

FASE<sup>7</sup>

ARTE + CIENCIA + TECNOLOGÍA

PROCESOS ↔ PROYECTOS ↔ EXPERIENCIAS

28 OCT > 1 NOV

**CENTRO CULTURAL RECOLETA**

Junín 1930 - Buenos Aires, Argentina

—

[www.encuentrofase.com.ar](http://www.encuentrofase.com.ar)

 [encuentrofase](https://www.facebook.com/encuentrofase)

 [@encuentrofase](https://twitter.com/encuentrofase)

## **\_STAFF FASE 7**

### **Dirección**

Marcela Andino  
Pelusa Borthwick  
Patricia Moreira

### **Equipo Curatorial**

Jazmín Adler  
Marcelo Marzoni  
Silvana Spadaccini  
Juan Pablo Ferlat

### **Curadores Invitados**

Mene Savasta Alsina  
Federico Baeza

### **Producción General**

Macarena Barletta

### **Producción**

Myriam Beutelspacher  
Marina Daiez

### **Relaciones Institucionales**

Paula Celestino Ayala

### **Visitas guiadas**

Claudia Aguilera

## **CRÉDITOS**

**Fotografía:** Cristina Esperanza Aledo

**Prensa:** María de Vedia

**Social Media:** Vanina Estrugo de Illumina Agencia Digital

**Imagen y comunicación visual:** MW BRANDING



## > SUMARIO

- 4 . TEXTOS FASE Y CURATORIAL
- 10 . PLANO GENERAL CCR
  - OBRAS EN SALAS:
  - 12 . SALAS 1 – 2
  - 16 . MICROESPACIO
  - 17 . ESPACIO HISTORIETA
  - 20 . SALA PROMETEUS
  - 24 . SALAS 4 – 5 – 6
  - 36 . SALA 8
  - 43 . SALA 9
  - 44 . SALA 10
  - 45 . SALA 11
  - 47 . SALA 12
  - 50 . ESPACIO ESCALERA
  - 52 . SALA J
  - 60 . SALA C
    - HOMENAJE A VON REICHENBACH
  - 62 . UMBRALES – ESPACIOS DEL SONIDO
  - 78 . SALA CRONOPIOS
    - EDUCATIVO FASE
    - 84 . CONFERENCIAS
    - 87 . TALLERES
    - 92 . GRILLA GENERAL
    - 95 . EXTENSIÓN FASE
    - PERFORMANCES
  - 96 . INFORMACIÓN DETALLADA
  - 98 . GRILLA GENERAL

ARTE CIEN

ARTE

CIENCIA

TECNOLOGÍA

7



# CIA TECNO

---

Es una inmensa alegría presentar una nueva edición de FASE.

Este encuentro, que promueve el diálogo entre los creadores y el público, con el arte, la ciencia y la tecnología, se configuró en una de las actividades más esperadas de la Ciudad. Es el momento del año en el cual la cultura encuentra un espacio de reflexión sobre las prácticas artísticas contemporáneas que incorporan a su sensibilidad la ciencia y la tecnología.

FASE tiene una original e inspirada manera de nuclear diversos artistas y nuevas disciplinas. Durante estos siete años manifestó un crecimiento exponencial, no solo en la participación de colectivos artísticos, invitados y gestores culturales, sino también en la cantidad de visitantes. Participan en este espacio embajadas, fundaciones, galerías e instituciones académicas, nacionales e internacionales, interesadas en promover la investigación y el desarrollo del arte transmedial.

Como en sus ediciones anteriores, FASE despliega toda su potencia artística experimental en las diferentes salas del Centro Cultural Recoleta, donde se expondrán este año las últimas producciones de arte tecnológico del país. Además de incluir la sala Cronopios en su programación, con la impactante muestra Umbrales, F 7 es el evento principal de La Noche de los Museos sobre esa temática.

Quiero felicitar a todos los que participaron en su realización y destacar el admirable trabajo de las prestigiosas creadoras de FASE: Pelusa Borthwick, Marcela Andino; Patricia Moreira y equipo, quienes con su mirada proyectiva impulsaron esta iniciativa que integró al arte con la ciencia y la tecnología desde una mirada artística y, a la vez, social. Invito a toda la comunidad a disfrutar de este séptimo año de FASE, que bajo la temática curatorial PROCESOS ↔ PROYECTOS ↔ EXPERIENCIAS presenta, en el Centro Cultural Recoleta, instalaciones interactivas, fotografías, animación, videoarte, site specific, videojuegos, talleres, cine, conciertos y muestras de arte multimedia, entre otras innovadoras propuestas.

-

Hernán Lombardi

Ministro de Cultura de la Ciudad de Buenos Aires

# ARTE CIEN

*"Hemos llegado a un punto en que el **apres – coup** ha pasado a dominar el momento histórico. Lo que queda del proceso de producción, el desperdicio, ha pasado a ocupar un lugar preponderante en la política, la economía, la cultura....la escritura de la Historia y el psicoanálisis se encuentran en el terreno del arte: el pasado no solo se halla reactivado sin tregua por el presente, sino que la naturaleza misma de la "necesidad" se ve sometida a los avatares del presente.... La obra de arte propone no únicamente un contenido formal, sino también un contexto interpretativo e histórico que le corresponde: la obra de arte produce genealogía. Resta saber cómo van a responder a esta pregunta pendiente los artistas y pensadores de nuestro tiempo,... que de ahora en adelante es un asunto de todos" (Nicolas Bourriaud – La exforma)*

---

Llegamos a la séptima edición de FASE. Este encuentro, que fue pensado como un modelo colaborativo de gestión, ha permitido a todos sus integrantes crear redes de intercambio, compartir ideas y hacer visible el trabajo de artistas que se expresan a través del arte y la tecnología.

En FASE analizamos y accionamos la continuidad de este proyecto en la construcción de la escena artística nacional e internacional. Vivimos el espíritu de nuestra época y sus manifestaciones culturales en diálogo con los diferentes actores del medio artístico actual colaborando con la gestión de diferentes políticas públicas y privadas cuyo apoyo ha devenido soporte esencial para convertir a este evento como referente ineludible en Argentina.

Cada capa que habita en FASE, cada episodio creado en estos siete años, propone una nueva generación de ideas, proyectos que empiezan o continúan, procesos que dialogan en el lenguaje de la tecnología. Estamos atravesados por la construcción de una historia en común en un territorio real, donde el poder de la mística y la ficción nos permiten intentar indagar la época, proyectar discursos intervenidos, resignificar la palabra "proceso" en el contexto de la propuesta curatorial.

Hacemos foco en la generación de una memoria colectiva, la convivencia nos plantea [re] crear conceptos de sostenibilidad y proponer la continuidad del debate sobre nuestra propia experiencia autogestiva.

# CIA TECNO

Este año FASE se expande. Durante cinco días, toma la totalidad del Centro Cultural Recoleta (CCR) para invitar a la comunidad a vivir la experiencia de interactuar con instalaciones, robótica, performances, video juegos, talleres, video arte y obras sonoras realizadas por consagrados y jóvenes artistas representados por instituciones educativas y culturales.

FASE 7 rinde el homenaje a Fernando von Reichenbach un creador de nuevos métodos para el arte, un visionario, generador de infinitos procesos artísticos en el marco de Umbrales muestra que será exhibida en la sala Cronopios.

En esta edición se suman instituciones que están participando por primera vez. Afianzamos vínculos internacionales, el Espacio de Arte Contemporáneo de Montevideo, la Cinemateca de Bogotá, la Embajada de España, la Embajada de Francia serán parte de este proceso. Agradecemos a las autoridades y todo el personal del CCR por confiar año tras año en el encuentro y hacerlo parte de su programación.

Especialmente agradecemos el apoyo del Ministerio de Cultura de la Ciudad de Buenos Aires, al Régimen de Promoción Cultural (Mecenazgo), a las empresas que con su colaboración e intercambio se suman al proyecto y especialmente, a todo el equipo de curadores, productores, instituciones y artistas que hacen posible la existencia de este encuentro.

Bienvenidos a FASE 7

-

Marcela Andino, Pelusa Borthwick y Patricia Moreira

**Directoras FASE**

# FASE<sup>7</sup>



Durante los seis años transcurridos desde su inicio, FASE se ha consolidado como uno de los eventos más relevantes en torno a la difusión de propuestas que se sitúan en el cruce entre el arte, la ciencia y la tecnología en la Argentina.

Siguiendo con la tarea iniciada en la sexta edición, este año nos propusimos promover nuevas perspectivas sobre estas manifestaciones, en las cuales suelen intervenir diversas disciplinas, referencias conceptuales y metodologías de trabajo. En consonancia con múltiples prácticas artísticas contemporáneas, frecuentemente estos proyectos no son concebidos como obras acabadas y cerradas. En cambio, comprenden interesantes procesos de reflexión, investigación y producción.

Para la presente edición de FASE hemos decidido hacer foco en los procesos creativos que atraviesan las relaciones multifacéticas entre el arte,

la ciencia y la tecnología. De acuerdo a este objetivo, invitamos a las instituciones participantes a convertir las salas del Centro Cultural Recoleta en una suerte de laboratorio de creación y exhibición de obras, trabajos en proceso y proyectos experimentales que indagan estos cruces. Por este motivo, las diferentes propuestas se encuentran acompañadas por distintos materiales de registro de los procesos de elaboración de la idea, proyecto, obra o experiencia, según las necesidades particulares de comunicación de cada una de las manifestaciones: fotografías, planos, dibujos, videos, audio, bocetos, anotaciones, mapas conceptuales, referencias e influencias materiales y conceptuales, etcétera.

Asimismo, en determinados casos se desarrollan instancias de trabajo in situ que expanden los límites de la noción de obra tradicional, e incluso convocan al público a participar en determinadas iniciativas que poco a poco van configurando el devenir de los proyectos. En este sentido, la apuesta hacia la

# 7

## ARTE + CIENCIA + TECNOLOGÍA

inclusión de estos procesos en el espacio de exhibición constituye un impulso para continuar explorando un territorio amplio y extendido, del que aún resta mucho por estudiar.

**FASE 7** rinde homenaje al arte sonoro a través de *Umbrales*, exposición que reúne un conjunto de obras pioneras y contemporáneas exponentes de la historia de este campo en nuestro país, así como una sección dedicada a **Fernando von Reichenbach**, ingeniero, inventor y precursor en el terreno de la música electroacústica en la Argentina.

Agradecemos a las directoras de FASE por su confianza y compromiso, a las instituciones que desde hace varios años forman parte del evento, a aquellas que se incorporaron en esta edición -muchas de las cuales provienen de distintas ciudades del país- y, muy especialmente, al Laboratorio de investigación y producción musical (LIPM) y a la Universidad de Quilmes por acompañarnos en la producción de la muestra consagrada a von

Reichenbach, permitiéndonos trabajar con gran parte del material que se incluye en dicha exhibición.

Esperamos que **FASE 7** continúe fomentando vínculos entre alumnos, artistas, docentes y coordinadores de distintas universidades y espacios culturales abocados a indagar las imbricaciones contemporáneas del arte, la ciencia y la tecnología.

\_JAZMÍN ADLER  
\_JUAN PABLO FERLAT  
\_MARCELO MARZONI  
\_SILVANA SPADACCINI

Equipo curatorial FASE 7



---

## > PLANO GENERAL CCR

**i** INFORMES

**#** SALAS

**H** ESPACIO HISTORIETA

**M** MICROESPACIO

**P** PROMETEUS

**E** ESPACIO ESCALERA

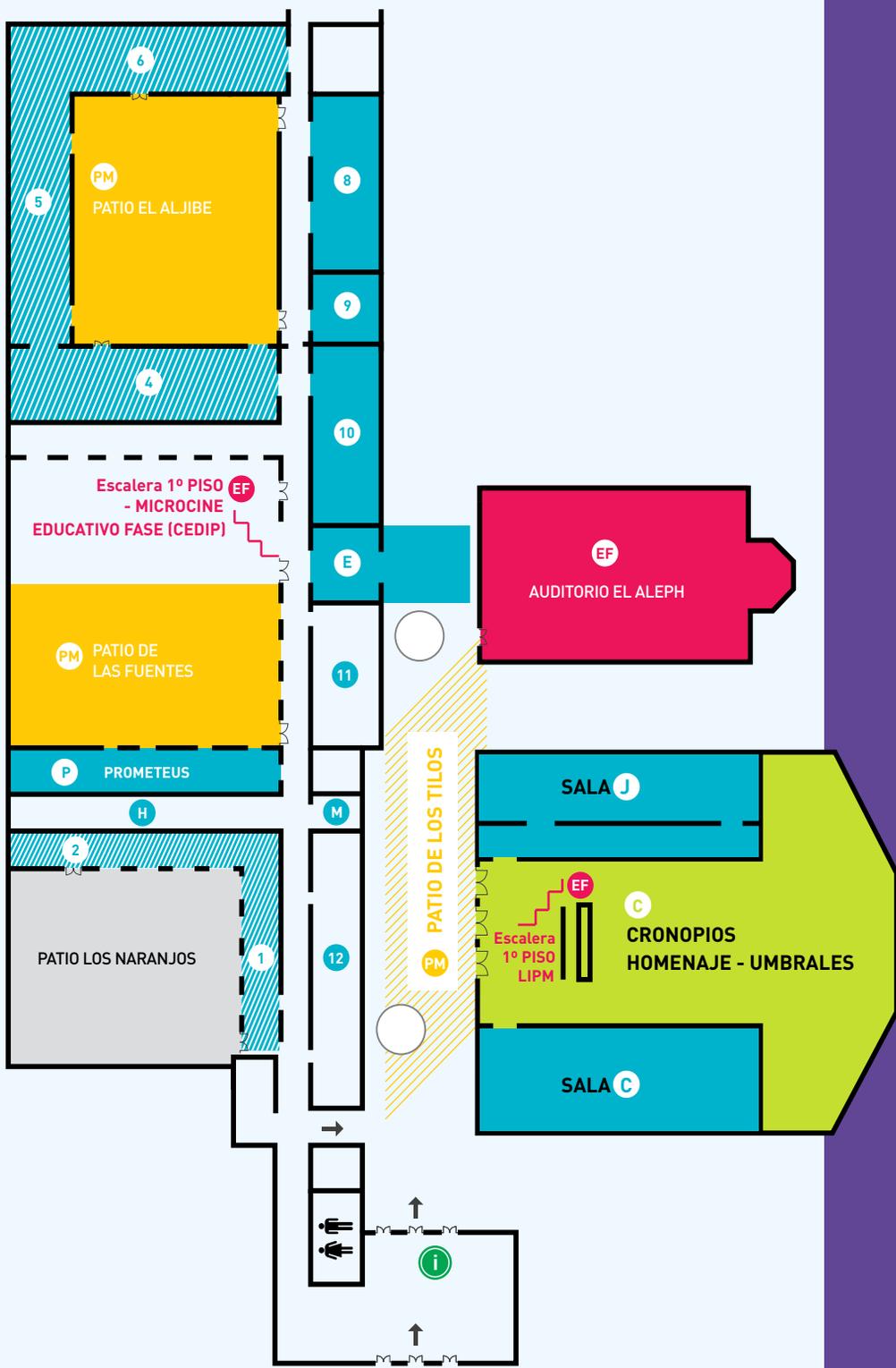
**EF** EDUCATIVO FASE

**PM** PERFORMANCES

**C** CRONOPIOS

---

---



ENTRADA - Junin 1930

## > SALAS 1-2

### AyniLab

AyniLab es un espacio de trabajo multidisciplinar concebido para investigar y experimentar con el arte y la tecnología. Apostamos a la formación en pos del desarrollo sostenible de proyectos culturales con especial acento en la reutilización creativa de materiales y el trabajo colaborativo.



Coordinadora de proyectos: Silvina Freiberg

Juan Rey y Nilda Rosemberg

### AyniLab. Arte, tecnología del futuro (2015)

[\\_INSTALACIÓN](#), [VIDEOINSTALACIÓN](#),  
[PERFORMANCE](#), [TALLERES](#)



AyniLab es un ámbito para que artistas, diseñadores, gestores culturales, emprendedores, ingenieros y arquitectos materialicen sus ideas y puedan profundizar en el uso de herramientas digitales y nuevas tecnologías.

En el marco de esta edición de FASE, AyniLab exhibe dos procesos creativos: el de los artistas Nilda Rosemberg y Juan Rey. Rosemberg expone momentos de su incursión con una bordadora digital: los modos en que la artista investiga la máquina y la combinación de algunos resultados de sus pruebas. Por su parte, Rey disecciona y presenta los elementos que le permiten realizar su novedoso trabajo: producción de circuitos impresos, matemáticas aplicadas y energía foto voltaica.



**Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Universidad de Buenos Aires (FADU UBA)**

Diseño Gráfico - Cátedra La Ferla



Curador: Jorge La Ferla

Artistas varios

**Proyectos de instalación (2014-2015)**

INSTALACIÓN, VIDEOINSTALACIÓN, INSTALACIÓN INTERACTIVA, PERFORMANCE

Exposición de proyectos de instalación audiovisual, realizados en forma grupal en el marco de la materia "Medios Expresivos II", Cátedra La Ferla, en la carrera de Diseño Gráfico de la UBA. Los trabajos ponen en

escena las máquinas de imágenes pensadas para un espacio de arte público o museístico específico: son propuestas originales concebidas y diseñadas para algún espacio expositivo de la ciudad de Buenos Aires. Se desarrolla el concepto de puesta en escena a partir del diseño del espacio practicado, el tiempo en torno a la obra y el recorrido del espectador. Los proyectos son acompañados de un pensamiento teórico desde la praxis de (los) medios expresivos, en torno a las temáticas de la vigilancia, la mediatización, los medios de comunicación contemporáneos, la construcción de la identidad, la virtualidad y el ciberespacio, acciones performáticas, circuito cerrado, inmersión y telepresencia. De esta manera, las propuestas proponen prácticas de reflexión y producción en torno al montaje de obra de la instalación, focalizadas en el estudio de la confluencia de los medios expandidos al ámbito del arte y conceptos de diseño de curaduría, montaje y relato expositivo.



## La Paternal Espacio Proyecto (LPEP)

MediaLAB Sirveverse

LPEP es un laboratorio de discusión y elaboración de ideas y proyectos, brinda un espacio para intercambio multidisciplinario entre artistas y explora nuevos vínculos entre arte y sociedad. Para ello cuenta con tres áreas base: Área de Residencia Artística, Área de Investigación y Producción y Área de Exhibición. Y 4 programas que promueven cruces entre el Arte y la Sociedad.



**LA PATERNAL**  
**ESPACIO**  
PROYECTO

**SIRVE**  
**VERSE**  
arte y tecnología

Curador: Francisco Paredes

---

Gabriela Munguía, Santiago Doljanin, Gastón Martini, Alejandro Canoero, Patricia Pizzul, Marcelo Vega, Emilia Del Valle, Lucia Martinez, Nico Goldín, Carmín Santos, Pauli Coton, Nico Hermann, Laura Milano, Romina Cariola, Fermin Eloy Acosta, Julia Cossani, Aliana Saraki, Milagros Chiara, Martín Nieva, Franc Paredes. Artistas Invitados: Cassia Aranha (Brasil) y Sebastián Saldaño (Argentina). Colectivo Richter : Fabián Sguiglia, Horacio Diez, Jimena Califa

---

### Ciudades en proceso (2015)

INSTALACIÓN PERFORMÁTICA



La obra/proceso que presenta LPEP se propone como una metáfora de la ciudad, un espacio urbano imaginario, habitable, transitible y en permanente transformación. En esta estructura se plasman los diferentes procesos de producción e investigación que llevan a cabo los programas de arte y sociedad de LPEP: SirveVerse LAB, Paternal: Arte y Política (PAP0), La Paternal Recicla (LPR), Conjuguar Ciudad (Arte y Derecho a la Ciudad), Residencias de Arte; desde los cuales se desarrolla una constante acción y conceptualización del espacio público, entendiendo éste como territorio de exploración de los procesos identitarios dentro de la ciudad y las sociedades.

Para FASE 7 se presenta una instalación a base de pallets que sirve de contención a diferentes obras y performances que darán testimonio de los procesos que se llevan a cabo dentro de LPEP en su abordaje sobre la ciudad. Esta estructura, además, estará en transformación constante, siendo intervenida y modificada, a modo de laboratorio de experimentación y producción en vivo.

---

**Universidad Nacional del Litoral. Facultad  
de Arquitectura, Diseño y Urbanismo.  
Laboratorio de Representación e Ideación  
(UNL - FADU - RILAB)**

**rilab**

---

Mauro Chiarella y Carla Tortul

---

## Unfolding Process (2011-2015)

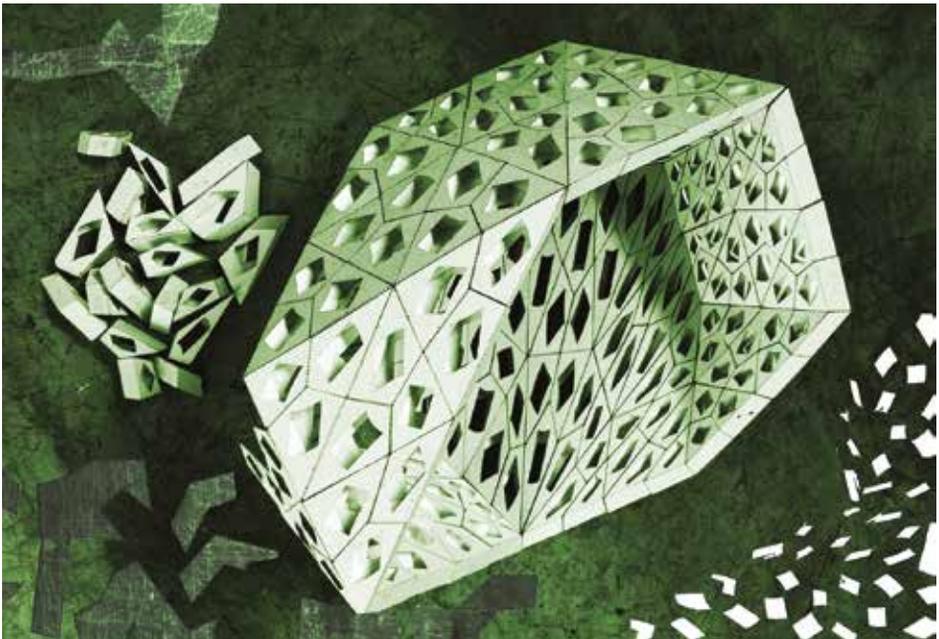
### INSTALACIÓN

Con la acción del pliegue se abandona la geometrización del espacio cartesiano, confiriendo a éste rango de conexión, trayecto, uso, proceso. Nuestro espacio no se nos presenta como el aquí y ahora, sino como ocupación y práctica simultánea de espacios diferentes. El espacio se pliega, a igual que el tiempo, en una localidad paradójica en donde las fronteras se afirman y se niegan instantáneamente.

