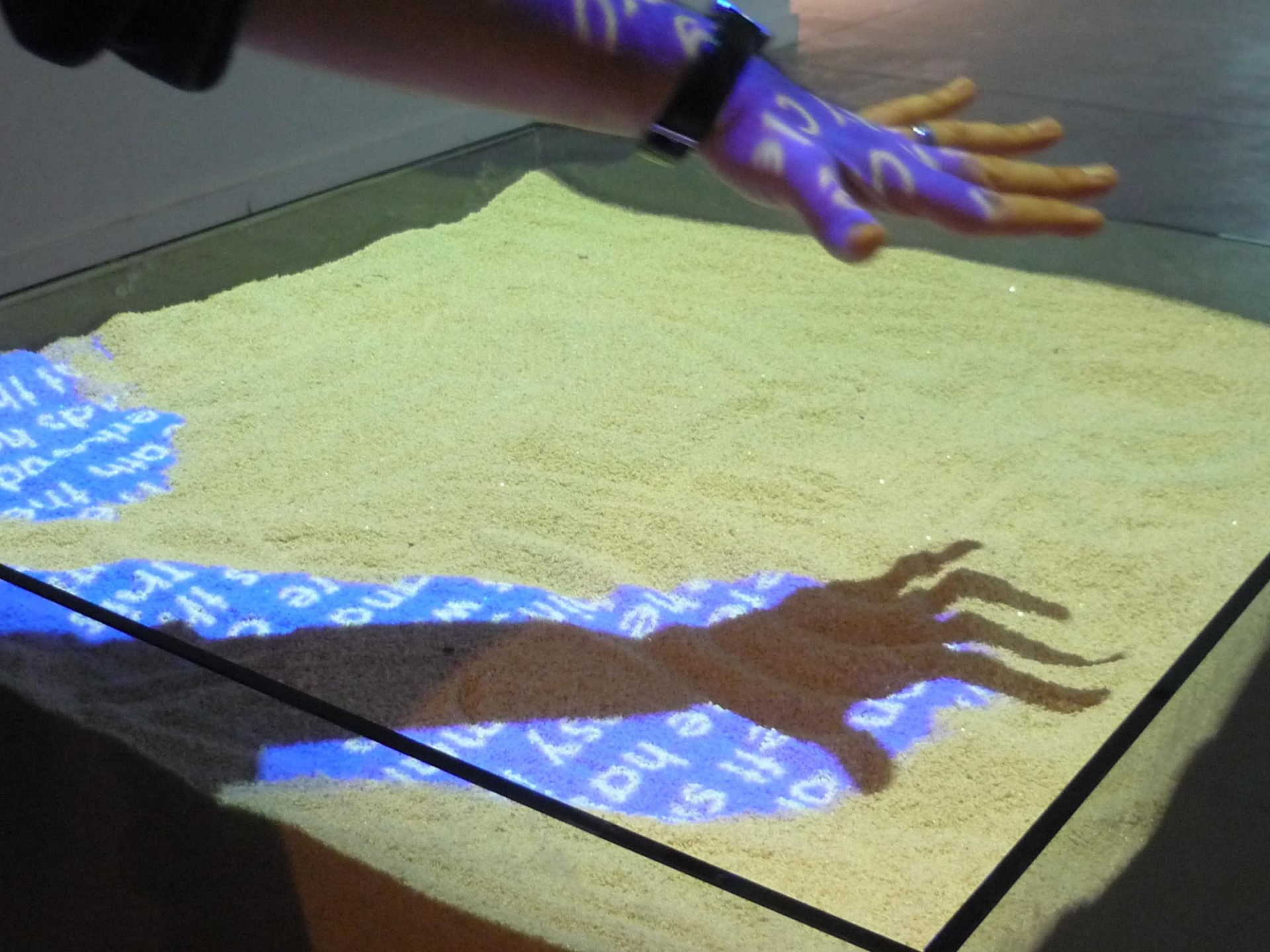

ase en Buenos Aires Capital M
artistas:
Gabriela Golder
Narcisa Hirsch
David Lamelas
Mariano Sardon
Graciela Taquini
Carlos Trilnick
Sala 10
FASE
en
Buenos Aires
Capital Mundial del Libro