El pliegue es observable en su desplegarse, en su plegarse, en su conexión con otros pliegues. Se reproduce junto, en oposición, a través y desde otros pliegues. Al pliegue hay que seguirlo y cartografiarlo en su propio accionar. La cambiante realidad del movimiento deviene un fin en sí mismo, un espacio lúdico justificado en su propia permanencia, en la vivencia presente de lo deseable y de lo imaginado.

"Unfolding Process" constituye, desde el pensamiento gráfico y la investigación experimental, procesos y acciones sobre el espacio y la configuración geométrica desde una visión matemática-algorítmica. Esta alegoría de época entendida en clave espacial, guiona fases para experiencias de creación colectiva mediante la construcción de una instalación compleja de componentes no seriados.

Unfold: extenderse; abrirse; desplegarse; desdoblarse; exponerse; revelarse; desenvolverse.



# > MICROESPACIO

## Espacio de Arte Contemporáneo (EAC)

El EAC depende del Ministerio de Educación y Cultura de Uruguay, y participa por segunda vez consecutiva en FASE. Es la única dependencia oficial uruguaya dedicada exclusivamente al arte contemporáneo y se encuentra ubicado en lo que fuera la cárcel de Miguelete, un edificio panóptico del siglo XIX en el centro de Montevideo. [www.eac.gub.uy](http://www.eac.gub.uy)



Curador: Fernando Sicco, Director EAC

Guadalupe Ayala

## CONTIENDA #2do. Round (2015)

INSTALACIÓN INTERACTIVA, ESCULTURA  
ROBÓTICA

“CONTIENDA #2do. Round” es una instalación de esculturas robóticas, textiles y sonoras que tiene como

finalidad promover la reflexión sobre un conflicto en desarrollo. La fragilidad del elemento textil y la cerámica doméstica adquieren un nuevo significado en una trama violenta en la que se destruyen como una metáfora de la propia existencia. El daño en los protagonistas y la distribución de facultades para activar y detener el conflicto cuestionan nociones de poder, de triunfo y fracaso, de vencedores y vencidos, de lo real y lo aparente. El espectador es llevado a reflexionar sobre su propia conducta al verse involucrado en una disputa que él mismo desata, pero que no puede concluir. La obra continúa el legado de la vinculación entre arte, máquina y tecnología, y formula una ruptura en la exposición textil, tradicionalmente asociada a la propuesta estática, contemplativa y silenciosa. La exhibición en FASE 7 permitirá al público ver un anticipo de la instalación que se inaugurará el 26 de noviembre en el Espacio de Arte Contemporáneo / EAC de Montevideo.



## > ESPACIO HISTORIETA

### Escuela Superior de Bellas Artes “Manuel Belgrano” (ESBA)

MediaLab de Arte y Tecnología I y II



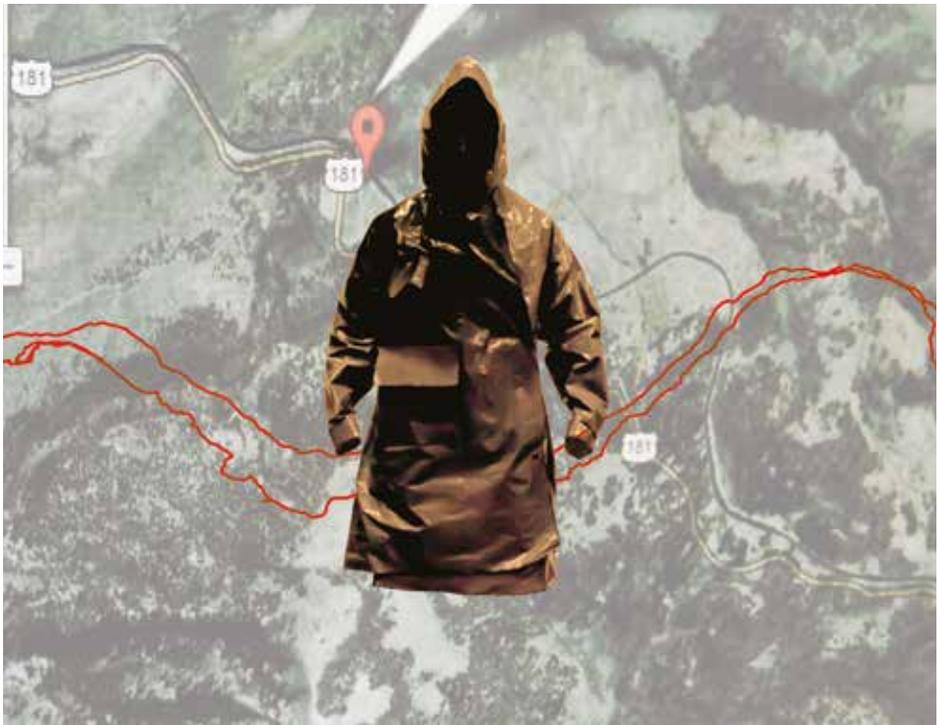
Curadora: Celeste Venica

Mauro Rosas, Fernando Sánchez y Fabian Urban

### Experiencia TransFrontera (2014)

VIDEINSTALACIÓN, PERFORMANCE

Proyecto cuyo elemento clave es el desafío a las restricciones políticas del movimiento humano entre fronteras de gobiernos y burocracias. Caminamos en y sobre la frontera política entre Argentina y Chile. Se documentaron rutas, acciones, diseños, etc. “Experiencia TransFrontera” es un manual escrito a pie, un acto de reportaje para revivir una experiencia ancestral.



## Autoridad de Cuenca Matanza Riachuelo (ACUMAR)

La Autoridad de Cuenca Matanza Riachuelo (ACUMAR) es un organismo público que se desempeña como la máxima autoridad en materia ambiental en la región. Es un ente autónomo, autárquico e interjurisdiccional integrado por los tres gobiernos con competencia en el territorio: la Nación, la Provincia de Buenos Aires y la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. [www.acumar.gov.ar](http://www.acumar.gov.ar)



Curadores: Santiago Villanueva, Florencia Minici, Carlos Gradin

Taller de fotografía de la Isla Maciel, Asociación Civil Miguel Bru, Silvana Di Núbila, Daniel García Helder, Giovanni Sacchetto, Manuela Martínez, Santiago Vivacqua, Ariel Cusnir, Sonia Neuburger, Juliana Ceci, Julián D'Angiolillo, Mariela Scafati, Erica Bohm, Aldana Coténs, Marta Sacco, Manuel Fernández, Marcelo Madroñal, Cecilia Alvis, Carolina Andreetti.

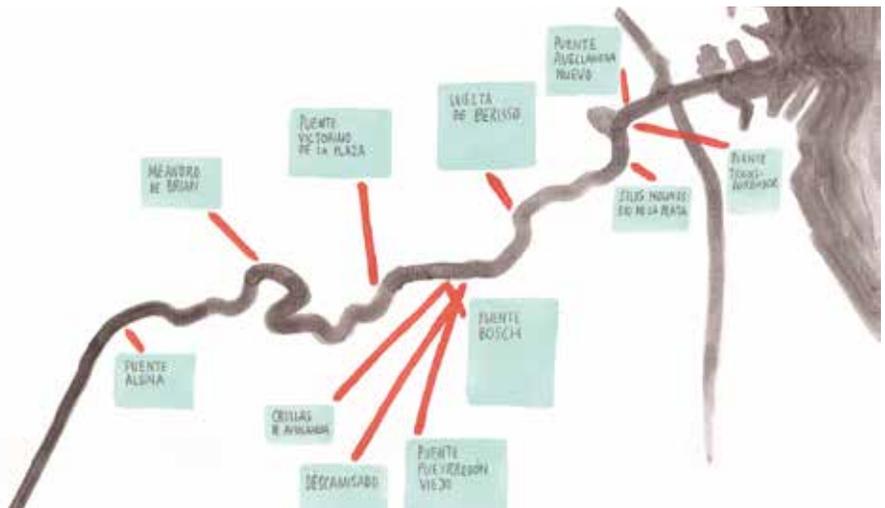
### Riachuelos (2015)

**\_INSTALACIÓN, INSTALACIÓN SONORA, VIDEOARTE, FOTOGRAFÍA, IMÁGENES AÉREAS DIGITALES**

¿Qué lugares, paisajes y rincones de la ciudad y la provincia atraviesa el río Matanza Riachuelo? Conocerlos es un aporte importante, entre todos los desafíos que implica recuperarlo. Por eso, la Autoridad de Cuenca Matanza Riachuelo, a través de su Coordinación de Comunicación, se propone explorar y difundir todas las miradas del río que amplíen sus imágenes más conocidas y ayuden a proyectar nuevos usos y espacios en su recorrido.

Las fotos incluidas fueron tomadas a lo largo de los últimos veinticinco años en distintos lugares del río, por artistas y fotógrafos invitados a conformar un caleidoscopio de fragmentos y texturas.

La presentación incluye también un video realizado por Julián D'Angiolillo titulado "El Gólem del Riachuelo", basado en una navegación en lancha por el río desde su desembocadura hasta la zona del Puente La Noria, en el sur de la ciudad. Se completa con la presentación de una serie de imágenes del río realizadas por ACUMAR mediante una tecnología de mapeo aéreo digital, que captura el relieve del territorio en modelos 3D, como parte de sus tareas de investigación y relevamiento de información, imprescindibles para recuperar el Matanza Riachuelo.



---

## Oficina Proyectista (O.P.)



## Oficina Proyectista

Curador: Oficina Proyectista

---

Carolina Andreetti, Pablo Caracuel, Juliana Ceci, Carlos Gradin, Sonia Neuburger

---

### Expediciones a Puerto Piojo (2014-2015)

#### ARCHIVO - INSTALACIÓN

Diversas fuentes nos hablaban de una playa ubicada en el Río de la Plata a la altura de la desembocadura del Riachuelo, entre la Isla Maciel y Dock Sud. Salimos tras sus pistas, las historias de Puerto Piojo, la última

playa de Buenos Aires.

Entre el río y la ciudad, Puerto Piojo fue un balneario muy concurrido por los vecinos de la zona. Se llegaba por tierra pero también solían remar hasta allí los socios de los clubes de regatas del Riachuelo. Iban a pasar el día, y no faltaban los asados ni los picnics a la orilla del río.

¿Por qué se dejó de frecuentar esta playa? ¿Cuándo? ¿Dónde está Puerto Piojo hoy? Siguiendo una metodología de trabajo colaborativo, nos propusimos explorar estas incógnitas y, en el proceso, investigar también ¿cómo construimos y cómo nos construyen nuestros lugares pasados, presentes y futuros? ¿Qué conflictos atraviesan esas construcciones y territorios? En el transcurso de sucesivas expediciones recopilamos objetos, documentos, ficciones, imaginarios, testimonios. A través de estos hallazgos fuimos acercándonos a Puerto Piojo. Presentamos en esta ocasión los avances de nuestra investigación-acción y parte de nuestro archivo en construcción.



# > SALA PROMETEUS

## Laboratorio de Gobierno del Ministerio de Modernización del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires (GCBA)

El Laboratorio de Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires es un espacio de innovación social para fomentar la apertura de datos y trabajar soluciones que mejoren la calidad de vida en la Ciudad. La finalidad del LABgcb a es canalizar la energía y el talento cívico hacia el interior de la gestión pública, desarrollando proyectos de trabajo en conjunto entre equipos de gobierno y vecinos.



Curador: Cristian Reynaga

## Laboratorio de Datos (2015)

### INSTALACIÓN

Existen muchas formas diferentes de ver la ciudad. Su infraestructura, su transporte, sus colores y sus datos: esa información que todos generamos a diario al usar los servicios públicos, al transitar por sus calles, al vivir.

A través de dos visualizaciones basadas en el análisis de conjuntos de datos liberados por la ciudad de Buenos Aires, se podrá interactuar con sus más de 500 mil árboles, sus colores, su ubicación, su edad; y entender cómo elegimos movernos en subte por los diferentes barrios, en qué horarios, con qué combinaciones.

Estas visualizaciones de datos toman a la ciudad como plataforma de innovación y experimentación, permitiéndonos jugar con las diferentes formas de expresión y acercarnos aún más a los datos abiertos que generamos a diario.



---

## Espacio Pla



Curadora: Merlina Rañi

---

Eduardo Pla

---

## Alicia en el País de las Maravillas (1974)

### LARGOMETRAJE EXPERIMENTAL

“Alicia en el País de las Maravillas” es un largometraje a color, dirigido por Eduardo Pla en el año 1974 en Buenos Aires. Surreal y lírico, film de vanguardia de 75 minutos de duración, fue musicalizado por Charly García, con el agregado de melodías renacentistas. En el film, Pla retoma la crítica a la sociedad victoriana que realizó Lewis Carroll y la asocia al momento convulso que se vive en la Argentina a mediados de los años 70. Filmó durante dos años, una parte en 16 y la otra en 35 milímetros. Realizó una versión teatral en el año 1977, utilizando el mismo vestuario del largometraje. En el año 1993, luego de haber incursionado en el arte digital con su primer Atari, Eduardo Pla seleccionó 20 imágenes del film y los procesó con tecnología digital, obteniendo nuevas imágenes con una estética impresionista, que fueron premiadas y utilizadas para ilustrar el libro de Lewis Carroll.



---

## Planetario de la Ciudad de Buenos Aires Galileo Galilei



Curador: Guillermo Winnicki

---

Joaquín Fargas

---

## The Underground Connection (2015)

### VIDEOINSTALACIÓN



El objetivo de “The Underground Connection” es promover el acercamiento de las comunidades internacionales a través del arte y la tecnología, utilizando como vehículo integrador el sistema de Metros / Subterráneos del mundo.

Los metros del mundo resultan figuras icónicas para las ciudades. A diferencia de los trenes, que en muchos países son emblemáticos a nivel nacional, los subtes/metros se destacan por pertenecer fundamentalmente a las ciudades, siendo en muchos casos iconos de las mismas. Ciudades como París, Londres o Nueva York consideran el metro como un órgano propio de la ciudad, que vive y palpita al ritmo de la misma.

También adquiere la figura de refugio, dando protección contra las inclemencias del tiempo y aislándonos de los avatares externos.

Las grandes metrópolis forman parte de redes que promueven el intercambio social y cultural. El ámbito del subterráneo es una herramienta que no solo permite hermanar las ciudades sino lugares más específicos, como estaciones o barrios, dotándolos de identidad propia.

**Escuela Universitaria de Cine, Video y  
Televisión de la Universidad Nacional de  
Tucumán**

**Licenciatura en Cinematografía (UNT)**

Proyecto de investigación PIUNT C505



**ESCUELA  
UNIVERSITARIA**

**CINE, VIDEO  
Y TELEVISIÓN**

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUCUMÁN

Curadoras: Ana Claudia García y María  
Lenis

Damián E. Caro

**DangerMice (2015)**

VIDEOJUEGO

"Danger Mice" es un prototipo de  
videojuego en formato HTML5,

optimizado para dispositivos móviles. Se trata de un juego de habilidad en el que el jugador debe enviar ratones a lo largo de un camino, tratando de hacer llegar una determinada cantidad en un tiempo determinado y evitando que estos choquen entre sí. El jugador sólo puede controlar el momento de salida de cada ratón y éstos caminan automáticamente a lo largo del camino. Como el trayecto presenta bucles, si dos ratones colisionan se produce un rebote en el que los ratones salen disparados en distintas direcciones generando un choque en cadena. Para lograr el objetivo, el jugador debe encontrar el ritmo adecuado en la secuencia de salida de ratones. Si lo hace, los ratones roban los maníes al elefante.

El formato HTML5 es un formato disponible para la mayoría de los navegadores web. A través de un código QR el usuario podrá acceder al juego con cualquier dispositivo.



---

Natalia Quirico, Martín Javier Falci Frosoni, Ignacio Klyver, Bernabé Gallac, Adrián Di Toro, Carolina Gramajo, Guillermo del Pinio

---

## Llamada Nocturna (2015)

VIDEO MONO-CANAL, CORTO, DIGITAL, ANIMACIÓN STOP MOTION



El corto está basado en el cuento original de Ray Bradbury, "Llamada nocturna".

Desde hace sesenta años, Barton está completamente solo en el planeta Marte, a la espera de ser rescatado y regresado a la Tierra. Pero todo cambia cuando se activa el software que programó años atrás, pensando en la posibilidad de que no regresen por él. "Llamada nocturna" está planteado como un mix de técnicas de animación en el que predomina la de Stop motion. Se utilizó esta técnica para relatar la historia en los interiores y en la ciudad -donde las grafías fueron realizadas con material reciclado-, mientras que el exterior, ajeno al presente del protagonista, está dibujado, pintado y animado digitalmente.

---

**Forward:**

## Forward:

Arte + Nuevos Medios

Curadores: Ariel Ireneo Chavez y Luisa Tomatti

---

Emmanuel Pidré

---

## Sound Body / Wind (Proceso de trabajo) (2013)

INSTALACIÓN, INSTALACIÓN INTERACTIVA, SOFTWARE, ESCULTURA

"Sound Body / Wind" fue una escultura e instalación site specific de trece

metros de largo y un metro de diámetro realizada con varillas de madera de pino. La morfología de esta obra fue el resultado de la traducción del sonido del viento en un cuerpo físico. Una grabación del sonido del viento fue procesado con un algoritmo escrito por el artista, del cual devienen una serie de piezas geométricas que representan el cambio del sonido sobre el tiempo. El tamaño y la morfología de cada una de las piezas de la escultura estaban dadas por la intensidad de las frecuencias de audio provenientes de esta grabación. Dos años después del montaje original de la obra, proponemos un reencuentro con esta mecánica creativa del artista y sus premisas estéticas a partir de la exhibición del registro, el software y los documentos generados en el proceso de ejecución.



## > SALAS 4-5-6

**Universidad Nacional de Tres de Febrero (UNTREF)** - Licenciatura en Artes Electrónicas



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRES DE FEBRERO**

Curadores: Ariel Nahón, Javier Plano

Guadalupe Alvarez, Rosario Cabaleiro, Emanuel Carrizo, Micaela Paz, Agustina Scarinchi

### Cúmulos Globulares (2015)

#### INSTALACIÓN INTERACTIVA



Oliverio Segura

### Los Voladores de Ayotzinapa (2015)

#### INSTALACIÓN SONORA

"Los Voladores de Ayotzinapa" es una instalación sonora que busca crear una relación simbólica entre el antiguo rito mexicano que realizan los Voladores de Papantla y la desaparición de los 43 estudiantes de la Escuela Normal Rural de Ayotzinapa. Partiendo de la estructura escenográfica

Instalación cinética formada por objetos esferoides contenidos dentro de un cubo de hierro. Estos objetos se desplazan hacia arriba y abajo, respondiendo a una base de datos conformada por valores obtenidos del procesamiento morfológico de imágenes relacionadas a lo arquitectónico. Dicho procesamiento deviene del módulo de los Momentos de Hu de cada imagen, considerando a estos siete momentos como un vector de siete dimensiones. En el centro de la estructura, una esfera contiene una luz que varía su luminosidad dependiendo de la intensidad del sonido ambiente a partir del uso de un micrófono. Las sombras que genera la luminaria se transforman de acuerdo a esta variable, pero también por la intersección producida por las otras esferas en movimiento, generando un ambiente dinámico en el flujo temporal. Se establece una unión intrínseca entre los objetos dispuestos, la relación entre los mismos, el espacio presente y el virtual -proveniente de las imágenes-, como así también, entre el tiempo-espacio en que se desarrolla.



del rito, se sustituyen a los Voladores por megáfonos y, mediante el sonido, se busca reaparecer a los estudiantes y mantener vivas las voces del caso. La instalación se ejecuta en forma de loop y su contenido va cambiando a lo largo de la obra.

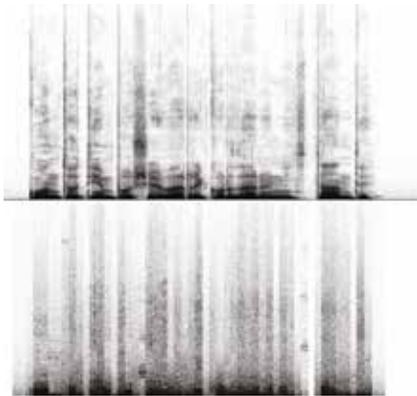
---

Juan Cruz Amusategui

---

### Sin título (2015)

#### Instalación sonora



La perseverancia permite ir en una dirección más allá de las dificultades que esto implique. Es la fuerza que nos impulsa a subir cada escalón, la que le da sentido personal al absurdo, la que transforma el camino en aprendizaje. La obra cuenta con la tiza como único elemento objetual. La

instalación es acompañada por una puesta lumínica y sonora y por una proyección. La tiza como signo de carácter estético y simbólico.

Desde lo estético: La ausencia cromática, la repetición y el protagonismo de la sombra, enfatizan su presencia ante el espectador. Desde lo simbólico: la tiza como elemento educador y de creación, la que escribe, explica, revela. El contenido del video proyectado fue programado aplicando una base de datos de porcentajes de deserción en universidades públicas de los años 1970 a 2010. Este trabajo propone valorizar la perseverancia de quien aprende y quien educa en un contexto social que presentó a lo largo de la historia, múltiples dificultades. El audio suma a la idea del recorrido no lineal del este camino, con avances, retrocesos, momentos de agitación y de descanso.

---

Lucila Correa

---

### Una cosa lleva a otra cosa: construcción de un proceso (2015)

#### VIDEOINSTALACIÓN, VIDEOARTE



Darse cuenta, reconocer lo recorrido, lo que se va y lo que sigue en pie. Que las preguntas lleguen y las respuestas demoren. La importancia del registro, los bocetos, los aciertos y los errores. Si el público pudiera vivenciar lo que el artista transitó para llegar a una imagen, a un sonido, a una ocupación del espacio, ¿cómo sería entonces la recepción?. Y aquí está, eso que pasa antes de que una obra se concrete, una obra sobre el proceso creativo, que muestra todo lo que pasó antes de la llegada al final. Al surgir una nueva obra, quizás de esta manera, podría ocurrir un método cíclico infinito y no habría fin. Y el protagonismo del espectador aumentaría, porque sería su decisión imaginar por dónde se empezó y deducir o elegir un final.

Los elementos que la componen la pieza son diapositivas encontradas. Algunas son intervenidas

-desde el rayado, el calado a la descomposición de la imagen- para generar imágenes ambiguas y crear un juego visual de imitación de lo que el ojo registra como movimiento, al ser utilizadas, en ciertas etapas del proceso, 24 diapositivas por segundo.

---

Matilde Grillo, Yanina Ikei, Pablo Tula, Eva Semino

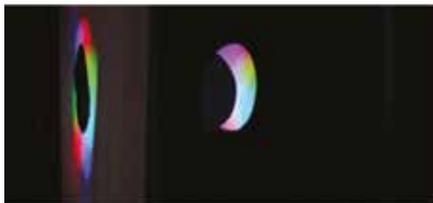
---

## Entre (2015)

### INSTALACIÓN INTERACTIVA

Nos interesamos por aquello que se ubica entre los extremos. Nuestra inquietud surge a partir de la conceptualización de la dinámica y complementariedad de ambos. ¿Es determinante lo que sucede en el medio para la existencia de los opuestos? ¿Existe una dinámica de complementariedad entre los extremos?

“Entre” es una instalación sonovisual interactiva. Consta de un sistema mecatrónico que mueve un panel, a su vez atravesado por una fuente de luz



RGB, produciendo un efecto similar a un eclipse. Esta dinámica es sensada y tiene una correlación sonora que varía su intensidad según la cantidad de luz captada. El espectador puede atravesar la instalación y circular en su interior. Al producir sombra sobre la proyección de luz modificará la intensidad sonora.

---

Francisco Galán

---

## Reflejos (2015)

### VIDEOINSTALACIÓN

“Reflejos” es una videoinstalación que plantea un recorrido por los procesos creativos que dieron lugar a un proyecto audiovisual. Dispositivos mecánicos, que sirvieron para realizar

una serie de videos, en esta ocasión se presentan en el espacio en un intento por materializar el proceso creativo. Los acompañan bocetos, correos, videos e imágenes que brindan a la instalación un fuerte contenido autobiográfico. La instalación pretende invertir la lógica que opera en el resultado final del video, donde se tomó la decisión de mantener oculto el dispositivo. De este modo se generan una convivencia y un diálogo entre el proceso y su resultado.



---

## EspacioLAB.

Complejo Astronómico Municipal. Rosario

# espacioLAB

PROGRAMA DE ARTE, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

---

Curador: Gabriel González Suarez

---

Fede Gloriani, Hernán Roperto, Manuela Suárez, Anahí Laurencena y Gabriel González Suárez

---

## Máquina de mezcla (2015)

INSTALACIÓN, VIDEO MONOCANAL



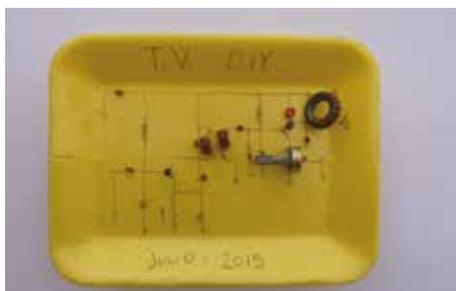
---

Fede Gloriani

---

## TV DIY (2015)

VIDEOINSTALACIÓN



El proyecto implica el trayecto de formación necesario para lograr una transmisión de televisión por VHF, partiendo de no tener ningún conocimiento específico sobre el tema e intentando llegar al punto en que la transmisión sea posible. Llevar la esencia del DIY al extremo: re-inventar la pólvora - aplicar una tecnología en vías de obsolescencia. Los ejes principales del trabajo rondan las discusiones sobre la obsolescencia programada, más aún teniendo en cuenta que el apagón analógico anunciado para 2019 en Argentina podría conducir a que esta propuesta se considere como ilegal en la actualidad pero pase desapercibida dentro de algunos años.

Proyecto combinatorio de experimentación, producción y reproducción de imágenes, luces y sonidos. La idea de laboratorio resuena como vínculo de producción y de formación, como espacio de experimentación. En el tránsito del proceso aparecen posibles nodos a desarrollar. Una superficie de dispositivos analógicos - una mezcladora de cemento que refleja imágenes proyectadas sobre su interior, el movimiento propio de la máquina y las intervenciones que el público ejerce sobre la superficie de control. Todas estas acciones proponen una nueva combinación de elementos.

---

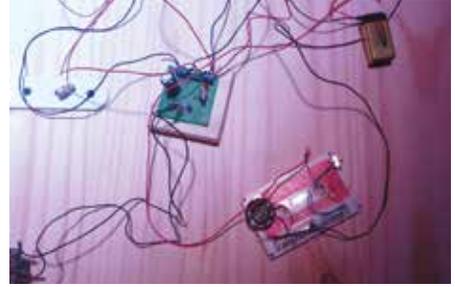
Lucía Belén Berro

---

### Mesa de pruebas - Mesa lúdica (2014)

#### INSTALACIÓN

La idea de este proyecto es pensar a la obra como un espacio para el juego, un área para probar cosas, un dispositivo que genera energía y termina de cobrar sentido si el espectador participa y juega con todos los elementos que la conforman. Los objetos tienen circuitos con luces,



algunos son sonoros, otros generan movimientos; todos fueron realizados a partir de circuitos de juguetes reutilizados o con objetos que son parte de nuestra cotidianidad. Probar y experimentar jugando.

---

Dolores Tealdi

---

### Interiores para cualquier cuerpo inanimado (2014)

#### VIDEOINSTALACIÓN

A partir de una situación personal por la que pasé varias temporadas de verano en sitios cerrados, comencé a relacionarme de otro modo con los espacios interiores. Durante estas estaciones empecé a ver y a vivir esos espacios como lugares "vivos", transformables. Dicha experiencia motivó este proyecto, con

el que me interesó trabajar la idea de que un espacio interior pueda ser varios espacios a la vez, que pueda ir cambiando generando distintos ambientes, donde además el límite entre lo interior y lo exterior quede en jaque, sutilmente, creando un nuevo espacio a la vez íntimo y permeable a un afuera. La construcción de una pequeña habitación, tan sólo definida como tal a través de la proyección de empapelados sobre sus paredes, da cuerpo a un ambiente que se vuelve ambiguo, asincrónico. Los empapelados irán cambiando, volviéndose disfuncionales, fallando en su calidad de superficie plena, perfecta, que cubre y delimita, dando lugar a lo natural, a lo selvático, como constante interrupción.



---

Federico Gloriani, Hernán Roperto,  
Manuela Suarez, Gabriel González Suarez

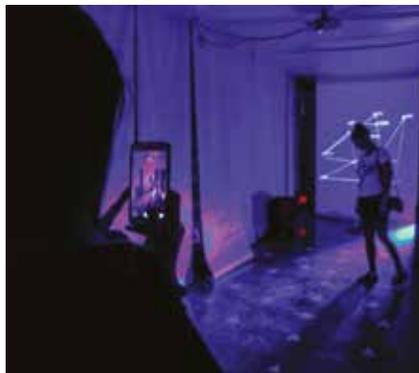
---

## Experimento Random (2015)

### INSTALACIÓN INTERACTIVA

“Experimento Random” es una instalación interactiva que invita al espectador a recorrer un circuito conformado por compuertas lógicas para descubrir palabras provenientes de un texto técnico-poético y así poder reescribir dicho poema de manera aleatoria. El espacio, el movimiento y el cuerpo confluyen para la creación de nuevos poemas originados a partir de un texto único.

El espacio es un estado del presente aleatorio, mitad expuesto por la máquina, mitad activado a través de la voluntad del cuerpo. Los componentes del sentido aparecen en distinto orden, tiempo y lugar, según la voluntad de un cuerpo. La posibilidad de producir nuevos sentidos existe cuando se busca según la voluntad del cuerpo. Un texto es una gran generalización, por lo que podríamos generalizar y decir que un texto también es un cuerpo.



---

Sofía Desuque

---

## Instrumento de respiración lenta y expulsor de suspiros (2014)

### ESCUPTURA ROBÓTICA

“Instrumento de respiración lenta y expulsor de suspiros”, ese es el aparato que construí. Inicialmente parto de un objeto familiar, de mis abuelos, un fuelle para la fragua antiguo que usábamos en mi casa para encender el hogar a leña, cuando era pequeña. En la misma casa había un sillón viejo, de época, tapizado de terciopelo y con capitoné. Lo que hago es combinar estos dos objetos en uno. Son dos elementos cargados de recuerdos y anécdotas de mi infancia. La incorporación de movimiento le da vida propia al objeto inanimado, al ver la obra funcionar la respiración cobra



una papel fundamental. Se produce una inspiración profunda, luego una exhalación prolongada, tal vez cargada de deseo, suspiro o anhelo. El mecanismo que presenta es muy simple, un motorreductor en la base se conecta a través de bielas a un riel telescópico para transformar el movimiento circular en vertical. De esta manera el instrumento puede moverse.

---

## Universidad Maimónides

Laboratorio de Proyectos. Carrera de Multimedia



---

Oriana Yanelli, Julieta Belen, Micaela Vaamonde, Denise Abecian, Brenda Burgoa, Sofía Soldano, Melina Perrone, Alejandra Barrachina.

---

### Basura (2015)

[\\_INSTALACIÓN INTERACTIVA \(WORK IN PROGRESS\)](#)

---

Santiago de los Hoyos

---

### Deriva (2015)

[\\_VIDEOJUEGO \(WORK IN PROGRESS\)](#)

---

Jonathan Diaz, Pedro Santoro, Gonzalo Jusid, Ivo Krivzov, Matías laquinta.

---

### Game OVER use? (2015)

[INSTALACIÓN INTERACTIVA \(WORK IN PROGRESS\)](#)

Los tres proyectos se encuentran incubados en el **Laboratorio de**

## Proyectos (LAP) de la Universidad

**Maimónides**, un espacio que nace como plataforma de investigación, producción y experimentación para los alumnos de la Carrera de Multimedia, a modo de laboratorio de exploración y construcción de redes de relación entre el arte, el diseño, la ciencia, la tecnología y sociedad.

¿La tecnología nos aísla? Esa idea instalada es el punto de partida que nos lleva a pensar en los usos y el escenario que plantea "Game OVER Use?". El consumo indiscriminado de cualquier cosa o actividad única nos aísla del mundo cotidiano, las relaciones sociales, las conexiones reales y virtuales. Una mirada hacia el usuario y sus acciones. "Basura" es una percepción distorsionada dentro de una problemática de emergencia mundial. Conciencia, cooperación, responsabilidad; palabras que conforman su universo y operan sobre procesos de reciclaje y contaminación. Una realidad aumentada que NO nos permite ver (y dejar de ver) el impacto de los desechos dentro de un sistema poco articulado e in-sostenible. Nos lleva a tener una percepción disminuida del problema real. El proyecto "Deriva" es un videojuego multijugador On-line, donde el usuario se encuentra en medio de una ciudad cambiante, una isla donde tomará sus propias decisiones y creará sus propios recorridos. Cada cierto período de tiempo, esta isla cambia. Así, el jugador pasa a jugar a la deriva.



---

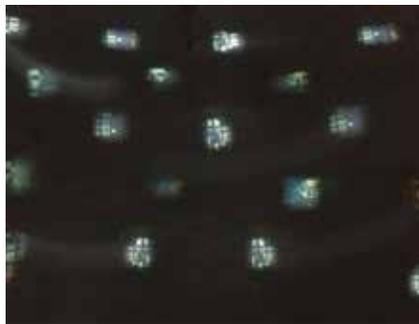
Leandro Amaro

---

## Espacio Mi Cabeza (2015)

### \_VIDEINSTALACIÓN

Este proyecto trabaja sobre los pensamientos, los recuerdos y las diferentes sensaciones que se generan en la cabeza de un ser humano contemporáneo, sumergido en la ciudad, nervioso, apurado, con miedos. Ansiedad, encierro, oscuridad. Los recursos puestos en función de una experiencia inmersiva que traslada al espectador a su propia mente.



---

Leandro Amaro, Julia Cipriani Corvalan

---

## Existencia inauténtica (2015)

### \_INSTALACIÓN INTERACTIVA

A modo de revelación y concientización, "Existencia inauténtica" plantea reflexionar sobre el concepto de "estado de interpretado" planteado por Heidegger. Cómo las personas viven sin ser dueños de sus propios pensamientos, manipulados y controlados por los medios de comunicación y el discurso generalizado. El espectador, representado por una marioneta, se vuelve evidencia de la infoxicación y el ruido en la comunicación.



---

Proyecto Untitled + Martín Churba

---

## Proyecto de vestido tecnológico (2015)

### \_PERFORMANCE, VESTIDO TECNOLÓGICO

Se trata de un desarrollo conjunto del colectivo artístico de la Universidad Maimónides "Proyecto Untitled" y el diseñador Martín Churba. El proyecto aborda, a través de una serie de capas textiles / tecnológicas, la composición y el tramado de los cuerpos, el origen y la identidad de las personas; aspectos fuertemente influenciados

por la herencia histórica de nuestros ancestros.

Desde lo parte más superficial hasta lo más interno, este conjunto de piezas intenta exponer la configuración del cuerpo, proyectando desde su capa más externa e iluminando su interior.

El proceso de creación y construcción de este proyecto interdisciplinario fue llevado adelante a partir de investigaciones científicas desarrolladas en los laboratorios de la Universidad Maimónides, el desarrollo tecnológico gestado en su Escuela de Comunicación y Diseño Multimedial y la experiencia en diseño y arte textil de Martín Churba y sus colaboradores.

---

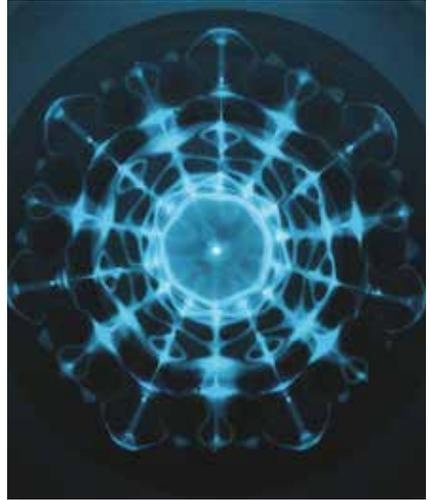
Nicolás Coletto

---

## Vibración Plasmática (2015)

### INSTALACIÓN INTERACTIVA

Se trata de un proyecto que pone en evidencia el vínculo de la naturaleza con su entorno. Esta instalación funciona a través de un circuito que invita al espectador a interactuar, generando estímulos que serán traducidos en imágenes fractales.



---

## Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Universidad de Buenos Aires (FADU UBA)

Diseño de Imagen y Sonido - Cátedra Campos Trilnick



Curadora: Benedetta Cassini

---

Emilio Cuevas, Paula Romina Nales,  
Maria Pia Pintos

---

## Internito (2013)

### INSTALACIÓN



"Internito" es producto de un proyecto de investigación experimental que toma como punto de partida la traducción de imágenes a sonidos. Se trata de una instalación interactiva sonora-electrónica-visual compuesta por distintos módulos/dispositivos que demandan del accionar de los visitantes para que entren en funcionamiento.

La unidad de la obra consiste en la multiplicidad de piezas, como si se tratase de una constelación. Es éste mismo término el que funciona como propuesta del proyecto.

Entendiendo a las constelaciones como un sentido arbitrario de relaciones entre puntos dispersos en el espacio sin relación aparente.

Desde apariciones y desapariciones de imágenes, cambio de sonidos incitados por la incidencia de la luz hasta cajones tipográficos que no guardan tipografías sino trazos que desaparecen y aparecen; Internito propone la convivencia de imágenes y sonidos para que el espectador realice su propio derrotero trazando las constelaciones que desee.

---

Marcela Ciccone, Agustín Telo, Julia López Molari, Yadira Díez

---

## El Lumenario (2012)

### \_VIDEOINSTALACIÓN

"El Lumenario", un espacio en constante construcción donde todo se multiplica y confunde. Las imágenes aparecen y desaparecen a través de las capas y tramas formadas tanto por el material

como por las proyecciones generando un diálogo entre realidad y virtualidad. Cada hilo, cada línea, cada unidad mínima significa y compone un todo, una imagen; una realidad posible de ser recorrida por un espectador inmerso en ese universo.

Diseñado a partir de módulos conformados por varios telares/pantallas, cada hilo/línea retiene parte de la proyección y a su vez la fuga al siguiente bastidor. De esta manera se da un doble juego; cada telar es transformado por la imagen que lo atraviesa y cada imagen es transformada por los distintos telares.

La propuesta tiene la capacidad de ser modificada en función del espacio instalativo. Por un lado, existe el espacio físico real (medido en metros), de la locación donde se monta la obra; mientras que el espacio imaginario es el que se genera a partir del diálogo entre los módulos y del recorrido propio de cada espectador.



---

Macarena A. Ramos Astoviza

---

## Fractus (2013)

### \_INSTALACIÓN INTERACTIVA

Trata del tiempo. De las distancias.

De la percepción. Del movimiento.

"Fractus" es un proyecto que apunta más allá de la representación lineal de los hechos, que busca que el espectador ingrese y accione sobre la imagen; que se involucre con aquello que está viendo.

Es sobre la narración y como ésta puede ser manipulada; no solo por el que la cuenta sino también por el que

la ve y la escucha.

"Fractus" es un fragmento, un quiebre.

"Fractus" nace como un proyecto explorativo en formato de tesis para la carrera de Diseño de Imagen y Sonido de la Facultad de Buenos Aires. La idea nace a partir de un interés personal en las instalaciones así como también en los sistemas de representación artística donde el espectador puede interactuar con la obra.

En "Fractus" al cambiar los videos con la proximidad de los espectadores a la pantalla, el control lo tiene aquel que esté más cerca de la pantalla y de esta forma los espectadores también intervienen entre sí generando nuevas formas de ver la obra.



---

Javier de Azkue

---

### Henrietta (2014)

#### \_VIDEOINSTALACIÓN

"Henrietta" es un viaje audiovisual concebido a partir de la reconstrucción de un fílmico degradado y avinagrado de 1938 sobre la expedición de una goleta norteamericana por el extremo sur de Sudamérica en manos de unos jóvenes navegantes, entre glaciares y nativos kawéscar. Entre la tripulación se encontraba un argentino, Horacio Ezcurrea, quien documentó la hazaña con una cámara de 16mm. Después



de 76 años se rescata el material de la podredumbre y se lo digitaliza en su totalidad. La obra explora el pasado, la memoria y el alma del acetato en descomposición, e invita al espectador a meterse en la oscura e hipnótica latencia del material.

---

Alejandra Alonso

---

### La llamaban Bailarina (2013)

#### \_VIDEOINSTALACIÓN



Utilizando del concepto "Bailar hasta morir", "La llamaban Bailarina" es una video instalación donde se reinterpreta al Ballet Giselle (1841).

Partiendo de la premisa encontrada en la obra "Cuando las mujeres han muerto por haber sido engañadas o despreciadas en su amor, sus almas devienen en furias vengadoras" la protagonista atraviesa por varias situaciones emocionales para enfrentarse y volver a encontrarse con ella misma.

Protagonistas:  
Sol Perlo, Lucia Madeo, Sofia Ciravegna y Martina Scigliano



---

Lara Vanney Abadie

---

### Fiebre 4am (2013)

**\_VIDEOINSTALACIÓN, VIDEOARTE, VIDEO  
MONO-CANAL**

"FIEBRE 4am". es un video experimental stopmotion.

Parte de una investigación que desarticula e interviene discursos, discontinuándolos en capas narrativas y formales. Relatos del orden de lo popular que buscan retratar una época, una mentalidad. Lo NORMAL y lo



ANORMAL; principios de Siglo XX en el territorio argentino.

Un emergente, Santos Cayetano Godino, y la enfermedad como escenario.

HORROR Y FANTASÍA.

TECNOLOGÍAS SOBRE EL CUERPO.

---

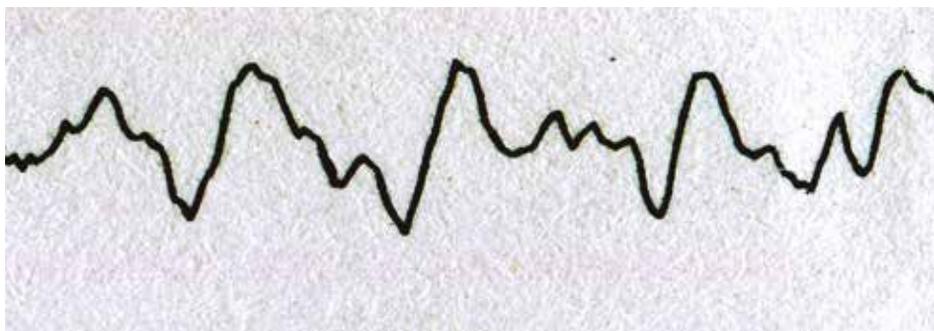
Johanna Turek

---

### "Ya no se viaja durante un fragmento de tiempo, se viaja fragmentando el paisaje" (2013)

**\_VIDEOINSTALACIÓN**

Las irregularidades del horizonte registradas en un viaje, como los pulsos nerviosos en un electroencefalograma de sueño (EEG), conforman una panorámica de imposible extensión. El espectador, permanece en un punto fijo, atestiguando en cada relieve, un dato sobre el tiempo y el pensamiento.