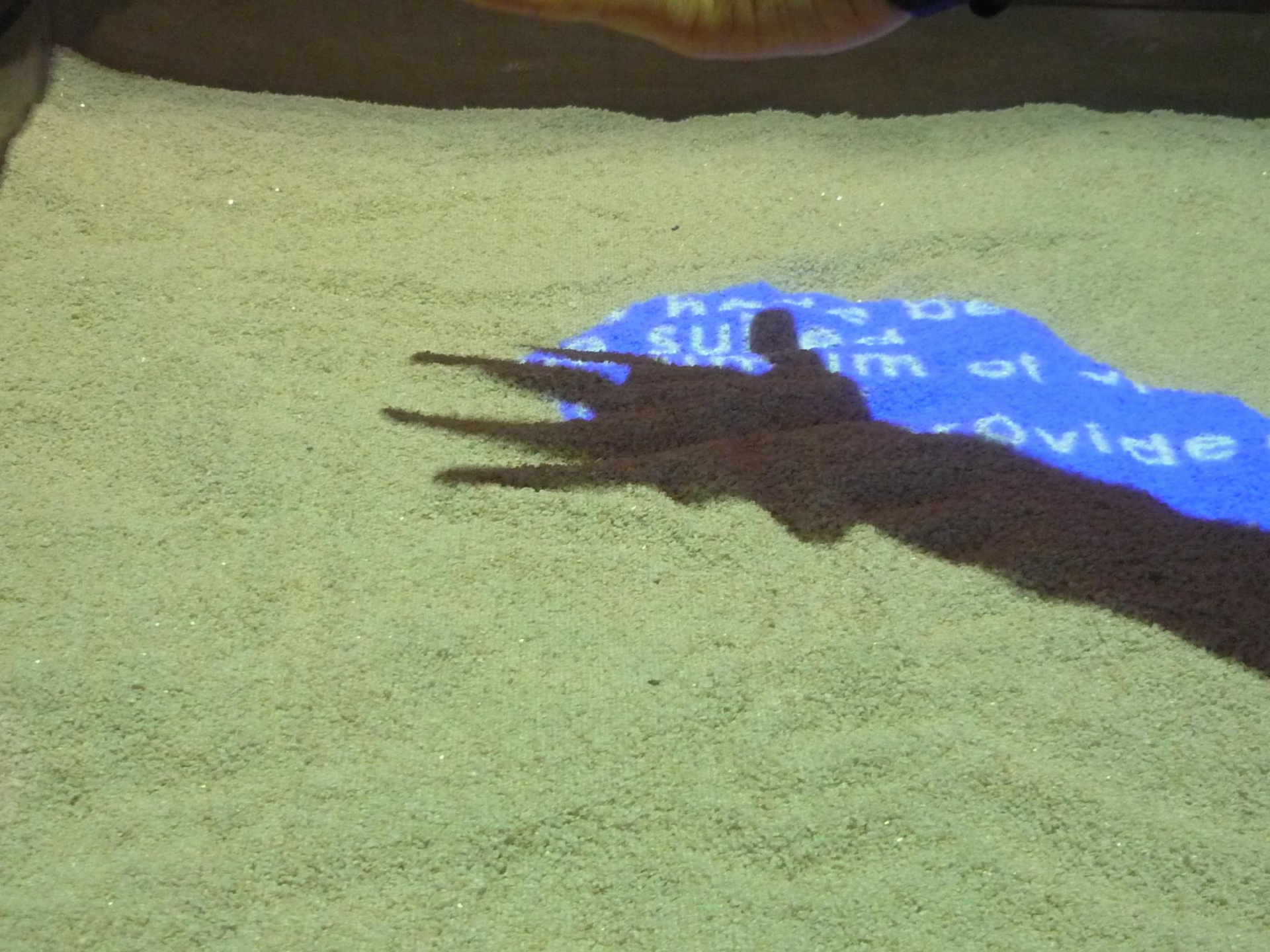
tradición
silenciosa

FASE / Museo de Arte Moderno de Buenos Aires

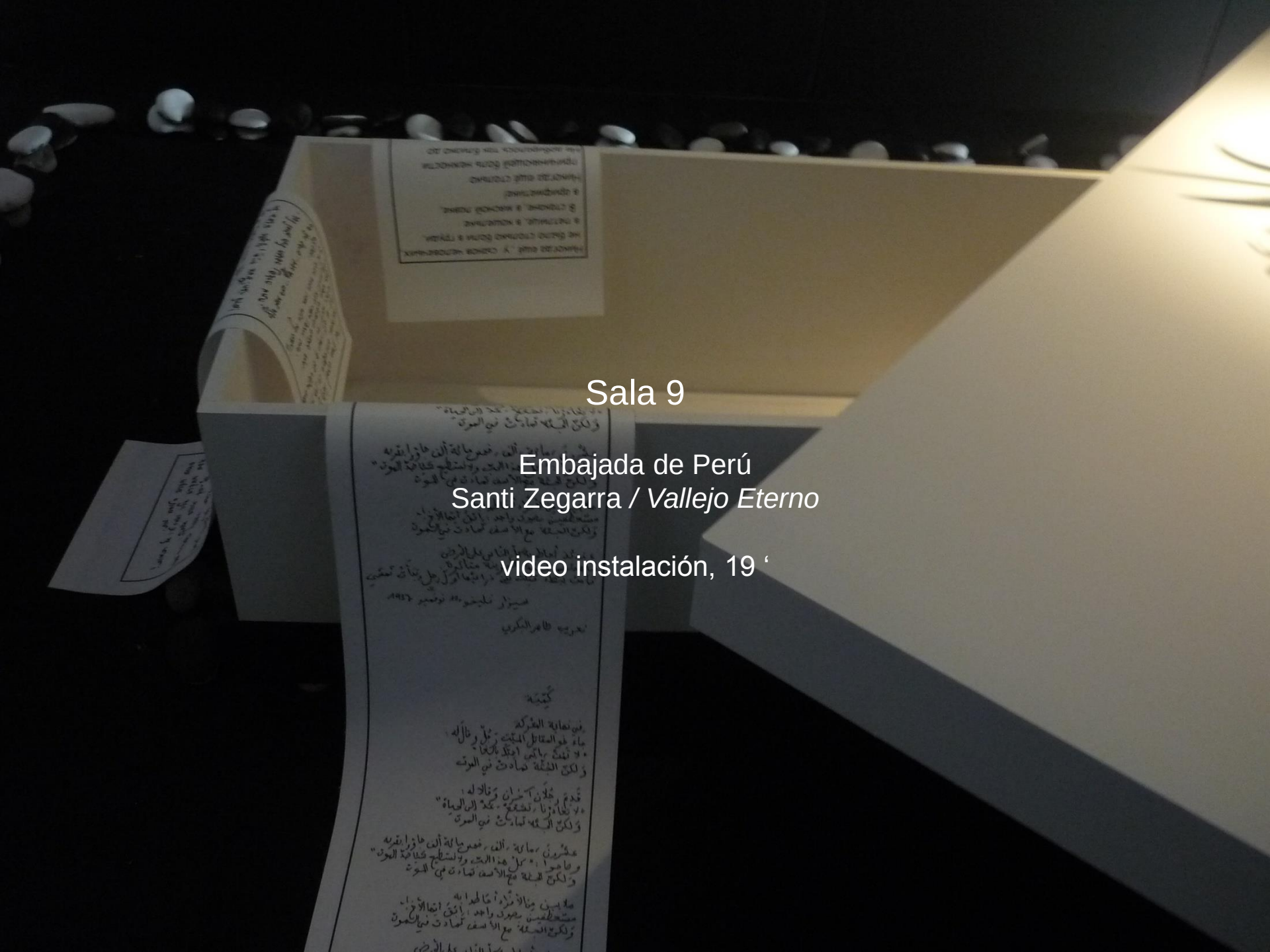
Mariano Sardón
El libro de arena
2003, instalación interactiva