## > SALA 8

### Universidad Nacional de las Artes (UNA)

Especialización en Teatro de Objetos  
Interactividad y Nuevos Medios

**UNA** Dramática

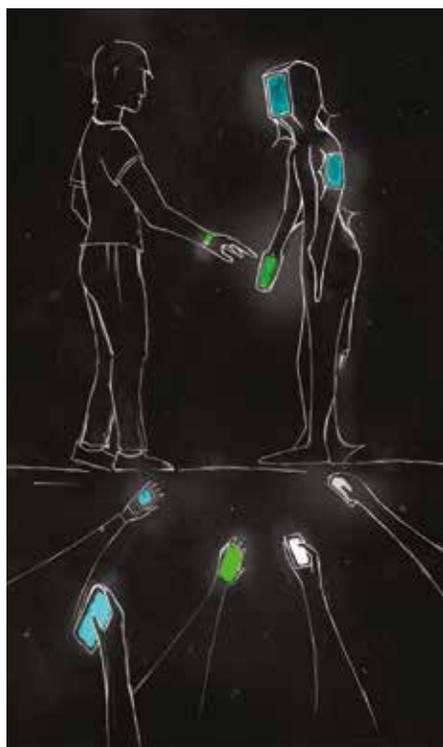
**A** Multimediales

Curadora: Silvia Maldini

Directora: Daniela Lieban, Codirectora: Silvia Maldini, y Equipo: Pablo Alejandro Varela, investigador formado. Alejandra D'agostino, Sebastián Pascual, Lucila Infantino, William Manuel Baca Solsol y Fernando Gutiérrez; investigadores estudiantes. Francisco Beltramino, investigador técnico de apoyo.

### Dramaturgia Líquida. La interactividad móvil en las artes escénicas (2015-2016)

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN DE TEATRO INTERACTIVO Y NUEVOS MEDIOS



Zygmunt Bauman en Amor Líquido, postula que el celular, sin importar el contexto ni la gente, ya no se deja fuera de nada y la posibilidad de conectar con otros siempre está presente y activa.

Observando la problemática de que el público habitualmente no apaga sus celulares durante las funciones de diversos tipos de obras y tomando en cuenta que el arte contemporáneo incorpora la noción de interactividad mediante el uso de nuevas tecnologías, arribamos a la propuesta de integrar en las artes escénicas el uso de los teléfonos móviles de los espectadores, permitiendo así su participación activa. Proponemos llevar el concepto de hipertexto a las artes escénicas, investigando la dramaturgia intervenida por la interacción del público. Desarrollamos un proyecto interdisciplinario, integrando teatro, danza, video, maquillaje y nuevas tecnologías. Utilizaremos los teléfonos celulares como interfaces para que sus usuarios puedan intervenir en la obra, mediante aplicaciones como mensajes de texto, códigos QR, captura y envío de fotos, video y audio; que se reproducirán en la escena en tiempo real, creando un estado azaroso e imprevisible en la dramaturgia.

---

Jehymy Vasco

---

## Fragilidad (2015)

**\_VIDEINSTALACIÓN, INSTALACIÓN INTERACTIVA**

"Fragilidad" aborda la temática de la desaparición forzada en el contexto del "conflicto armado interno en Colombia". La obra se desarrolla bajo un formato de videoinstalación con componentes interactivos, vinculando elementos de texto, fragmentos de "La estación violenta" de Octavio Paz, fotografías recopiladas de archivos sobre desaparición forzada en Colombia, y realización de video. La instalación invita al observador a interactuar en la búsqueda y reconocimiento de aquellas personas que fueron directamente afectadas por el conflicto.



"Fragilidad" plantea desde una estética visual, un pronunciamiento a la memoria de aquellas personas que nunca más volvieron a casa, de aquellos cuerpos violentados y ocultados, aquellos cuerpos que esperaron ser encontrados, identificados, llorados y sepultados por sus seres queridos; a la memoria de ese cuerpo físico ya no presente, pero que estará presente desde el recuerdo de una sociedad que hasta ahora empieza a reconstruir su memoria.

---

Andrea Corredor

---

## Simulacro Poético (2014-1205)

**\_VIDEINSTALACIÓN, INSTALACIÓN PERFORMÁTICA, INSTALACIÓN INTERACTIVA**



"Simulacro Poético" es una videoinstalación interactiva y performática que toma al llanto como lugar de encuentro y ficcionalización de acciones que consideramos íntimas. Una indagación a partir de tres historias de mujeres en diferentes circunstancias,

que desataron el llanto sin tener como protagonista al amor o el desamor. Historias que dialogan entre sí, a través de objetos, voces y silencios. Una performance que indaga el lugar de la mujer real en la ficción, mientras nos cuenta porqué se llora. Un vestido blanco de mujer-niña que cuelga, que está suspendido, es en sí mismo transicional, como la historia a la cual está vinculado. Pedazos apelmazados de vellón, como elemento difuso y sin forma definida, relacionados directamente con la sensación del relato del vuelo, un símil de lo etéreo que supone atravesar el cielo. Un libro, que se envuelve y desaparece, encadenado a una historia sobre una inundación, se convierte en el fragmento objetual de un relato. Estos tres objetos que generan un espacio escenográfico, se enlazan, como objetos con disposición narrativa y escénica. El espectador se convertirá también en un continuador del relato cuando se encuentre dentro del espectro de la instalación.

---

**Grupo FLUYA:** Alejandra D'agostino, Sebastian Pascual, Sergio Sansosti, Oriana Nigro, Laura Battaglini, Mónica Berman, Elías Vicente, Mario Mora, Veronica Repetto.

**Coordinación:** Silvia Maldini.

**Agradecimiento:** Beca grupal del Fondo Nacional de las Artes.

---

## Pasajeras (2015)

INSTALACIÓN, VIDEOINSTALACIÓN, INSTALACIÓN PERFORMÁTICA, INSTALACIÓN INTERACTIVA

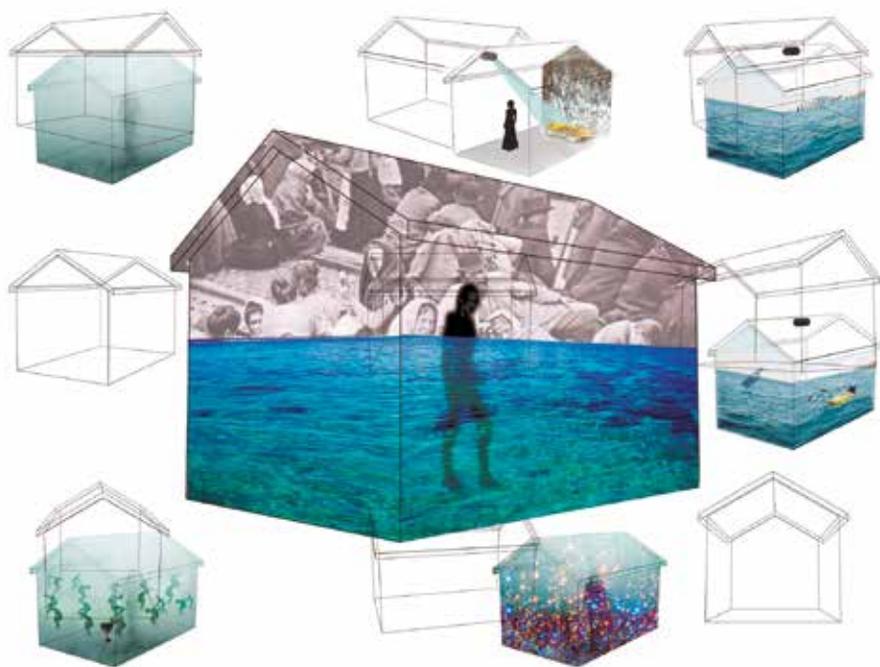
"Pasajeras" es una instalación - laboratorio de experimentación de tecnologías en escena. Es una obra abierta, interactiva, multidisciplinaria que habla de las mujeres, las migraciones y los viajes en el tiempo.

El grupo obtuvo una Beca Grupal del FNA, para investigar las técnicas de escenario utilizadas en el género teatral Comedia de magia (Siglo

XVIII y parte del XIX) y en tecnologías pre-cine (linternas mágicas, fantasmagorías, etc.) para aplicarlas en obras de arte actual (en artes escénicas y en visuales). También retomó la herencia de los artistas argentinos que experimentaron con óptica y cinética. El objetivo del grupo es aplicar tecnología del pasado a obras contemporáneas, combinándolas con lo digital, con el fin de profundizar en la relación entre arte y tecnología e impulsar la innovación en el uso de herramientas para las artes escénicas y visuales.

La instalación es una casa, (HOGAR), donde experimentar con los instrumentos y efectos mencionados, combinados con video y sistemas interactivos. En ciertas instancias, una actriz desarrollará situaciones performáticas en el rol de una mujer que viaja migrando por distintos continentes y universos paralelos.

Esta investigación cuenta con el auspicio del Fondo Nacional de las Artes



## Área Transdepartamental de Artes Multimediales - Universidad Nacional de las Artes (ATAM - UNA)

Licenciatura en Artes Multimediales

### Multimediales

Curadora: Mariela Monsalve

Juan Francisco Beltramino, Paula Coton,  
Agustín Genoud, Gumersindo Serrano  
Gómez, Mauricio Gutiérrez, Adelina Ducos,  
Sebastián Zavatarelli, Mirna Barreiro, Pablo  
Varela

#### Recorrido y Prácticas desde las Artes Multimediales (2015)

##### INSTALACIÓN-VIDEO

El ATAM - UNA presenta un conjunto de obras, presentaciones de piezas no convencionales y talleres, que dan cuenta del trabajo en conjunto de docentes, estudiantes y graduados de la "Licenciatura en Artes Multimediales". Estas exploraciones, enmarcadas institucionalmente en proyectos de investigación, proyectos de producción artística, proyectos

de graduación y trabajos de cátedra, constituyen aspectos identitarios presentes tanto en formas de hacer como de pensar las prácticas artísticas emergentes.

#### ***Axioma para sueños, instalación interactiva (Juan Francisco Beltramino, 2012).***

Instalación que combina elementos de iluminación, teatro de sombras, teatro de objetos, escultura e interactividad en un relato sobre la ambigüedad de los límites de la percepción de lo real. Se propone al espectador un recorrido, una exploración, un cuestionamiento indirecto, pero activo de sobre los límites de la percepción. Una escena ambientada en una situación de vigilia nocturna, en un clima de extraña cotidianidad. Objetos cotidianos seleccionados y distribuidos en el espacio mostrarán distintos grados de transformaciones e intervenciones, que el espectador descubrirá a través de los recorridos propuestos.

#### **Proyecciones**

Muestra de trabajos prácticos y piezas audiovisuales de las cátedras Artes Multimediales 4 (Raúl Lacabanne) / Proyecto Visual 1 y 3 (Gumersindo Serrano Gómez) / Proyecto Visual 1 (Estela Domergue De Lorenzi) / Proyecto Visual 2 (Daniel Wolkowicz)

#### **Talleres: *Ver grilla de horarios***



---

## Universidad Nacional de las Artes (UNA)

Licenciatura en Artes Visuales con  
Orientación en Digitalización de Imágenes.  
Departamento de Artes Visuales Prilidiano  
Pueyrredón. Cátedra Zerbarini.



Curadora: Lic. Marina Zerbarini

---

Natalia Belén Gutiérrez Blanco

---

### Convergencias (2015)

#### INSTALACIÓN

El proyecto de obra “Convergencias”, tiene como base conceptual a “la sombra”, entendiéndola como una imagen oscura que se proyecta como un cuerpo sobre una superficie, pero también como “lo siniestro” que aparece en temas, situaciones, vínculos, etc., que nos atraviesan y como aquello que nos causa temor o angustia. El proyecto tiene la intención de poner estos registros en juego, interviniendo el espacio con las sombras producidas por los objetos dispuestos en escena y con las sombras del espectador. Este último, receptor/creador de la obra, abrirá el juego a otra denotación de la sombra como “extranjera”. Los objetos estarán colocados sobre un sistema de poleas, con la intención de engendrar la idea de “sistema”, entendiendo que todos estamos inmersos dentro de un conjunto en el que estamos relacionados entre sí.



---

Mercedes Alonso

---

## Quimera (2015)

### INSTALACIÓN ELECTROTEXTIL INTERACTIVA

En una era en la que la vida humana está indefectiblemente ligada al consumo tecnológico, "Quimera" propone una visión de la tecnología desligada de una finalidad utilitaria o comercial, en la que máquina y organismo interactúan en vías de despertar sensaciones y promover la reflexión.

La obra consiste en un conjunto de objetos textiles dotados de funcionalidades mecánicas y electrónicas, usado por una persona a modo de vestimenta. Propone la idea de un organismo híbrido, en una búsqueda estética, sensorial y reflexiva acerca de los usos posibles de la tecnología y de la relación de esta con el entorno; no oponiendo la tecnología a la naturaleza sino como herramienta para la búsqueda de una sensibilidad ligada a las realidades orgánicas. Inspirado en el comportamiento



defensivo y territorial de los peces betta, el resultado del conjunto es un híbrido con características humanas y animales que interactúa con el espectador de una manera performática, a partir de los estímulos recibidos a través de distintos sensores. Lo animal se presenta como posibilidad de aproximación a las cuestiones vinculadas a lo instintivo, como anhelo de acercamiento a la parte animal del ser humano.

---

Rocío Piotti

---

## Simulacro Orgánico N° 1 (2015)

### INSTALACIÓN INTERACTIVA



El proyecto es una instalación interactiva electrónica, conformada por una serie de objetos que simulan ser organismos vivos, realizados a partir de la re-utilización de bolsas plásticas. "Simulacro orgánico" refiere a la simulación de organismos vivos a través de la tecnología. En este trabajo se busca indagar sobre cómo fingir procesos orgánicos a partir de objetos in-orgánicos. Nuestro interrogante es ¿qué es lo que hace que algo se perciba con vida ante los seres humanos? En relación con la tecnología y su producción, nos preguntamos ¿qué sucede una vez que es descartada? En la práctica artística puede encontrarse un aprovechamiento útil de los residuos.

---

María Guadalupe Uviña

---

### **Muñecas electrónicas (2012-2013-2014-2015)**

INSTALACIÓN INTERACTIVA, SOFTWARE,  
VIDEOJUEGO, ESCULTURA ROBÓTICA

A raíz del cruce entre el arte y la tecnología empezó a ser cada vez más común que las obras de arte desarrollen un comportamiento propio, que perciban el ambiente o interactúen con las personas o con otras obras. Este acontecer extraño expandió el campo de acción de las prácticas artísticas a través de la producción de obras capaces de percibir y producir por sí mismas. Este cruce dio lugar a fenómenos visuales que plantearon nuevas formas de explorar, comprender y apropiarse del mundo. La fotografía, Internet, los videojuegos, las redes sociales,

etc., modificaron la forma en que las personas interactúan, se relacionan y se comunican, generando nuevas maneras de significar o representar. Una forma de conocer es percibiendo. La percepción permite elaborar la información recibida a través de los sentidos mediante el acceso a estructuras de referencia que tenemos en la memoria. La producción es otra forma de conocer, y tiene la capacidad de dar cuenta de la experiencia del conocimiento.

La obra está conformada por un grupo de muñecas. Cada una tiene distintos sensores y/o actuadores, que les permiten interactuar con las personas y/o con el ambiente. Pueden tomar datos, procesarlos y mostrar una respuesta. Sus cabezas están conectadas a una computadora, con la intención de que quienes vean la obra quieran descubrir de qué se trata esta relación y se conviertan en participantes activos.



### Grupo Plankton

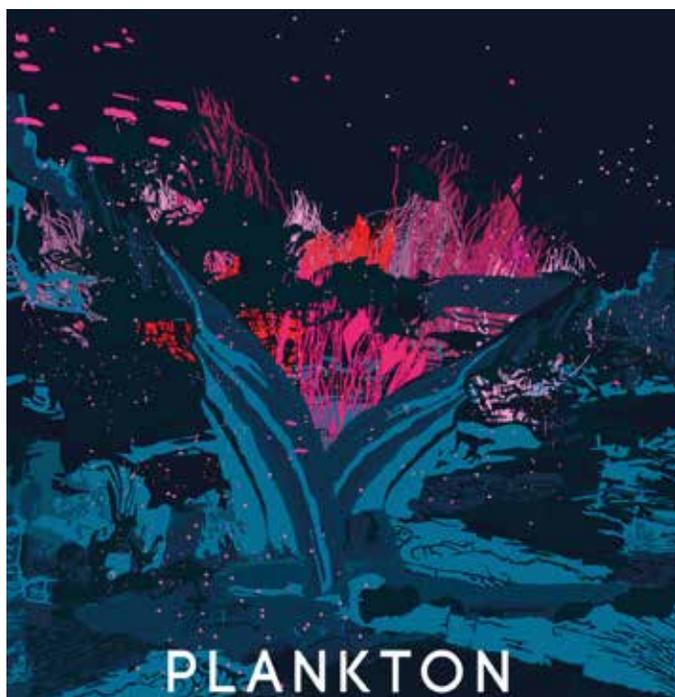
Agustín Adba, Agustín Berro Madero,  
Agustín Iacona, Florencia Incarbone, Manu  
Leyrado, Alico Roviralta, Ary Werthein

### Plankton. El proceso de la luz y el sonido. Antes del comienzo (2015)

VIDEAINSTALACIÓN, INSTALACIÓN SONORA

En "Plankton. El proceso de la luz y el sonido. Antes del comienzo" realizaremos un abordaje de la idea del cronos en el universo. De la misma manera que en la creación/destrucción, el tiempo es un instante, es la nada y el todo simultáneamente. Este proyecto plantea la posibilidad de los tiempos paralelos que cohabitan entre sí, sin

sobreponerse uno al otro. Nos referimos a tiempos paralelos a aquello que está presente entre nosotros pero no podemos percibir directamente con los sentidos. He ahí donde se nos plantea la duda de si estos existen o no, si son reales o aparentemente reales. De esta manera, intentaremos mostrar un aspecto del universo Plankton mediante un holograma que nos permite jugar con esta idea de lo aparente y lo real del tiempo. Mediante el uso de la técnica holográfica, se proyectará una imagen sobre una base líquida en la cual ondas generadas a partir de las vibraciones del sonido distorsionan la imagen, creando así una nueva. Estas vibraciones serán emitidas por música original creada especialmente para esta obra. Asimismo las imágenes proyectadas son creadas en tiempo real por un algoritmo de programación que interpreta los canales sonoros en formas digitales.



**Universidad Católica Argentina (UCA)**  
Taller de Arte, Ciencia y Tecnología (TECAT)



Martín Bonadeo

## TECAT (2015-2016)

INSTALACIÓN, INSTALACIÓN SONORA,  
INSTALACIÓN INTERACTIVA, SOFTWARE,  
ESCU LTURA, ESCULTURA ROBÓTICA

En 2006, el TECAT (Taller Experimental de Ciencia, Arte y Tecnología) nació en la Universidad Católica Argentina a partir del proyecto Moebius Display, ganador Gran Premio de Arte y Nuevas Tecnologías de MAMBA/Fundación Telefónica. En esa oportunidad, la obra de Martín Bonadeo contó con la colaboración sonora de Oliverio Duhalde y la participación técnica de José Luis Hamkalo y otros ingenieros electrónicos de la UCA para su desarrollo. Desde entonces en TECAT se han producido más de 300 proyectos por parte de los alumnos de grado y postgrado que se exhiben en muestras anuales.

Se presentan en esta oportunidad, junto con los dandeliones, bocetos, imágenes fotográficas y pantallas con videos de la producción del TECAT de los últimos 9 años comenzando con Moebius Display y terminando con el registro de producción de los dandeliones exhibidos.



Oliverio Duhalde

## DANDELION (2013-2015)

INSTALACIÓN, INSTALACIÓN SONORA,  
ESCU LTURA, ESCULTURA ROBÓTICA



"DANDELION" es una instalación conformada por esculturas sonoras automáticas, hechas de cobre, madera, y elementos electromecánicos. Sus formas se inspiran en la semilla del dandelion y, como tales, se presentan suspendidos desde un solo punto, flotando, como si fueran mecidos por el viento. Los dandeliones son exactamente iguales por fuera, pero por dentro, su maquinaria para generar sonido, es completamente diferente. De esta manera, forman un grupo orquestal capacitado para crear piezas sonoras de manera autónoma. El sonido del primer dandelion remite a grandes campanas lejanas, el segundo dandelion posee características timbricas que lo acercan a gigantescas copas de cristal frotadas generando una nube armónica que muta poco a poco. Los dandeliones se encuentran intercomunicados entre sí a través de una computadora central. A través de una cuidadosa programación generan piezas sonoras nuevas e instantáneas cada vez que una persona ingresa en el espacio.

**Universidad del Museo Social Argentino  
(UMSA)**

**UMSA**  
UNIVERSIDAD  
DEL MUSEO SOCIAL ARGENTINO

Curadores: Bellini, María Eugenia; Bianco, Florencia; Cáceres, Doriz; Gabarain, Carolina; Kozłowski, Laura; Marasco, Juan Ignacio

Buceta Sbrizza, Ailén; Cuccú Ferrante, Sofía; Gómez Ramos, Mario; Koch, Paola; Langevin, María; Lavaissiere, Lorenzo; Schmitz, Melisa

**Resabio (2015)**

INSTALACIÓN, VIDEOARTE

"Resabio" es un proyecto de investigación artística sobre la coyuntural desterritorialización natural y social, con fines económicos y políticos, a partir de la deforestación indiscriminada. Esta obra se propone como una pequeña práctica de recuperación del espacio reflexivo y habitable. A través de su carácter calcáreo, opaco-traslúcido, y el juego de escala, la obra requiere sustancialmente de un espectador que, orgánico como la obra, crezca y ramifique sus alternativas de acción al recorrerla, repensando las distancias de la realidad social.

A través de la investigación de casos particulares se busca dar cuenta de la cercanía espacio-temporal que nos une a la problemática, extendiéndose hacia la reflexión más amplia del papel dominante del hombre sobre la naturaleza u otro natural



## Universidad Nacional de Quilmes, Escuela Universitaria de Artes (UNQ)

Licenciatura en Música y Tecnología -  
Licenciatura en Composición Con Medios Electroacústicos



Curador: Edgardo Palotta

Coordinación: Esteban Calcagno, Diego Campos, Martín Matus, Martín Liut, Edgardo Palotta, Diego Romero Mascaró.  
Colaboraron: Leandro Yabkowski, Sergio Santoni, Fabian Sguiglia, Hernán Giorcelli, Sandra Gonzalez, Ana Gonzalez Gamboa, Juan Simón, Santiago Vallejo, Ivonneth Rosero, Joaquín Fuentes Muñoz, Emilia Monin, Carlos Herbas, Ana Clara Bulla, Sol Gomez, Ignacio Mazzuco, Luciana Rizzo, Fernando Mastrasso. Colaboradores a Ariel Cardozo y Juan Ramos.

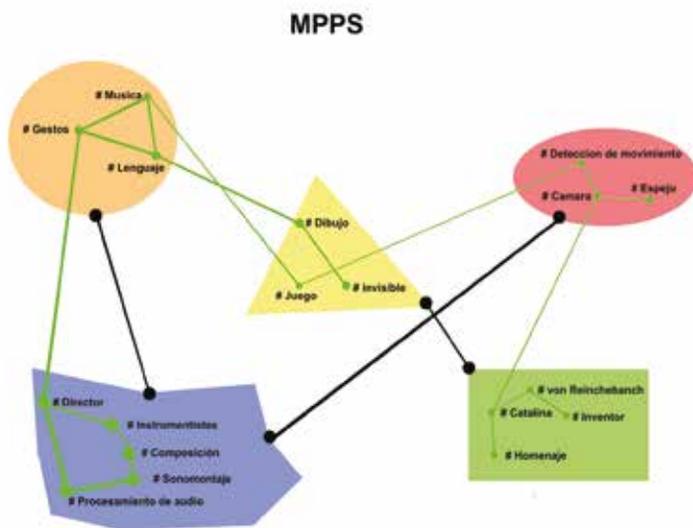
“Máquina Para Pintar Sonidos” es una instalación colaborativa, donde los espectadores participan pintando y realizando intervenciones sobre un lienzo digital. Estos dibujos son utilizados como partituras generadoras de sonido. A su vez, y gracias a diversas participaciones de músicos invitados, los dibujos pueden ser parámetros para procesamiento de sonido, interviniendo la performance de los mismos. Como agregado, cada dibujo es utilizado para conformar un tapiz animado colaborativo, cuya estructura dinámica, alimentada por artistas y espectadores, será exhibida como resultado final.

Esta instalación es un homenaje al conocido dispositivo analógico construido por Fernando von Reinchenban, Catalina.

### Máquina Para Pintar Sonidos\* (2015)

[\\_VIDEOINSTALACIÓN](#), [INSTALACIÓN PERFORMÁTICA](#), [INSTALACIÓN INTERACTIVA](#)

\*Obra financiada parcialmente por los Proyectos I+D UNQ “Desarrollos Tecnológicos Digitales Aplicados al Arte” y “Territorios de la Música Contemporánea Argentina”.



**Institut Français d'Argentine**  
**Ambassade de France en Argentine**  
Alliance Française Argentina

**INSTITUT  
FRANÇAIS**



AMBASSADE DE FRANCE EN ARGENTINE



**PreSonus**

Marina Wainer

## Instants2 (2015)

### INSTALACIÓN

Sylvie Tissot (programación), Françoise Diraison (diseño de luces), Xavier Collet (diseño de sonido).

Agradecimientos: Erwan Huon, Michelle Robert y Marga Nervi

Ganador de la residencia "Hors les Murs" del Institut Français  
Con la participación de DICRÉAM

"Instants2" es la primera experimentación del proyecto Territoires du Temps, trabajo centrado en la experiencia temporal y desarrollado durante la residencia "Hors les Murs" del Institut Français en el glaciar Perito Moreno.

Símbolo de una doble temporalidad en la que el tiempo de fondo y lo efímero conviven en un ecosistema natural a la escala monumental, el glaciar Perito Moreno lleva en sí mismo los temas de fascinación, de fricción, de contradicción y de ruptura de este principio de siglo XXI: la convulsión de las fronteras, el cambio climático, el deslizamiento en la relación espacio-tiempo, nuestro vínculo con lo real en la era digital.

Tomando como objeto simbólico el glaciar Perito Moreno, las dos instalaciones (París y Buenos Aires) proponen una experiencia temporal singular, más allá de la contemplación, donde el público puede detenerse, sentir, interactuar, en una forma escénica inestable. Pues este espacio dinámico se transforma permanentemente con cambios de luz, sonido imagen, de acuerdo con una partición establecida y variaciones aleatorias basadas en parámetros asociados con la interacción de los visitantes en las redes sociales. Un entorno incierto, fascinante, en una tensión sensible entre paisaje y territorio, donde hay que negociar la relación con la naturaleza. Un espacio de espesor temporal, que cuestiona el espacio digital como territorio.



---

**CONTINENTE (Untref)**

## CONTINENTE

**UNIVERSIDAD NACIONAL  
DE TRES DE FEBRERO**

Curador: Ariel Nahón

---

Gonzalo Egurza

---

### Desvanecer en el tiempo (2015)

#### VIDEOINSTALACIÓN

La restricción, la imposibilidad de ver, la destrucción de aquellas piezas cinematográficas que desvanecerán en el tiempo.

Una caja oxidada y arrumbada. Dentro, un juego de espejos refleja en forma de holograma, imágenes en video de intervenciones destructivas en Super8 del film de 1954 "Días de Odio" de Leopoldo Torre Nillson. Las copias originales de este film icónico, como tantos otros del cine argentino, han sufrido por décadas un gran deterioro material, reduciendo tanto la calidad como la cantidad de las mismas.

Sin embargo, en palabras de Paolo Cherchi Usai, es la destrucción de imágenes en movimiento la que hace posible la historia del cine. Donde el hermetismo con el que estas imágenes son resguardadas, restringen la posibilidad de acceso a estos films en su formato original.



---

**Cinemateca Distrital de Bogotá  
Instituto Distrital de las Artes (IDARTES)**



**CINEMATECA**  
distrital

**Idartes**  
Instituto Distrital de las Artes

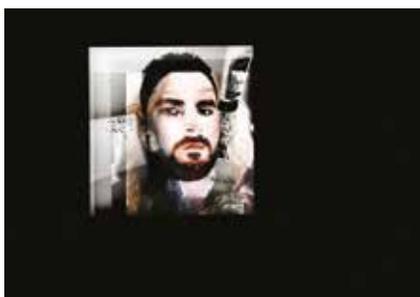
---

Gabriel Zea

---

### Autorretrato (2015)

#### INSTALACIÓN INTERACTIVA



"Autorretrato" utiliza, en tiempo real, las imágenes publicadas en Instagram con el tag "selfie" para crear un retrato de una persona anónima. Éste se transforma en el tiempo, presentando un rostro construido a partir de la suma de diferentes imágenes tomadas de la red social. La idea tras la obra es realizar una mirada crítica a la masiva producción de selfies y a la estandarización de las formas de auto-representación que impone el constante uso de dispositivos móviles. Los asistentes a la muestra pueden participar enviando imágenes etiquetadas con el tag #selfie y #fase7 desde sus teléfonos móviles a usando la aplicación de Instagram.

## Universidad del Cine (FUC)

Artes Tecnológicas



Curador: Jorge La Ferla y Gabriel Boschi

Daniela Savalli

Colaboración en interfase y software: Diego Alberti

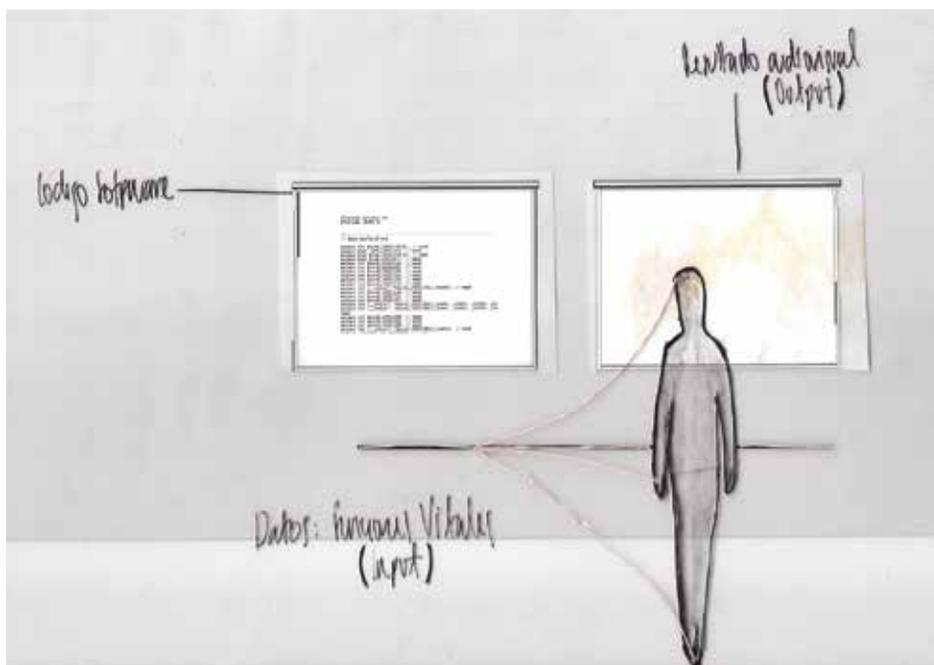
### Variaciones I (WIP) (2015)

#### INSTALACIÓN INTERACTIVA

Una serie de sensores miden funciones vitales del cuerpo del visitante y envían los datos recolectados a un ordenador. A través del uso de un software de programación, esta información (input) se traduce en una pieza audiovisual (output). El resultado

final está conformado por imágenes que se desligan del cuerpo humano como referente visual, y sin embargo, mantienen con éste último un vínculo indicial y existencial.

Se concibe la programación computarizada como una herramienta de apertura perceptual que permite ligar expresiva y artísticamente entidades ontológicamente antagónicas. El resultado final es un retrato automatizado del instante de un cuerpo, construido por un ordenador a partir de instrucciones previamente indicadas por un agente humano.



# > ESPACIO ESCALERA

## Universidad Nacional de La Plata (UNLP)

Facultad de Arquitectura y Urbanismo



Curadora: Andrea Carnicero

Nicolás Martínez

## TRANSICIÓN (2015)

### INTERVENCIÓN ESPACIAL



"Transición" es una experiencia espacial creada a partir de la reutilización de bolsas de nylon y otros materiales plásticos. Es una visión y manifestación sobre el espacio contemporáneo. Focaliza en la actitud creativa y en el ingenio, motores para generar nuevas materias primas, apropiar y modificar el entorno.

A través de transformaciones físicas, la materia se reorganiza bajo lógicas y sistemas no-lineales, dinámicos y abiertos, que tienden a límites máximos y mínimos de saturación y densidad. Del lleno al vacío, de la luz a la oscuridad, de lo individual a lo grupal, es una propuesta de construcción y deconstrucción.

Las redes que componen la obra cobran nuevos sentidos al entrar en contacto con el público. Se presentan como situaciones elásticas e híbridas que crean y destruyen enlaces entre sí mismas como reacción a los estímulos que reciben del medio. De esta manera, se abre un universo infinito de variables que ponen en evidencia el complejo sistema de redes que nos conectan.

Las bolsas juegan un rol fundamental, siendo el corpus de la obra. Se obtienen de manera voluntaria a través de una red de recolección difundida mediáticamente y apoyada por medio de puntos físicos ubicados en distintos sitios de la ciudad. Con esta acción se obtiene la densidad, la posibilidad de crecimiento, y la intrínseca relación de los usuarios con la obra.

## Museo de Arte Contemporáneo de Bahía Blanca(MAC)



Curador: Flx D-kat. Bruno Parigiani

Valentina Cittá y Maribel Giménez de Yaga Plush

### Faustos (2015)

#### SITE-SPECIFIC

Facebook te pregunta ¿Qué estás pensando?

Fausto vende su alma al diablo a cambio de un like.

Yaga Plush hizo un comentario.

Yaga Plush es un proyecto multidisciplinario que investiga sobre posibilidades expresivas dentro del

arte contemporáneo. A través de la exploración de las formas en que se genera colectivamente la mirada sobre el arte y apelando a la ironía y al ridículo como maneras de deconstruir mecanismos de poder implícitos en el inconsciente sociocultural, plantea modos posibles de construir productos artísticos.

En esta oportunidad presenta a las Mascotas de FASE, los Faustos, abocados a registrar desde sus teléfonos celulares todo lo que suceda y se encuentre dentro del evento y publicando constantemente en redes sociales el contenido.

En esta experimentación, que pone de manifiesto la virtualidad de las relaciones en las páginas de Facebook, Instagram, Twitter y YouTube, esperan poder mediatizar el evento y su presencia en él. Utilizando la tecnología como medio y modo primordial de relación, dispondrán de un espacio intervenido como punto de encuentro en el que se proyectarán las actualizaciones.

Facebook:

-FaustosYagaplush

- Yaga Plush

Instagram:

- faustosyagaplush

- yagaplush

Twitter: - @yagaplush



**Universidad Nacional de Tres de Febrero (UNTREF)** - Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas



Ferruccio Alejandra

## Bestiario, letosa (2015)

### INSTALACIÓN

Este trabajo se compone de una serie de criaturas polimorfas que florecen de la basura tecnológica. Estas criaturas adquieren un status de intérpretes del medioambiente tecnológico en tanto desecho de lo humano. "Bestiario" reflexiona respecto del lugar que ocupa la

tecnología en nuestras vidas, su uso y consecuencias. Computadoras, impresoras, celulares, monitores, fotocopiadoras, heladeras, microondas, televisores y cientos de otros productos se incorporan a la vida cotidiana de forma tal que se convierten en "extensiones" de lo humano. Estos productos se vuelven obsoletos con el correr del tiempo, sufriendo una especie de "finitud" similar a la humana.

En este sentido, podemos pensar que los desechos o restos tecnológicos contienen también restos o desechos humanos. "Bestiario" propone un más allá imaginario evocando una evolución donde materiales orgánicos e inorgánicos pueden descomponerse por completo, generando una vida nueva como resultante de los desechos humanos y tecnológicos. Estas criaturas se exhiben al espectador como intérpretes de la íntima relación entre el hombre y la tecnología.



---

Myriam Beutelspacher  
Performers invitados: Javier Sevilla, Lupita  
Chávez y María José García.

---

## Código\*Voz-ignis (2015)

### \_INSTALACIÓN PERFORMÁTICA

"Código\*Voz-ignis "

De la serie de arque-máquinas.  
Tecnopoética de la llama.  
Devenir electrónico del fuego.  
Performática vocal.

"Código\*Voz-ignis" instalación performática vocal. Puesta en fase de ciclos rítmicos y ciclos termodinámicos. Transformaciones físicas y metafóricas de la sustancia. La arque-máquina nos religa con la fuerza creadora que pone en movimiento estrellas, células y bits, dejándonos experimentar su fluir. El performer es artífice. Un ensamble improvisa cantos y sonidos de aliento ante luces de velas que producen luz eléctrica y señales digitales. La tecnología digital juega a calcular el



universo. La chispa ígnea del cosmos se esconde detrás del fuego eléctrico que alimenta pantallas y artefactos. Distintos instrumentos mecánicos y de medición son introducidos en esta zona intermedia. La experiencia es irreductible a números. Cuerpos y algoritmos son sostenidos por un continuum de vínculos energéticos de naturaleza frágil. El cuerpo queda interrogado y se experimenta como una zona de tensión y extrañamiento que parece sospechosa en la era digital.

Programa de Becas para Estudios en el Extranjero del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes y el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología de México (PBEE-FONCA-CONACYT 2012-2013)

---

Sol Kessler

---

## Diáfano (2015)

### \_OBJETO PROCESSING + BORDADO



El proyecto surge del interés por vincular dos mundos aparentemente opuestos como el del bordado y el creative coding. "Diáfano" usa un programa que permite actualizar la imagen construyendo nuevas visuales. A medida que se desarticula cíclicamente la imagen bordada, el espectador puede reconstruir la experiencia del proceso detallado de costura. Las animaciones gráficas se superponen al bordado original contenido en la caja de madera, trazando nuevos recorridos de hilos y pixels que sutilmente se vinculan dibujando un paisaje mental.

---

Paloma Marquez

---

### Enjambre (2015)

INSTALACIÓN, VIDEOINSTALACIÓN,  
INSTALACIÓN SONORA, VIDEOARTE, PINTURA

Son las voces que nos componen, son los habitantes de una región particular y se mueven independientemente construyendo sus rutas, costumbres, relaciones. Se confunden y componen constantemente en una sociedad que evoluciona en el tiempo. La voluntad, valentía y obstinación de cada individuo, una lucha eterna entre bandos dispares. Tal vez llega el momento en que ni ellos sepan exactamente porque están sumergidos en esa vorágine.



---

Sebastián Pasquel

---

### F-242 (2015)

INSTALACIÓN

Singer Facilita 242, la máquina de coser de la madre del artista, es el génesis de los primeros recuerdos y la estrecha relación que Pasquel conserva con los oficios y los mecanismos; de aquí deviene su interés por objetos mecánicos. La instalación que propone para este proyecto conserva fuertemente esta

referencia. Pone en dialogo una serie de artefactos cuya función es destruir progresivamente diferentes lápidas (placas). A su vez, dichas lápidas se encuentran grabadas con distintos retratos, imágenes que plantean una filiación directa con el álbum familiar de fotografías. Estos mecanismos le recuerdan al artista el ovillo de hilo que lentamente se deshilaba cuando se confeccionaba un vestido. Con esta misma lentitud, los rostros desaparecen. La acción representa una especie de arqueología que deja vestigios del carácter y la sensibilidad de los cuerpos ausentes.



---

Luis Carlos Molina

---

## Ningyobot (2015)

### \_ESCULTURA ROBÓTICA

“Ningyobot” es el primer prototipo de robot móvil que desarrollo en el marco de la Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas (UNTREF). La idea parte de la investigación mecánica del pistolete para títere japonés “Bunraku” llamado originariamente Ningyô Jôruri. Este último hace referencia a un teatro de títeres (ningyô significa muñeco y por extensión, títere) el cual es acompañado por un tipo de recitación o narración llamado Jôruri. En “Ningyobot” (Títere-robot) las acciones nacen de los eventos que nos brinda el mecanismo, en una primera instancia permite caminar y girar la cabeza.



---

Pablo Ruchansky

---

## Refugio (2014)

### \_CARTEL LED

Miles de personas son desalojadas en los centros urbanos al calor de la especulación inmobiliaria y los grandes emprendimientos comerciales. La crisis habitacional empuja a la intemperie o

al hacinamiento a los desahuciados y deviene también en un deterioro de las condiciones de seguridad para los pequeños comerciantes que aún persisten en los barrios. La pieza “Refugio” intenta plegar, señalar y parodiar el sentido frecuente de los modestos carteles comerciales LED, preguntándose por la eventualidad de un refugio inexistente como signifiante común entre los comerciantes y desahuciados en el espacio urbano.



---

Gabriela Munguía

---

### Habitáculos orgánicos (2015)

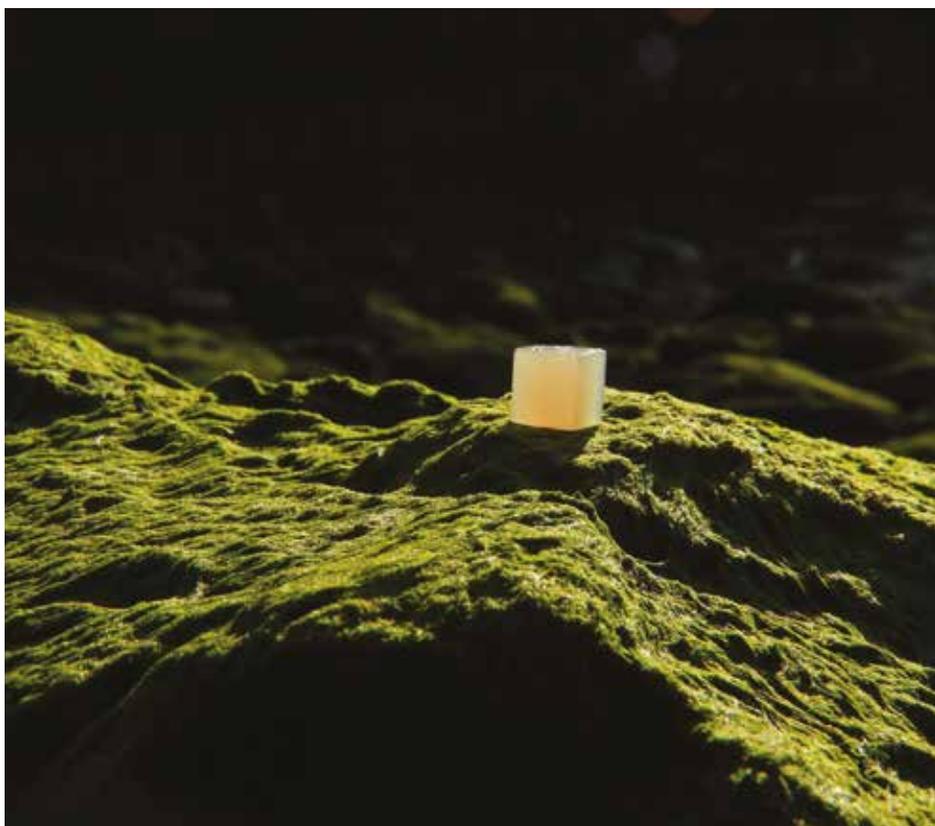
\_INSTALACIÓN, ESCULTURA ROBÓTICA, VIDEO  
MONO-CANAL, FOTOGRAFÍA

“Habitáculos orgánicos” es un proyecto en proceso que explora desde el experimento, lo poético y la ambigüedad, la posibilidad de construir diversas estructuras y arquitecturas orgánicas para microorganismos. Este proyecto imagina el territorio urbano como una compleja organización biológica. En el proceso de “habitar”, una infinidad de sistemas interactúan constantemente manteniéndolo en permanente movimiento y transformación. La emergencia de nuevas estructuras, arquitecturas y patrones son el resultado de los

íntimos lazos entre el espacio y sus habitantes.

Como un posible diálogo entre el territorio y sus distintas formas de vida, a partir de una serie de intervenciones en el espacio público, materiales de registro e investigación y el desarrollo de diferentes tecnologías y dispositivos electrónicos, se abre un búsqueda sobre cómo distintos microorganismos habitan y modifican, en este proceso, el territorio. Así éstos habitáculos orgánicos, dinámicos y sensibles a su entorno intervienen y redibujan el territorio con infinitos y posibles patrones generados por el propio crecimiento orgánico y proliferación de diversos microorganismos.

Este proyecto fue realizando en el marco de Summer Sessions Talent Development Network en co-producción con la Maestría en Artes Electrónicas de la UNTREF y V2\_Institute for the Unstable Media.