Big
abominable
Spider
twenty-five
the





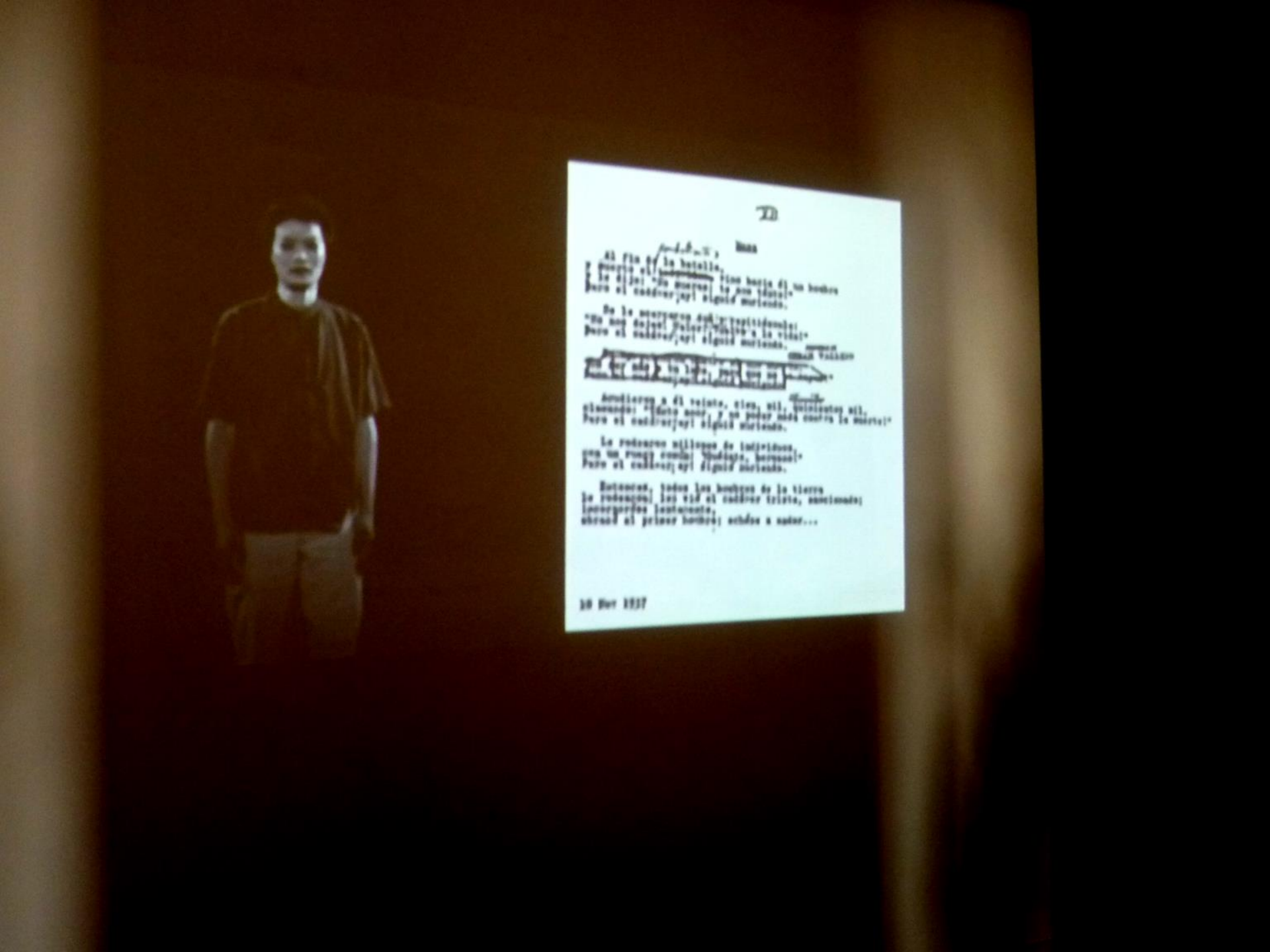
plumas
sufrimiento
solo inconsolable

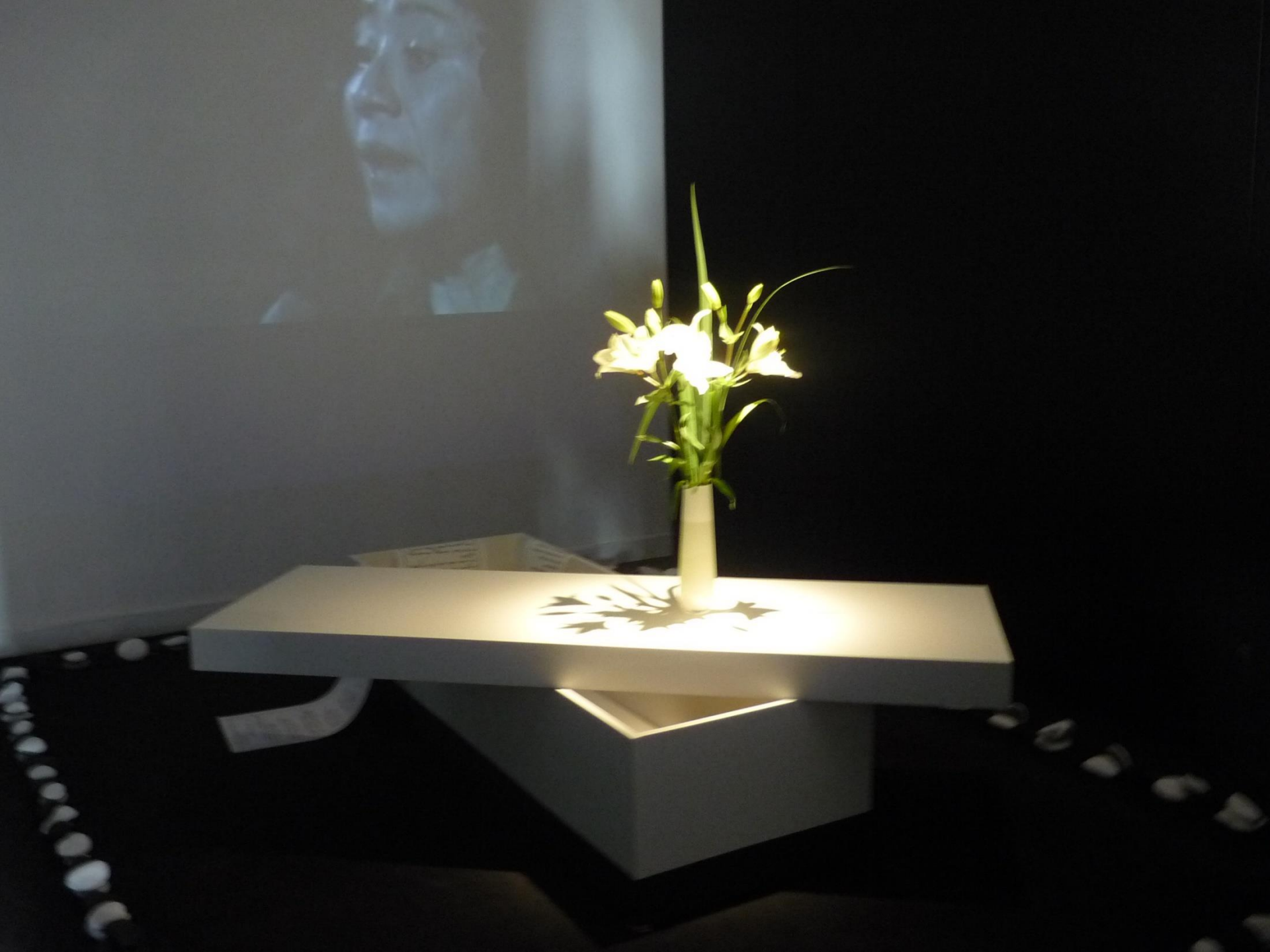


Sala 9

Embajada de Perú
Santi Zegarra / *Vallejo Eterno*

video instalación, 19 ‘


XII
Masa
Al fin de la batalla,
y muerto el [illegible] tino hacia él un hombre
la lanza: "Te maravi, te doy mi sangre!"
Pero el cadáver ¡ay! siguió muriendo.
De la muchedumbre de mujeres
"Oh mi amado! Polvo y sombra te redimo!"
Pero el cadáver ¡ay! siguió muriendo.
Cesar Vallejo
Anduvieron a él veinte, cien, mil, quinientos mil,
clamando: "Sólo amor, y no poder más contra la muerte!"
Pero el cadáver ¡ay! siguió muriendo.
La rodearon millones de individuos,
con un ruego común: "Abrázate, hermano!"
Pero el cadáver ¡ay! siguió muriendo.
Entonces, todos los hombres de la tierra
le rodearon; los vio el cadáver triste, sonriendo;
incorporóse lentamente,
abrazó al primer hombre; echóse a andar...
10 Dec 1937



crece a treinta

BECKETT
1906
1989

Alicia Romero, Marcelo Giménez
2011