---

Juan Camilo León Sarmiento

---

## Recuerdos tangibles (2015)

### \_INSTALACIÓN INTERACTIVA

“Recuerdos tangibles” es una interfaz reactiva que se centra en la proximidad para contar el relato construido, a partir de los sucesos generados por la violencia en los años cuarenta en Colombia dada la disputa del poder entre partidos liberales y conservadores. Allí, la abuela del artista, Cecilia Ramírez, y su familia fueron víctimas del desplazamiento forzado. El concepto detrás del funcionamiento, la forma, el material y los componentes, apuntan a buscar nuevos modos de contener y representar información. El objetivo consiste en desnaturalizar aquello que se considera una interfaz reactiva (celular, tablet, computador), proponiendo nuevas formas de interacción mediante los elementos más básicos para construir este artefacto tecnológico.



---

Diego Aguilar

---

## Resistencia al abismo (2015)

### \_VIDEINSTALACIÓN, INSTALACIÓN INTERACTIVA

La obra se encuentra conformada por proyecciones basadas en el principio de “Fantasma de Pepper”, donde un cuerpo flotante se ahoga y muere simbólicamente en la imagen de video. El público, con su voz o cualquier otro sonido, puede detener parcialmente la imagen. Si no hay estímulos sonoros, el cuerpo continúa en su proceso de muerte. “Resistencia al abismo”, resulta de preguntas que afloran al revisar los actos de memoria y comunicación de hechos históricos de tensión y límite humano que han afectado varias veces al continente americano en las últimas cuatro décadas. Incluso, se puede decir que apela más a la contradicción del silencio y olvido, que opera en lo social, cuando hechos



descarnados y absurdos ocurren de manera abierta y visible.

“La información solo es valiosa cuando se vuelve acto de resistencia”, diría Deleuze en su conferencia sobre la creación. El arte puede encargarse de entretejer las recurrencias históricas siniestras y mostrar cómo la memoria resiste de manera activa en cada gesto de resignificación simbólica. Resistir es insistir, intentar y seguir intentando. El fin de la obra será propuesta por el público, de acuerdo a su paciencia e interés.

---

Guido Villar

---

### Reacciones/Reacciones Inducidas (2014-2015)

VIDEOINSTALACIÓN, INSTALACIÓN SONORA, INSTALACIÓN INTERACTIVA

Las obras presentan la problemática de aquellos grupos de personas inmersas en jornadas laborales extensas y bajo condiciones indignas. En "Reacciones", un video activa una comunidad de motores vibradores con monedas adosadas en sus reversos que generan ruido dentro de latas de conserva. En "Reacciones Inducidas", una mesa de trabajo es intervenida para que el espectador pueda impartir órdenes a motores vibradores. En ambas obras hay una selección de siete fragmentos del texto "Trabajo Decente", redactado por la Organización Internacional del Trabajo.

Estas reacciones evidencian la existencia de un sistema dominante con el poder suficiente de mantener a su merced a una comunidad de autómatas. Dichos recursos toleran órdenes bajo presión y hostigamiento con el objetivo de llegar a fin de mes juntando monedas mientras generan una mayor plusvalía al sistema que los explota.



---

Carlos Albino Molina

---

### Reflejo (2015)

INSTALACIÓN INTERACTIVA

"Reflejo" es una instalación interactiva en la cual se exploran señales que remitan a la idea de la identidad y la subjetividad del ser, a través de operaciones ópticas inherentes a la construcción de la imagen. Existen muchas circunstancias que pueden poner en duda a un sujeto frente a su identidad.

Sin embargo, seguramente el caso de los nietos de las abuelas de Plaza de Mayo, apropiados por la última dictadura militar en Argentina, debe ser una de las más difíciles experiencias para que un individuo deduzca y acepte su identidad.

Esta pieza está compuesta por un espejo fragmentado donde cada fragmento modifica su ubicación espacial respecto al plano de reflexión. Al detectar la presencia humana, el espejo actúa como interfaz. Así, ubica al usuario en el lugar del otro, enfrentándolo a la imposible tarea de organizar su reflejo en un espejo cuyos fragmentos modifican su ángulo de reflexión especular respecto al plano de origen, recreando el reflejo del usuario cuando éste intenta que su imagen se refleje de manera completa.



---

Mario Guzmán

---

### Quetzalcoatl-bot. Entre códigos y códices (2015)

INSTALACIÓN, VIDEOINSTALACIÓN,  
ESCALURA ROBÓTICA

El proyecto "Quetzalcoatl-bot, entre códigos y códices" -de la serie Arqueología futurista- es una videoinstalación robótica que utiliza captura de movimiento para vincular dos formas de interpretar el vínculo entre palabra e imagen: uno cercano al código de programación, y otro ancestral inscripto en códices prehispánicos que relatan la organización del universo y el origen del lenguaje.

Quetzalcoatl-bot (náhuatl: 'quetzalli, hermoso; cōātl, serpiente');

inglés: bot 'aféresis de robot') es una actualización de la deidad Quetzalcoatl, o "serpiente emplumada", vinculada a la vida, la luz, el movimiento, las artes y el conocimiento, cuyo mito atravesó múltiples civilizaciones prehispánicas (Mexico, Tolteca, Teotihuacana, Maya, Olmeca). Según el mito, el soplo luminoso y sonoro del dios desgarró las tinieblas del silencio primordial recorriendo la espiral de un caracol, produciendo simultáneamente la primera configuración cultural del sonido y la primera representación gráfica formal de la palabra: la voluta. La obra expone un escenario mitológico que acentúa el desplazamiento de significados que acontecen durante el proceso de lectura e interpretación de códigos y códices.



## Cooperación Española - Centro Cultural de España en Buenos Aires



**CCEBA** Centro Cultural de España en Buenos Aires

Curadores: Emiliano Causa, Matías Romero Costas

Felipe Arenas, Silvia Barrios, Brenda Bazán, Agnes Cajaiba, Constanza Casamadrid, Jorge Crowe, Daniel Contarelli, Carolina Di Palma, Carlos Grassi Horn, Laura Ige, Mariana Lombard, Nahuel Lombardo, Valeria Marraco, Cisca Martín, Lucas Pérez Scigliano, Juan José Rodríguez, Laura Rubiano, Juan León Sarmiento, San Soto

### La tenacidad (2015)

#### INSTALACIÓN SONORA



"La tenacidad" es el proceso emergente de la Maratón de Producción 2015 del Medialab del CCEBA. Este espacio se propone como un laboratorio colaborativo en el que los participantes comparten el desarrollo de una obra de arte electrónico, guiado en la presente edición por Jorge Crowe, durante el término de 42 horas (6 encuentros). La convocatoria se centró en explorar la sonorización de espacios mediante el uso de sistemas electromecánicos y la búsqueda de una espacialización del origen del audio, invitando a trayectos y reposos, a una percepción auditiva expandida. Partiendo de estas premisas, se arribó a un prototipo donde los circuitos y mecanismos se vinculan entre sí mediante procesos de acción/reacción que prescinden de la intervención de humanos. Como una red neuronal en loop, que retroalimenta su entrada con su propia salida, "La tenacidad" pretende revelar la porfía de las máquinas, que persistirán en la ejecución de su programación, oyendo y sonando, ajenas al agotamiento y el aburrimiento de nuestra especie. "La tenacidad" es un organismo en desarrollo y mutación sobre el que los artistas participantes seguirán trabajando durante el trayecto de la exposición.

## Cooperación Española - Becas ART-EX - Centro Cultural de España en Buenos Aires (CCEBA)



**CCEBA** Centro Cultural  
de España  
en Buenos Aires

---

Andrés Senra

---

### Do it ourselves (2015)

#### VIDEOINSTALACIÓN

El programa ART-EX, a través de una convocatoria de becas a creadores españoles, presenta una selección de proyectos artísticos pensados para realizarse con la red de embajadas,

consulados y centros culturales españoles en el exterior.

En 2015 se escogieron diez proyectos, entre ellos "Do it ourselves" del artista Andrés Senra, que ha sido realizado en España y Argentina.

"Do it ourselves" presenta una videocreación a partir del retrato individual y colectivo de personas que se han unido para desarrollar proyectos autogestionados con el objeto de resolver situaciones de desempleo, proponer espacios culturales al margen de las instituciones o construir espacios que les permitan organizar formas de vida más autónomas y libres.

De su país de origen, Senra presenta a Storm and Drunk, La Casquería Libros, Sampedro Accesorios y Swinton & Grant y en Argentina retrata a Evencoop, Matienzo, La Tribu, Subcoop y El Quetzal.

Cada uno de los videoretratos contempla los mismos ejes: qué son, cuál es el modelo organizativo, cómo ejecutan la distribución de tareas y las ventajas y dificultades que encuentran estos colectivos ante su elección de consolidarse con un modelo laboral plural.



# > HOMENAJE A VON REICHENBACH

## TITULO DE LA MUESTRA

Umbrales. Espacios del sonido.

## STAFF DE UMBRALES

### CURADORES

Mene Savasta + Marcelo Marzoni

### CURADORA ASISTENTE

María Guimarey

### DISEÑO GRÁFICO

Paola Pavanello

### PRODUCCIÓN

Yael Baltar

### COMUNICACIÓN

Sofía Calvano

### INVESTIGACIÓN UMBRALES

Mene Savasta

### INVESTIGACIÓN y FONDO VON REICHENBACH

Cecilia Castro

### ASISTENTE FONDO VON REICHENBACH

Miguel Garutti

### IDEA HOMENAJE

Adrián Rocha Nova

### AGRADECIMIENTOS A

Javier Leichman  
Mary Mac Donagh  
Joaquín Suárez  
Eduardo Kushnir

El homenaje a von Reichenbach se realizó con la colaboración del Archivo de la biblioteca de la Universidad Nacional de Quilmes.



UMBRALES CUENTA CON EL APOYO DE MECENAZGO CULTURAL.



# UMBRALES espacios del sonido

UMBRALES es la primera exhibición de arte sonoro en Argentina que lo presenta como una práctica transdisciplinaria con una historia relevante en nuestro país. El arte sonoro se manifiesta en una variedad de modalidades que hacen uso del sonido en términos estéticos, como instalaciones sonoras, intervenciones *site-specific*, performances, objetos, piezas de radioarte, paisajes sonoros y obras que suenan sin sonar, entre otras.

UMBRALES pretendiendo dar cuenta de esa diversidad exhibiendo por primera vez una serie de obras que, leídas en conjunto, permiten problematizar las múltiples genealogías artísticas quedan lugar al arte sonoro local. La selección se sitúa en los primeros 15 años del siglo XXI y observa especialmente los diálogos entre las artes visuales, la música, la ciencia y la tecnología. Extendiendo esta atención sobre los cruces entre las disciplinas, se realiza también un homenaje a Fernando von Reichenbach, quien fuera Director de Tecnología en el instituto Di Tella (1966-1971) y pionero en estas búsquedas.

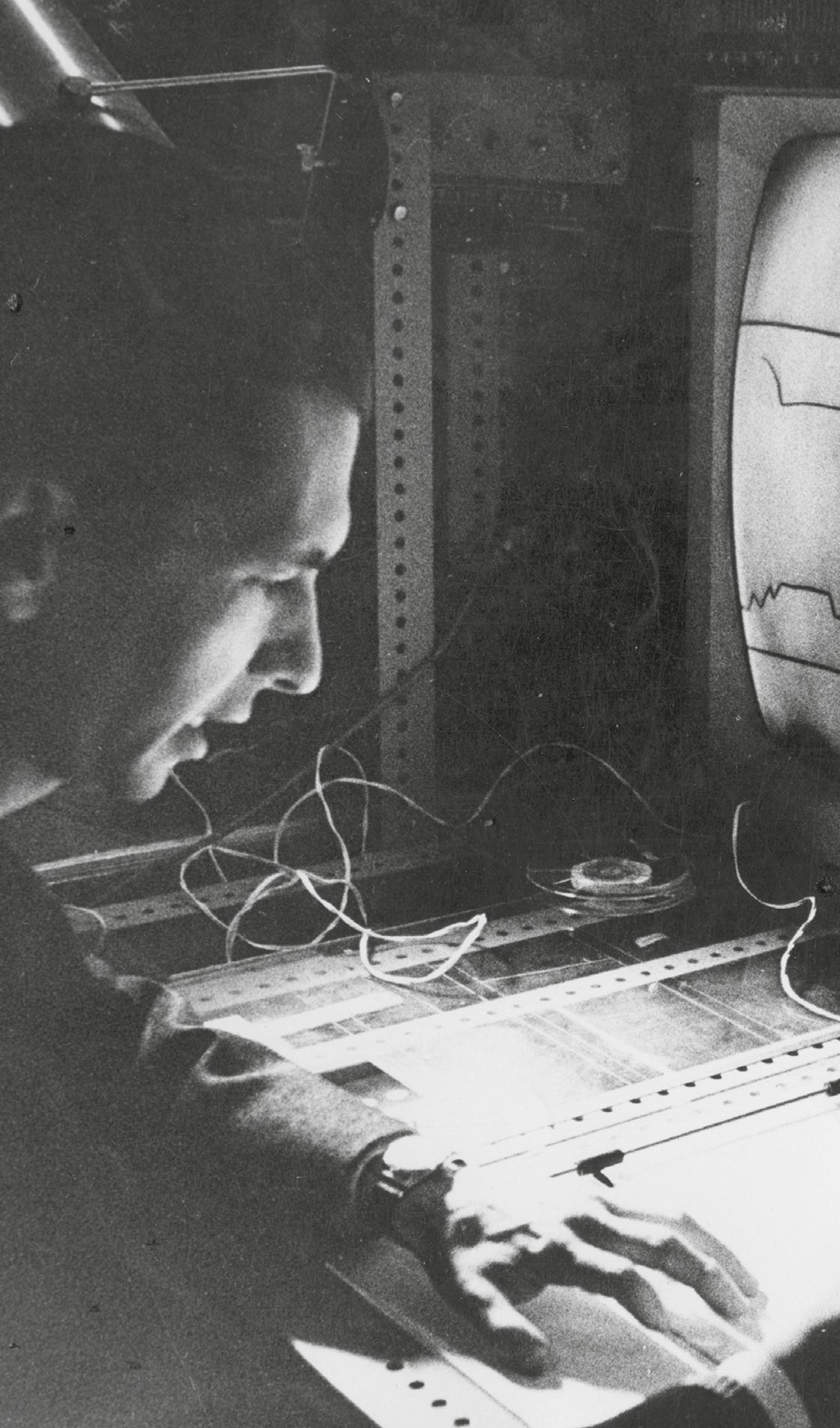
En el arte sonoro confluyen interrogantes acerca de los bordes de la práctica musical, el arte contemporáneo y los cruces del arte, la ciencia y la tecnología. Sus raíces se hunden simultáneamente en las discontinuidades que sufre la noción de música a lo largo del siglo XX en relación al material, la forma y el espacio, los desarrollos de las técnicas de registro y manipulación del sonido y las exploraciones de artistas visuales en torno al dominio del tiempo y la ampliación de su campo de acción.

De la tendencia experimental o innovadora de estos ámbitos surge la posibilidad de configurar este espacio híbrido. Cuando la experiencia de la escucha y la condición de espacio-temporalidad del sonido son puestas en crisis, se sientan las bases de aquello que puede ser llamado arte sonoro.

Laboratorio de  
investigación y  
Producción Musical  
del CCR.

**CENTRO  
CULTURAL  
RECOLETA**

**EPSON**  
EXCEED YOUR VISION



Las obras sonoras surgen en los umbrales. Umbrales que son zonas de transacción, lugares que conectan lugares. Las obras sonoras constituyen espacios de diálogo entre circuitos y sujetos que comparten, intercambian y homologan sus formas de producir. Desde esos umbrales, hacen sentido en más de un nivel, vinculando intersubjetivamente universos significativos, competencias y formas de ver la realidad. En cualquiera de sus versiones, las obras sonoras establecen un campo transdisciplinar que interpela, expande y tematiza los espacios en los que se desarrolla.

Esta exhibición quiere hablar de esas numerosas capas que conforman al arte sonoro y señalar las sutiles conexiones que definen estas prácticas en los umbrales.

## UN LUGAR ESPECÍFICO

Uno de los umbrales en los que el arte sonoro manifiesta estos cruces tiene que ver con las exploraciones que el ámbito musical emprende en torno al uso del espacio como dimensión estructural para la composición. Históricamente la música se ha constituido como el dominio casi exclusivo del sonido en tanto material discursivo. En esa exclusividad, parámetros como la altura y el ritmo fueron privilegiados en la creación musical por siglos. Salvo excepciones, el tratamiento del espacio se convierte en un parámetro compositivo recién a partir de mediados de siglo XX. Tanto desde la música académica orquestal como de los desarrollos tecnológicos que dieron lugar a la corriente electroacústica, la problemática se formula inicialmente en relación a la posición de las fuentes sonoras respecto del escucha. Stockhausen ubicará al espectador en medio de los músicos o Xenakis distribuirá a los músicos entre la audiencia. Esta indagación también se expandiría con la posibilidad de distribuir

parlantes en el espacio y la de generar espacios virtuales mediante el uso de *reverbs* y el movimiento del sonido en el espacio.

De estas búsquedas se desprende en la contemporaneidad una tendencia del arte sonoro que frecuentemente denomina a sus obras como de *sitio específico*.

El espacio no solo es abordado como dimensión acústica para las obras sino también y fundamentalmente, desde la dimensión simbólica. Son obras sonoras cuya identidad artística se constituye de un modo estructural en la relación que establecen con su emplazamiento espacio-temporal. Resignifican la experiencia cotidiana de los lugares conocidos y cuestionan los espacios consagrados de circulación artística, proponiendo nuevos modos de recepción.

*Mayo* y *Tertulia* constituyen dos experiencias interesantes para reflexionar sobre las estrategias que los compositores ponen en juego al trabajar con espacios públicos. En ambas obras la expectación no propone un punto de escucha privilegiado. Quien asiste a este acontecimiento no solo experimenta un nuevo y confuso "aquí y ahora" resultante de la superposición de tiempos y espacios sonoros, sino que además su posición en el espacio concreto determina la mezcla que irá a escuchar. De ahí que las estrategias compositivas con el espacio conlleven a la creación de relatos multifocales, en las que el contrapunto suele ser el procedimiento en el que se sostiene la unidad de las piezas.

### **BUENOS AIRES AIRE SONORA (2003 y 2006) MAYO, LOS SONIDOS DE LA PLAZA**

Buenos Aires Sonora fue un grupo conformado por compositores electroacústicos provenientes de la Universidad Nacional de Quilmes que desde el 2003 hasta finales de 2011 realizó instalaciones e intervenciones sonoras en espacios públicos. Un interrogante motivaba su quehacer artístico: ¿Qué sucede si el espacio se transforma en

instrumento? Martín Liut, Mariano Cura, Hernán Kerlleñevich y Pablo Chimenti, sus miembros fundadores, proclamaban en su manifiesto artístico:

Moverse “con los parlantes a la calle” implica mucho más que llevar tecnología del ascetismo de un estudio a competir y compartir el espacio público (y su entorno sonoro). Es la decisión de reubicar nuestra formación musical en un contexto inevitablemente complejo y multisensorial. En un mundo dominado por lo visual, la intención es, a través del sonido y su ubicuidad:

1. Modificar y reformular la percepción alienada o estereotipada de los espacios públicos.
2. Generar conciencia sobre los diferentes paisajes sonoros que nos rodean.
3. Tomar a estos paisajes sonoros como materiales para la creación artística
4. Movilizar y shockear nuestra memoria histórica a través de “imágenes” sonoras provenientes de archivos documentales.
5. Demostrar que cada espacio público puede ser visto como grandes teatros contenedores de arte acústico y que hay “música” potencial en muchos de los objetos allí presentes.

La intervención *Mayo, los sonidos de la plaza* es en este aspecto quizás uno de sus trabajos más impactantes. A través de un abordaje estético de la historia, *Mayo* hizo dialogar al sonido con el espacio simbólico y acústico de su emplazamiento. A partir del tratamiento del registro sonoro se propuso un recorrido por los acontecimientos políticos y sociales más relevantes de la Argentina que tuvieron a la plaza de Mayo como escenario entre 1945 y el 2001. La escucha se convirtió en experiencia al implantarse en el mismo espacio donde los hechos tuvieron lugar. Con poco más de una hora de duración, la pieza sonora invitaba al espectador a moverse por la plaza buscando distintos puntos de escucha. A través de la instalación de nueve torres de sonido, dispuestas alrededor del monumento, *Mayo* investigaba en términos musicales las posibilidades de la espacialización del sonido. Para el

tratamiento de los audios, se atendió a las condiciones acústicas de la plaza, sus tiempos de reverberación y los rebotes en la arquitectura circundante. Estas consideraciones colaboraron con el carácter *site-specific* de la obra en términos acústicos. A la vez, su emplazamiento espacial devolvía temporalmente el aura al registro sonoro de buena parte de la historia argentina, constituyendo así un ejercicio de memoria *in-situ*. Como si la plaza se hubiera llenado de fantasmas. *Mayo, los sonidos de la plaza* fue estrenada el 5 de julio de 2003, cuando Buenos Aires Sonora aún no firmaba como grupo. La idea fue propuesta por Martín Liut y desarrollada por quienes después se consolidarían como esa *banda que toca espacios*. Luego fue repuesta en el 2006, los sábados 9 y 16 de septiembre.

### **NICOLAS VARCHAUSKY en colaboración con EDUARDO MOLINARI (2005) TERTULIA**

El Cementerio de la Recoleta es el espacio en el que se desarrolla *Tertulia*, la intervención nocturna que idearon el compositor Nicolás Varchausky junto al artista visual Eduardo Molinari. *Tertulia* es una conversación metafórica entre figuras históricas, próceres, personalidades de la cultura y la política y otros personajes menos conocidos, que descansan en la histórica necrópolis urbana. A partir de la intervención con sonidos e imágenes en 40 sepulturas, tumbas y mausoleos y otros puntos específicos del cementerio, se invitó al espectador a realizar su propio recorrido

Las imágenes y los sonidos proponían nuevas lecturas en ese territorio con una significación tan profunda como la de alojar el aura de personajes controversiales de nuestra historia. La evocación a la memoria colectiva y el ejercicio crítico respecto de las narrativas históricas, se construyó no solo con la elección de esas 40 tumbas sino sobre todo con el tratamiento de los materiales en el espacio. Personajes ideológicamente opuestos, o

temporalmente lejanos, podían conversar en un extraordinario contrapunto histórico a partir de su vecindad espacial. La estrategia para trabajar con el espacio del cementerio fue concretamente exaltar sulaberinto, abordándolo como una polifonía de sonidos, de voces y ecos del pasado. Musicalmente se pensó en *tuttis* y momentos más camarísticos. El *tutti* implicaba la sincronía de los 40 parlantes, emitiendo materiales tan ambiguos que no referían a ninguna tumba en especial sino al conjunto. Los momentos de quintetos, cuartetos, dúos o solos, por el contrario, proponían relaciones entre las voces provenientes de cada parlante. Por ejemplo aquel cuarteto que personifican Manuel Dorrego, Cornelio Saavedra, Mariquita Sánchez de Thompson y Remedios de Escalada, en el que se entrelazan sonidos de máquinas de coser, clarines y el Cielito a la muerte de Dorrego. O el dúo imposible entre Macedonio Fernández, de quien se dice que además de escribir tocaba incansablemente la guitarra, y Oliverio Gironde recitando en voz alta. La intervención visual consistió sobre todo en señalamientos lumínicos con *backlights* con grabados, velos y carteles, que contribuían a la creación de un entorno enigmático.

*Tertuliatuvo* lugar en el marco del Festival Internacional de Buenos Aires del 2005. Se había previsto que la intervención durara varios días, pero un recurso de amparo presentado por algunos vecinos ofendidos por la intervención al cementerio, provocó que la obra se reprogramara para los últimos dos días del festival. Finalmente una tremenda tormenta hizo que *Tertulia* ocurriera solo la noche del 24 de septiembre de 2005, con una concurrencia masiva de público, estimada en más de 3000 personas, durante las 3 horas de duración.

*Tertulia* este año cumple diez años. Para celebrarlo los artistas están presentando un libro en homenaje y un disco con fragmentos sonoros de la intervención adaptados al estéreo.

## EN EL AIRE

Desde que comenzó a hablarse de *neus hörspiel* allí por la década del '60, el radio-arte se desarrolló como una forma artística que se ha negado a ser encasillada en una declaración de principios o una simple descripción de formas de hacer. Así como Mauricio Kagel se había referido a él como un género de contenido indeterminado, el radio-arte parece cargar sobre su historia la persistente voluntad de dislocar la sintaxis de los discursos sonoros conocidos.

La constante es el medio radiofónico como vehículo preferido para aquellas voces invisibles, narraciones, collages o paisajes sonoros que pueden constituir sus obras. Esa fijación señala la vocación comunicativa, acústica y desterritorializante del radio-arte. Por otro lado, además de las ondas radiales, en el aire también circulan las ondas sonoras, acústicas, las que percibimos sin necesidad de otro receptor que nuestras orejas. Atendiendo a esta dimensión del entorno surge el paisaje sonoro como concepto y también como modalidad de obra sonora, que se funda en la práctica de la grabación de campo o *field recording*.

Se presentan dos piezas sonoras que encarnan cada una de estas modalidades.

### SOL REZZA (2009)

#### **25 Segundos de Vida**

*25 Segundos de vida* es la primera de las 3 piezas del álbum "EX NIHIL NIHIL FIT", compuestas en 2009 por la artista Sol Rezza en relación a la pandemia de Gripe A que afectó muchos países de Latinoamérica. Inspiradas en la tónica de las noticias del momento y el miedo que estaba paralizando a la mayoría de la población, estas piezas fueron pensadas desde su concepción para ser transmitidas por radio. Están basadas en textos del escritor argentino Oliverio Gironde, y los materiales sonoros son sólo voces, sonidos

guturales, producidos y procesados por la artista.

Sol Rezza es una activa portavoz del arte radiofónico y la experimentación de radio en América Latina. Ha editado numerosos álbumes, que gravitan entre la música experimental, el radio-arte y el paisaje sonoro.

## **JORGE HARO (2008)**

### ***Under Buenos Aires***

Pocas palabras, pocas referencias a lo real, pocos anclajes miméticos hallamos en general en la obra de Jorge Haro. Su vocación por la abstracción lo lleva a construir una estética sonora y audiovisual muy sintética, basada en medios digitales y cercana a los minimalismos y al glitch. Habitualmente trabaja con procedimientos como la visualización del sonido, la sonificación de datos o sus *patches* finamente contruidos para sus performances audiovisuales en vivo.

Sin embargo, su interés por la escucha expandida lo condujo en esta oportunidad a explorar las posibilidades de creación a partir del registro del entorno aural. La pieza que se presenta en la sala forma parte del álbum "Based on field recordings" editado en el 2008, en el que Jorge Haro encara el paisaje sonoro desde una perspectiva muy personal. *Under Buenos Aires* recrea la experiencia de transitar los antiguos túneles de la ciudad porteña, particularmente dos de los pocos que quedan hoy: el Zanjón de Granados y el de La Manzana de la Luces. A partir de grabaciones realizadas allí propone un recorrido que oscila entre la figuración y la abstracción. Densas texturas, a veces próximas al *noise*, dejan entrever que esos pasajes subterráneos además de ser una experiencia acústica, fueron para Haro un continente de información espesa e intangible, signada por el aura de las incontables historias de esos circuitos subterráneos.

## **LA ACCIÓN INFINITA**

En la contemporaneidad la expresión *work in progress* circula ya casi como un término genérico más, como la pintura, la escultura o la instalación. Trabajo en curso o en progreso, es una modalidad en la que las obras de arte no se presentan acabadas de una vez y para siempre, sino que se muestran en un estado temporal intermedio. Su identidad es la dirección de su movimiento, no el destino al que se llega con él.

Su origen se liga a las experiencias de mitad del siglo XX en adelante que algunos llamarán "nuevos comportamientos artísticos", especialmente aquellas tendencias del arte de acción y el arte procesual que se focalizan en la naturaleza efímera de los materiales y en el quehacer artístico como concreción de algún tipo de ritual cotidiano.

Exaltar lo precario, lo inacabado, lo que está por ser, es la preocupación en este umbral. Y qué mejor material que el sonido para abordar estas inquietudes. El sonido es efímero por naturaleza. Es movimiento, duración, acontecimiento, punto de encuentro único e irreplicable entre un escucha y la fuente.

Las dos obras elegidas para reflexionar sobre estos aspectos dentro de la exhibición proceden justamente de experiencias colectivas que se desarrollan en el tiempo: residencias artísticas o espacios de intercambio, ofreciendo distintas perspectivas de la cuestión del *in progress*.

## **LEONELLO ZAMBON (2015)**

### ***Consideraciones sobre el tiempo/ Tres máquinas anómalas+Música congelada/ Taller-Laboratorio COZA***

Zambón participa de UMBRALES con una nueva propuesta, que en realidad no es tan nueva. Como muchas de las obras de Leonello, las *Máquinas anómalas* y el *Taller* son extensiones de otros proyectos que vienen desarrollándose hace tiempo.

Porque las ideas nunca comienzan ni terminan: son un permanente proceso de construcción/deconstrucción. Construcción de objetos que luego se deconstruyen para volver a ser otros objetos, sonidos e imágenes que por ser, siguen cambiando. La traducción como el fenómeno de estar siendo en el tiempo. Como saber que desde que comenzamos a respirar comenzamos a morir. Implacable transformación.

*Consideraciones sobre el tiempo* es una serie de tres piezas, construidas con fragmentos de otras obras propias y ajenas. Son tres objetos-instalaciones que pretenden dar medida al tiempo. No son relojes. Son precarios ensamblajes de mecanismos que traducen eventos más o menos perceptibles a sonidos: los erráticos metrónomos, un insistente péndulo que produce acoples y un pseudo reloj de arena electroacústico.

Las obras además vienen con su taller.

El *Taller-Laboratorio COZA* es como una base móvil de operaciones para ensamblar estas piezas. COZA refiere al dúo de trabajo Zambón-Colom, que desde hace años vienen colaborando en experiencias sonoras, espaciales y colectivas. El taller dentro de la sala funciona a la vez como punto de encuentro para *Música congelada*, espacio de intercambio de exploraciones sonoras y urbanas que se estaba realizando en el cheLA (Centro Hipermediático Experimental Latinoamericano) a partir de una convocatoria abierta, organizada junto al dúo de arquitectos a77.



## JUAN SORRENTINO (2014)

### MOTTO

Como en la deriva aural, MOTTO propone el señalamiento del recorrido sonoro a través de un paseo que es experiencia estética. Performers llevan un kit para amplificar los sonidos del ambiente: en sus manos una caña con un micrófono, en su espalda un parlante. Al caminar van señalando los pequeños accidentes del entorno aural, relevando una realidad que estaba allí desde antes pero no era evidente.

Si bien este proyecto comienza a gestarse en las clínicas con Ana Gallardo, Sorrentino lo desarrolla en el marco de un *workshop* con Peter Ablinger en los cursos de verano del International Music Institute de Darmstadt. La obra se presentó por primera vez en el 2014, en el Palacio L'Orangerie de esa ciudad en Alemania, en el cierre de ese taller, conviviendo con los proyectos de los demás artistas en residencia. Motto volvió a hacerse en Mar del Plata, en la Casa del Puente de Amancio Williams. La acción nunca es igual, la obra nunca se termina.

## EL MARCO ALTERADO

En el mundo de las artes visuales, el origen de la obra sonora está ligado al desarrollo del arte de la performance y la instalación. Si bien podemos extender la genealogía a las experiencias de los dadaístas y futuristas a principio de siglo XX, es en los movimientos de posguerra que se produce la incorporación definitiva de la dimensión temporal al mundo de las artes visuales. Desde las experiencias Fluxus y lo que se conoció como el arte intermedia, el sonido será un material recurrentemente elegido por los artistas para señalar esta conquista.

Cuando el sonido entra en la galería o el museo se produce un encuentro, se abre una brecha que solicita al espectador poner en juego competencias que no se preveían para el espacio de las artes visuales. En algunos casos es una

invitación a ampliar la relación entre los sentidos, recorrer un espacio dinámico o percibir la forma del tiempo. En otros un ejercicio sinestésico: ver pensando en música, escuchar con los ojos. Las dos obras de este corpus que se alojan en este umbral proponen estrategias diferentes para dislocar géneros tradicionales del mundo de las artes visuales. Un paisaje que se despliega en el tiempo y abraza. Y cuadros que se rematerializan en monocromáticas voces.

### **MONICA MILLAN(2007)**

#### ***Picnic a orillas del río***

La naturaleza voluptuosa, desbordada, recurrente, constituye en el universo de Mónica Millán un personaje central. En sus grandes dibujos o en sus jardines bordados en tela, recupera su experiencia eterna en el paisaje de Misiones. *Picnic a orillas del río* retoma el imaginario de la costa del río en una instalación textil y sonora. Es una propuesta inmersiva que, en un gesto nostálgico, lleva a la sala un fragmento de la orilladel Paraná.

Sonidos de pájaros, insectos, follaje y agua. Ella ya había trabajado con estos materiales en una pieza sonora titulada *Paisaje Misionero*, un paisaje sonoro de tres minutos de duración. Aquí la visualidad, en cambio, no propone una ausencia: un vergel multicolor bordado en croché que alberga una serie de parlantitos entre sus flores se abre en la sala ofreciendo al espectador un lugar para recostarse y contemplar con todos sus sentidos esa orilla fantástica. Un paisaje mimético, evocado. Como el de los cuadros, pero esta vez para estar dentro de él.

El tratamiento del sonido en esta obra es casi escenográfico, naturalista. El montaje se concreta en diez canales de audio distribuidos en el espacio y un sentido de la temporalidad sumamente estático. Además de los parlantes entre las plantas, que configuran un primer

plano con movimientos de los bichitos y los pájaros, otro sistema de sonido en la sala permite completar el planteo sonoro naturalista con el fluir del río y el follaje lejano. El recurso del *loop* entonces resulta propicio para construir una experiencia sonora centrada en las estrategias de espacialización más que en el desarrollo temporal. *Picnic a orillas del río* fue exhibida por primera vez en el 2007 en la muestra "Pampa, ciudad y suburbio", curada por Laura Malosetti Costa en Espacio OSDE, Buenos Aires.

### **JUAN SORRENTINO (2004)**

#### ***Cuadros sonoros***

En la obra *Cuadros sonoros*, Sorrentino utiliza la voz como sustituto de la imagen. Cada bastidor blanco posee un parlante que reproduce la voz de una persona describiendo una pintura de la historia del arte. Las medidas del cuadro sonoro son exactamente las medidas originales del cuadro que se relata y el título de cada uno de ellos es la duración del relato del narrador. Como cuando Joseph Kosuth señala a la tautología como el ser del arte y reemplaza la imagen por definiciones lingüísticas, Sorrentino realiza un vaciamiento similar: retira las claves visuales (claro, salvo su ser cuadro: el bastidor y la tela) luego las sustituye por voces incorpóreas.

El rango dinámico propuesto por el tamaño del parlante de cada cuadro hace que el espectador deba acercarse a escuchar el relato, apuntando su oreja de costado. Así se produce ese fabuloso desconcierto genérico en el que las personas ni siquiera miran los cuadros para apreciarlos.

Esta obra circuló en diversos ámbitos del arte contemporáneo, siendo incluso adquirida como parte de la exposición permanente por el Museo de Arte Contemporáneo de Bahía Blanca. En el 2007 se presentó en el festival español IN-SONORA, dedicado al arte sonoro e interactivo.

## SONIDOS CONGELADOS

En uno de los umbrales más extremos de esta práctica, encontramos que hay obras que proponen un análogo a la desmaterialización del objeto artístico transitada a lo largo del siglo XX, a través de un proceso de insonorización, de enmudecimiento o de desvío de la escucha hacia la idea. Son obras en las que la presencia del sonido se produce en clave conceptual. Éste aparece en la operación mental de evocación del campo semántico de lo sonoro a través de objetos asociados al mundo de la música y no necesariamente es audible.

### JORGE MACCHI (2006)

#### 5 notas

Macchi ha estado tendiendo puentes entre el universo visual y la música en buena parte de su obra. Probablemente su lineamiento estilístico con ciertos conceptualismos condujera a que en su labor artística incorporase el sonido para construir una poética multimodal basada en la simplicidad. Ideas potentes comunicadas con una notable economía de medios.

*5 notas* es una canción atrapada en un gesto espacial. Como si una hoja pentagramada se hubiera interpuesto en la decidida trayectoria de esos cinco metálicos sonidos, y ahora fuera solo una huella, una partitura de lo que habría de sonar. No posee indicación de interpretación alguna acerca de los instrumentos o su tempo. Solo su desgarradora presencia en el espacio parece revelar el carácter de esa música congelada. Esta obra, sin tener la capacidad de sonar, invita a escuchar con los ojos, a evocar el sonido a través de un ejercicio sinestésico. Resuena en lamente.

*5 notas* fue exhibida en el 2007 en la Galería Ruth Benzacar, Buenos Aires.

### NICOLAS BACAL (2007)

#### *S/T (Cassettes Entrelazados)* y

#### *(2008) S/T (Piano Intervenido)*

La obra de Nicolás Bacal se mueve permanentemente en este umbral sinestésico. Si bien se formó como músico -es pianista, tiene discos con bandas de música y estudió composición con medios electroacústicos en la UNQ- su obra circula en el terreno del arte visual contemporáneo. El tema recurrente de sus obras es el tiempo, evocado con nostalgia, como detenido en una transformación y siempre visto a través del cristal de la ciencia. Su percepción del mundo como músico se hace notar en la mayoría de sus obras. A modo de transducción, él dice hacer canciones cuando presenta sus ensamblajes u objetos. Y muchas veces elige sonar sin sonar.

Dos cassettes con sus cintas entrelazadas, del 2007, son así una canción de amor, una canción objetual. Son cassettes sin intervenir, de dos marcas diferentes, tal como los que encontraríamos en un cajón de nuestros recuerdos. En un gesto sencillo, esos objetos plantean un abordaje de lo sonoro desde la dimensión referencial de su sustancia. Igual que la instalación *S/T* (piano intervenido, 2008), que es un refugio de la infancia. Como la casita del árbol, el piano alberga una camita en su estructura. El instrumento aquí refiere metonímicamente a la música. El abrazo de la música, el escondite personal. Fue exhibida en su primer muestra individual "La distancia entre un segundo y el latido de mi corazón" en la galería Alberto Sendros, noviembre 2008.

## UMBRALES RELACIONALES

Con la idea de los umbrales relacionales abordamos la reflexión sobre aquellas obras que través del uso de la tecnología establecen relaciones de interactividad o interacción con el espacio, el espectador o el intérprete, constituyendo obras más o menos abiertas. Si anteriormente nos referimos a la condición relacional del sonido sobre todo

atendiendo a su aspecto social, estas obras reflexionan sobre dicho carácter en términos de sistemas dinámicos.

Las dos obras de esta exhibición que se agrupan en este umbral, coinciden en la asignación de su identidad a un sistema o mecanismo que actúa por sí mismo o propone hasta cierto punto sus propias reglas. Así también precisan ser "activadas" para existir. Son el caso de la obra de Varchausky y la de Kerleñevich y quien aquí escribe.

### **NICOLAS VARCHAUSKY (2013)**

#### ***Palco Oficial***

Mucha de la obra actual de Varchausky explora la condición relacional del sonido a través del juego con el *feedback* como fuente sonora y como significante. El *Palco oficiales* una instalación basada en un sistema de acoples controlados. Consiste en una especie de tribuna de parlantes apuntada por varios micrófonos formando un circuito cerrado. Un metafórico palco con personajes políticos que se retroalimenta,

como si se escuchara y hablara sólo de sí mismo. Sin embargo la sonoridad de la obra no es tan punzante como podría ser un acople. Como en otras obras, Varchausky estetiza esa retroalimentación, en este caso conteniéndola y manipulando su temporalidad.

El fenómeno del *feedback* no solo depende de la posición del parlante y el micrófono, sino también del espacio circundante, en la medida en que resulta de las longitudes de onda de las frecuencias que se difunden en él. Encontrar un *feedback* es como poner una luz sobre esa frecuencia, señalarla, hacerla visible a la escucha. Mediando procesos, el sistema va grabando de a 10 segundos y superpone una capa tras otra, resultando en una especie de *drone* que resalta esas frecuencias. El murmullo de los espectadores que circulan libremente por las salas afecta este flujo aparentemente inmóvil, renovando lentamente la textura.

La primera vez que se exhibió esta obra fue en la muestra "Escenográfica", curada por Teresa Riccardi en el BSM Art-Building, Buenos Aires.



## **HERNÁN KERLEÑEVICH y MENE SAVASTA (2013) Ahora. Una canción en la Superficie Hipertemporal**

*Ahora* es una canción. Pero no es una canción común: *Ahora* es una canción abierta. El espectador entra en ella, la puede recorrer y terminar de escribirla con su recorrido. Los sonidos que la componen yacen allí aguardando ser activados. Se invita así al espectador a realizar su propia composición, a darle la temporalidad que quiera a esta pieza musical.

Este trabajo se basó en un principio de composición espacial. Dentro de la instalación *moverse a través del espacio* (de la sala de exposición) es literalmente *moverse a través del tiempo* (de los sonidos de la canción).

Son cuatro sonidos, que se identifican con cada parlante que cuelga desde el techo. Como la mayoría de las canciones, *Ahora* tiene una letra. Mientras que en tres de los parlantes de la sala hay sonidos hechos con sintetizadores, en uno hay una voz que se pregunta: ¿si ayer fuera ahora? De algún modo la canción reflexiona sobre la posibilidad filosófica o científica de que múltiples dimensiones de tiempo existan en simultáneo en un mismo plano. ¿Qué pasaría si ayer, hoy y mañana habitaran todos en el mismo lugar? ¿Qué pasaría si pudiéramos movernos en él?

Esta obra estuvo exhibida en Espacio Fundación Telefónica, Buenos Aires (2013) y en el festival internacional Ars Electronica, en Linz, Austria (2013). Los materiales sonoros fueron desarrollados con la banda Operadora y Pablo Riera colaboró con el sistema de sensado.

## **SOBRE EL HOMENAJE A FERNANDO VON REICHENBACH**

Inicialmente, UMBRALES se pensó como una exhibición panorámica del arte sonoro argentino en el cambio de siglo. El destino que tuvo este proyecto curatorial al

enmarcarse en FASE y tener como sede al Centro Cultural Recoleta, volvió ineludible la atención sobre la vinculación del espacio con el Laboratorio de Investigación y Producción Musical.

El LIPM es el centro de música electroacústica más importante de América Latina, y es el continuador de antiguas instituciones precursoras en la investigación y producción de música electrónica en Argentina en la década de los 50: el Estudio de Fonología Musical de la Universidad de Buenos Aires, fundado en 1958, y el Laboratorio del Centro Latinoamericano de Altos Estudios Musicales (CLAEM) del Instituto Di Tella, fundado en 1964. Los pioneros que fueron parte de esos estudios continuaron luego con el LIPM. Entre ellos estaba Fernando von Reichenbach, quien falleció hace apenas una década, pero sus fascinantes inventos y admirable recuerdo aún llenan los pasillos del Laboratorio.

La necesidad de realizarle un homenaje era algo latente, de hecho entre sus colegas ya se había comenzado a idear. UMBRALES no pudo hacer oídos sordos a esta voluntad. Si de hecho, von Reichenbach es uno de los habitantes pioneros de esos umbrales sobre los que reflexiona la exhibición! Así es que en el marco de UMBRALES Fernando von Reichenbach es homenajeado como un facilitador de esos cruces entre disciplinas y el abordaje del sonido en el arte. La vinculación entre la ciencia y tecnología con las modalidades de arte experimental se refleja en la multiplicidad de inventos que realizó en el marco de estas instituciones y a lo largo de su vida.

El homenaje se va a centrar en el convertidor gráfico analógico llamado Catalina. En la pared y en una vitrina se mostrarán fotografías, documentación del proceso de armado y de la patente de invención. A la vez se exhibirán partituras de las obras hechas con Catalina y las mismas podrán ser escuchadas en *loop* a través de auriculares. En otra vitrina se exhibirá el espacializador que

actualmente se encuentra en el LIPM y otros documentos que refieran a otros inventos, para contar un poco más sobre el imaginario de Fernando.

Fue crucial para realizar este homenaje el trabajo conjunto con Cecilia Castro, quien está a cargo del archivo von Reichenbach. Y la buena voluntad del staff del LIPM que nos permitió contar con los aparatos dentro de la salas.

## ESPACIOS DEL SONIDO: CONSIDERACIONES SOBRE EL MONTAJE DE UNA EXHIBICIÓN DE ARTE SONORO

La tarea de reunir 13 obras de arte sonoro y un homenaje en una sala como la Cronopios amerita una reflexión.

Los antecedentes de la circulación del arte sonoro en Argentina señalan que la modalidad más frecuente para presentarlo ha sido el formato concierto o encuentro, mientras que dispositivos como la muestra o exhibición fueron menos usuales. La cuestión de la temporalidad es privilegiada en el formato concierto: los espectadores deben reunirse en un momento acordado para asistir a la actividad que comienza y termina en un tiempo. Mientras que la modalidad muestra o exhibición gira la atención hacia la espacialidad: en una muestra las obras *están ahí* y la sala permanece abierta todo el día para que el espectador elija el momento del día para visitarla. El tipo de obra también condiciona los hábitos espectatoriales: en una exhibición el artista no suele estar presente. Salvo en el caso de las prácticas performáticas, el diálogo entre el espectador y la obra no está mediado por un cuerpo. De ahí que no sea necesario concertar un encuentro.

UMBRALES decidió asumir el desafío de presentar al arte sonoro en clave exhibición reuniendo obras que permitieran este tipo de relación con el espectador y así habilitar nuevas lecturas sobre la idea

del arte sonoro local. Poner en práctica este objetivo, el de asignar a la curaduría una existencia espacial, solicitó una serie de estrategias que probablemente en esta oportunidad se manifiesten como una primera aproximación al asunto, con más cuestionamientos nuevos que con conclusiones finales.

Desde el origen, el montaje se pensó como una orquestación. Se quiso que las obras se leyeran en conjunto, estableciendo relaciones de continuidad o discontinuidad, para ofrecer consideraciones generales sobre el fenómeno del arte sonoro. Por eso se decidió hacer uso de la ineludible condición espacial del sonido, invasiva y relacional, como un elemento estructurador para el planteo espacial de la sala. La escala de las obras está dada no solo por su tamaño físico sino también por su dimensión sonora: cómo es su dinámica y cuánto ocupa del espectro audible. El recorrido que se propone dentro de la sala entonces ofrece distintos tipos de relaciones entre las obras a partir de esos parámetros, relaciones en los cuales además se ha tratado de exaltar la identidad de cada obra. Al recorrer el espacio, el espectador puede navegar esta meta-composición que alberga todas las obras de la muestra, relevando distintos momentos y vínculos entre ellas. Nos hubiera gustado que la muestra se extendiera más en el tiempo para explorar más en profundidad las ideas en torno a la recepción de una exhibición de arte sonoro. Dicha limitación, sin embargo, no impide que sea esta una acción inaugural, la primera de muchas oportunidades que va a haber para pensar al arte sonoro como un arte espacial.\*

MENE SAVASTA

\*El texto del presente catálogo se desprende de la investigación *Prácticas en los umbrales. Emplazamientos espacio-temporales del arte sonoro en el cambio de siglo*, realizada en el marco del Doctorado en Artes de la UNLPy la beca de producción del Fondo Nacional de las Artes del 2011.

# Fernando von Reichenbach (1931-2005)

*“El pionerismo sigue siendo avanzar sobre fronteras inexploradas, produce bastante irritación en los que no se animan a ir por ahí, molestias...y crea muchos problemas. De todos modos, el intuir el futuro y el querer acelerar la llegada de ese futuro, es una vocación que no se puede frenar.”*

Fernando von Reichenbach

Investigador y creador de tecnología aplicada a la cultura. Dedicó su trayectoria a posibilitar la tarea de los artistas y a elevar la calidad de las producciones musicales, escénicas y plásticas. Con el diseño y construcción de equipos audiovisuales para los stands Shell y Fapesa y el Museo Nacional de Bellas Artes, Reichenbach comenzó a vincularse con la escena cultural de Buenos Aires, lo que se consolidó con su designación como Director de Tecnología en los Centros de Arte del Instituto Torcuato Di Tella ITDT (1966-1971). Su actividad en la institución culminó con el otorgamiento de la Beca Guggenheim para investigar las relaciones entre música y computación sobre bases gráficas dibujadas manualmente, experiencia que conduce a patentar su célebre Convertidor Gráfico Analógico, conocido como Catalina en 1973.

Producido el cierre del ITDT, von Reichenbach continuó su labor en la Municipalidad de la Ciudad de Buenos Aires en el Centro de Comunicación Masiva, Arte y Tecnología (CICMAT) como Jefe del Departamento de Tecnología, posición que mantuvo con el traslado del centro al Centro Cultural Recoleta donde formó parte de la creación en 1983 del Laboratorio de Producción e Investigación Musical (LIPM).

Fernando permaneció en esta institución presenciando y documentando conciertos, charlas, cursos y como docente de la Carrera de Música Electroacústica de la Universidad Nacional de Quilmes hasta su fallecimiento el 17 de marzo de 2005.

## Realización y Proyectos destacados

1960-61- Diseño y construcción del sistema automático de sincronización de 26 canales para el espectáculo multimedial “ El Camino”, en Pabellón Shell, exposición del sesquicentenario.

1965- Instalación de luz y sonido donde dos robots luchan con rayos de luz hasta que uno de ellos es alcanzado al azar en su fotocélula y cae. Stand Philips FAPESA, expo Industrial.

1966-1970- Laboratorio de Música Electrónica. CLAEM ( Centro de Altos Estudios Musicales)

- Idea y construcción de un filtro polifónico a teclado. Permitía extraer de un sonido los colores tímbricos que lo componen.
- Idea y construcción del Convertidor Gráfico analógico, que permitía el pasaje directo de partituras gráficas a generación electrónica de sonidos. (Patente 1973)
- Idea y construcción de un espacializador de sonido para la sala audiovisual del ITDT. Mediante una cinta transparente ancha, que avanzaba frente a fotoresistores, el sonido era repartido y atenuado de dos canales estéreos a 6 amplificadores. El grado de atenuación de cada canal estaba dado por las distintas

transparencias de acuerdo al color de la tira adherida.

- Puesta en marcha de sistemas de audio y efectos de luz en espectáculos, proyectos audiovisuales, instalaciones realizados en el ITDT.

1975- Automatización del espectáculo de Agua, Luz y Sonido en la fuente de los Dos Congresos. Plaza Congreso.

1977- Desarrollo de un dispositivo para generar y controlar materiales sonoros destinado a investigar trastornos del sueño. ( Patente 1977)

## CONVERTIDOR GRÁFICO ANALÓGICO “CATALINA”

*“De la economía de consumo se pueden tomar objetos que sirvan a nuestros fines, pero con pequeñas transformaciones.”<sup>2</sup>*

*Fernando von Reichenbach*

Bautizado “Catalina”, en referencia a los viejos aviones de la aerolínea “Causa” que volaban bajo y hacia Uruguay, el convertidor gráfico-analógico permitía transformar en sonido la grafía musical anotada por los compositores.

Este invento, sin precedentes hasta ese momento, captaba la imagen de la partitura mediante una cámara de televisión, cuya información era extraída

con un circuito digital que convertía la señal en voltaje, logrando de este modo controlar diferentes dispositivos sonoros como sintetizadores y filtros.

La partitura o gráfico a explorar se colocaba frente a la cámara de TV la cual estaba girada a 90 grados de modo que el eje de las abscisas quede vertical. Con esta disposición se lograba que la exploración horizontal corte a las curvas leyendo el gráfico paralelamente al eje de las ordenadas. Para observar correctamente el gráfico en el televisor el monitor debía estar de costado. Sobre el papel cada gráfico es precedido por una recta horizontal simple o trazo de referencia. El voltaje obtenible a la salida del sistema es proporcional a la distancia entre el trazo de referencia y la curva diseñada por el usuario.

Con Catalina fueron realizadas obras de importancia histórica como La Panadería de Eduardo Kusnir, Analogías Paraboloides de Pedro Caryevschi -cuyo comienzo entusiasmo a Pierre Schaeffer- y Mnemón II para orquesta y cinta magnética de José Maranzano.<sup>3</sup>

## LIC. CECILIA CASTRO

### NOTAS AL PIE

1. Ver “Música y Tecnología” Entrevista de Oscar Edelstein a Fernando von Reichebach, Buenos Aires, Revista Lulu, 1992,pp.28-32.
2. *Ídem.*
3. Ver M. Laura Novoa, “Cuando el futuro sonaba eléctrico, en José Luis Castiñeira de Dios (dir.), La música en el Di Tella: resonancias de la modernidad, Buenos Aires: Secretaria de Cultura de la Presidencia de la Nación,2011,pp.22-29.

# Fernando von Reichenbach

## Una mente brillante

Conocí a Fernando en 1963 en el Museo Nacional de Bellas Artes donde yo estaba a cargo de la organización musical. Él formaba parte de un grupo de producción audiovisual liderado por el arquitecto Felito Iglesias. Fernando había instalado un equipo de proyección en la sala del primer piso del museo. El equipo fue desarrollado por él para el stand de la empresa Shell en la Exposición del sesquicentenario de 1960. Shell donó luego el equipo al museo quedando a cargo de Fernando.

Fui conociéndolo en los meses siguientes y me encontré con una persona muy especial de múltiples intereses pero sobre todo con un poder creativo excepcional. Sus conocimientos en electrónica eran superiores. Sus habilidades eran múltiples y su vocación de inventor lo llevaba, no solo a ocuparse de problemas de electrónica, sino también de mecánica.

Me enteré que amaba la música: Bach, Beethoven, Brahms; los clásicos. Tenía montones de discos. Charlábamos sobre estilos y tendencias y por supuesto al enterarse de que yo era un compositor de música actual me increpó y me dijo: "¿Cómo te puede gustar esa música? Había leído, en parte, un libro de Juan Carlos Paz: "Introducción a la música de nuestro tiempo" y estaba muy enojado con este pionero de la música de vanguardia. Un día lo invité a mi casa para escuchar música clásica.

Escuchamos un cuarteto de Brahms y le encantó. Yo le dije: si ambos disfrutamos de Brahms ¿porque a vos no te puede gustar un músico contemporáneo? Unos meses más tarde ya estaba familiarizado con todo tipo de música de avanzada.

Yo tenía un laboratorio de Música Electrónica en la Facultad de Arquitectura. Obviamente, siendo

su pasión la electrónica se puso de inmediato a indagar nuestro equipamiento y con su entusiasmo siempre a flor de piel se encaminó a profundizar en el tema, es así que al incorporarse al Instituto Di Tella, diseñó un laboratorio originalísimo, único en el mundo.

La historia es así: En 1965 el Director del Instituto Di Tella, el Ingeniero Enrique Oteiza me pidió que me hiciera cargo de un Laboratorio de Música Electrónica en el "Centro Latinoamericano de Altos Estudios Musicales" (CLAEM), del Instituto. De hecho existía ya una actividad modesta de este tipo en el Instituto. Después de meditarlo, le dije a Oteiza que aceptaría siempre que se encargara Fernando de diseñar y construir un Laboratorio para el proyecto y, por supuesto, que Fernando se incorporara como jefe técnico al Instituto. Y una vez construido el nuevo Laboratorio, yo ingresaría para hacerme cargo de la parte musical.

Fernando comenzó a trabajar en el Di Tella en 1966, y un año más tarde me hice cargo del proyecto. El instrumental básico -grabadores de cinta magnética profesionales, osciladores, etc.- se compraron con un subsidio de la Fundación Rockefeller, pero la originalidad que desplegó Fernando en el diseño del Laboratorio fue impresionante. Era un proyecto ergonómico donde el músico sentado en el centro de un equipo en forma de U, tenía a su alcance todo un sistema sumamente fácil de usar y de concepción muy avanzada. Uno de los excepcionales inventos que aportó se llamaba Convertidor Gráfico Analógico. Consistía en un sistema de circuito cerrado de televisión, donde el diseño -de hecho la partitura- dibujada sobre una banda de papel de 18 cm de ancho,

y cualquier longitud, con un lápiz negro, podía desplazarse a velocidad constante, y era leído por una cámara de televisión yendo luego directamente a un grabador de cinta magnetofónica, donde quedaba fijada la música. Sorprendente. Varias obras producidas con este sistema, obras de Eduardo Kusnir, José Maranzano y Pedro Caryevsky, son la prueba de la eficacia de esta herramienta en manos de un artista. Fernando aportó además soluciones originalísimas para la puesta en escena de obras presentadas en el Centro de Experimentación Audiovisual del Instituto (CEA).

Era interminable la inventiva de Fernando. En 1986 fuimos invitados a exponer nuestros emprendimientos tecnológicos en la Bienal de Venecia. Se transportaron los quipos desarrollados por Fernando que fueron mostrados allí funcionando durante dos meses. Fuimos Fernando, un joven asistente, Joaquín Suarez, y yo, todo gracias a una gestión de Nelly Di Tella para realizar las demostraciones al público.

Los equipos sorprendieron a los especialistas en la materia y fueron

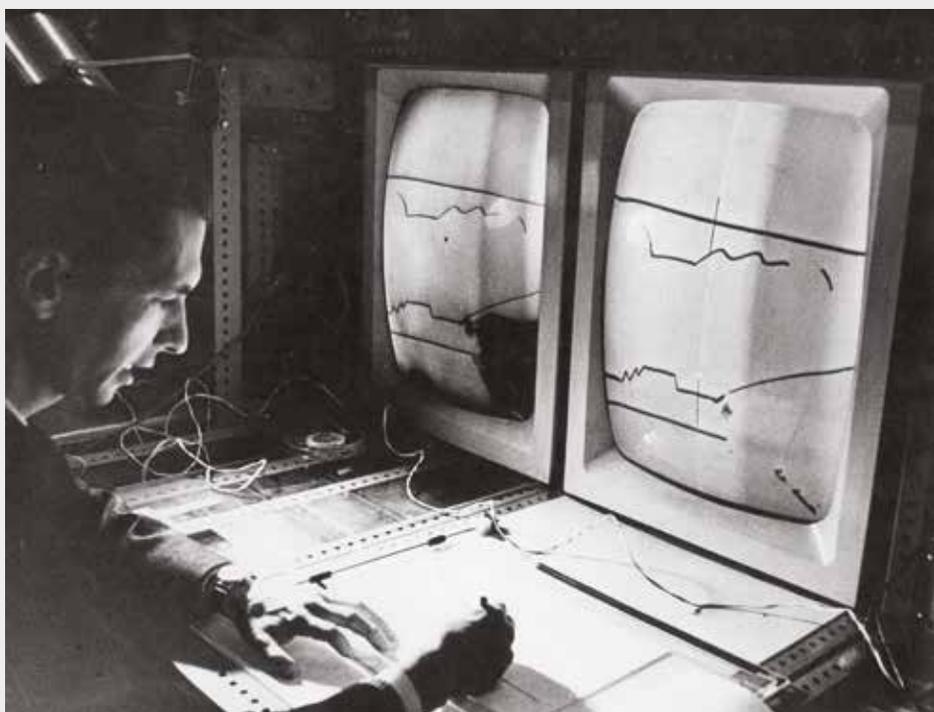
numerosas las felicitaciones que obtuvo Fernando.

Joaquín Suarez esta aun a cargo del mantenimiento tecnológico del equipo en el Centro Cultural Recoleta

La época del Di Tella fue un periodo glorioso para Fernando porque en ese periodo de 5 años pudo desplegar su sensacional inventiva sin limitaciones. En 1972 el área artística del Di Tella dejó de existir y donaron al municipio de Bs As el equipamiento a cambio de la creación de un nuevo centro: el Centro de Investigaciones en Comunicación, Arte y Tecnología (CICMAT) donde finalmente continuamos nuestras actividades.

Al dejar de existir este Centro todo el quipo y el personal pasó a la ahora llamado Centro Cultural Recoleta en 1980. La muerte prematura de Fernando nos dejó a todos los que lo conocíamos huérfanos de un gran amigo y creador genial.

FRANCISCO KRÖPFL



# > SALA CRONOPIOS

## UMBRALES . ESPACIOS DEL SONIDO

DATOS DE OBRA

**Nicolás Bacal**

Nicolás Bacal (Bs As, 1985) Formado en música con el Mono Fontana, Licenciatura en composición con medios electroacústicos UNQ y en artes visuales en fundación telefónica, LIPAC, C.I.A, UTDT y Skowhegan school of painting and sculpture. Expone desde 2007. Participó de la 12va bienal de Istambul (2011) y de la 9na bienal del Mercosur (2013).  
<http://cargocollective.com/nicolasbacal>

**Sin título (2008)**

**\_PIANO INTERVENIDO**  
140 X 152 X 56CM

Dice el artista: "Le quité las cuerdas y la estructura que las sostiene a un piano vertical. En su lugar, construí una casita. Como una casita del árbol pero adentro de un piano"



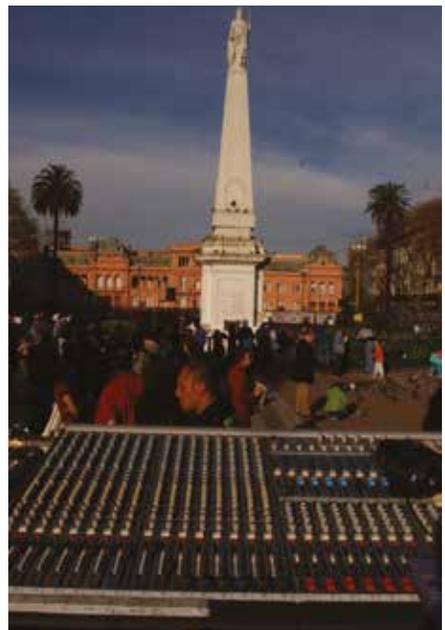
**Sin título (2007)**

**\_DOS CASSETTES ENTRELAZADOS**  
DIMENSIONES VARIABLES



**Buenos Aires Sonora**

Buenos Aires Sonora es un grupo conformado por compositores electroacústicos provenientes de la Universidad Nacional de Quilmes que desde el 2003 hasta 2012 realiza instalaciones intervenciones sonoras en espacios públicos.  
[www.buenosairessonora.blogspot.com /](http://www.buenosairessonora.blogspot.com/)  
<http://buenosairessonora.blogspot.com.ar/search/label/Mayo>



## Mayo los sonidos de la plaza (2003 y 2006)

**\_INTERVENCIÓN SONORA MULTICANAL DE LA PLAZA DE MAYO DE BUENOS AIRES. DURACIÓN: 64 MINUTOS.**

La intervención consistió en devolver el aura histórica a la Plaza de Mayo a partir de la instalar un sistema "surround" de nueve canales de audio alrededor de la Pirámide de Mayo. En un ejercicio de memoria basado en documentos sonoros y en la acústica de la plaza, se propuso un recorrido por la historia argentina entre 1945 y 2001.

---

### Nicolás Varchausky

---

Nicolás Varchausky (Bs As 1973) es compositor, artista sonoro y docente-investigador de la UNQ y UNTref. Investiga a través del arte las relaciones entre sonido, espacio, memoria y palabra hablada en entornos tecnológicos. Es Doctor en Arte Digital y Medios Experimentales por DXARTS, University of Washington, USA. [varchausky.com.ar](http://varchausky.com.ar) / [inkilnorecords.net](http://inkilnorecords.net) / [archivopais.org](http://archivopais.org)



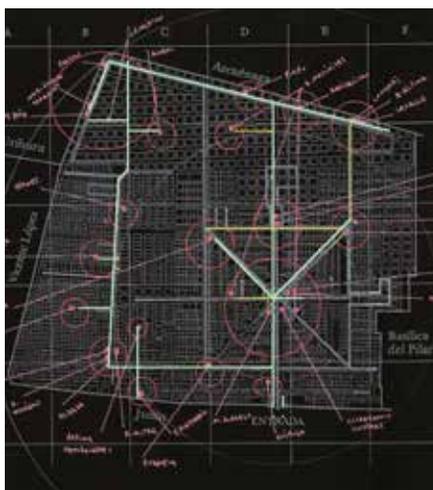
## Palco Oficial (2013)

**\_INSTALACIÓN SONORA. DIMENSIONES VARIABLES. SISTEMA DE RETROALIMENTACIÓN CONTROLADA. 7 PARLANTES MÁS SUBWOOFER, 6 MICRÓFONOS, 6 PIES DE MICRÓFONOS. PERCHERO. PLACA DE SONIDO/ COMPUTADORA**

Instalación sonora que sugiere un "Palco Oficial", basada en un sistema de acoples controlado. A medida que los micrófonos captan los sonidos en la habitación los van grabando superponiendo una capa tras otra logrando que este sonido estático vaya cambiando en el tiempo.

## Tertulia (2005)

**\_INTERVENCIÓN SONORA Y VISUAL EN EL CEMENTERIO DE LA RECOLETA EN COLABORACIÓN CON EL ARTISTA EDUARDO MOLINARI. 5TO FESTIVAL INTERNACIONAL DE BUENOS AIRES.**



Intervención de sonido e imágenes que transformó el Cementerio en un laberinto polifónico. Entre las 21 horas y la medianoche los visitantes recorrieron en penumbras las 40 tumbas elegidas como sites specific en las que se ubicó un parlante y las proyecciones referidas al personaje de la tumba.

---

## Mónica Millán

---

Mónica Millán (San Ignacio, Misiones 1960) Formada en dibujo y pintura, asistió al taller de Luis Felipe Noé. Fue seleccionada para residencias y becas: Banff, Canadá, Fundación Rockefeller, Bellagio, Italia, Trama, Fondo Nacional de las Artes, y Academia Nacional de Bellas Artes, Argentina, entre otras. Recibió premios de la Academia Nacional de Bellas Artes, y la Bial de Cuenca [Ecuador].  
<http://www.boladenieve.org.ar/artista/868/millan-monica>

### Picnic a orillas del río (2007)

INSTALACIÓN TEXTIL Y SONORA.  
1,50MX2,30MX 1,80M. 10 CANALES DE AUDIO.

Un vergel bordado en croché que alberga muchos parlantes, se abre en la sala ofreciendo al espectador un lugar para recostarse y contemplar con sus sentidos la orilla del río Paraná. Pájaros, insectos, follaje, agua. El tratamiento del sonido en esta obra es casi escenográfico, naturalista.



---

## Jorge Macchi

---

Jorge Macchi (Bs As 1963) Escuela Nacional de Bellas Artes (Bs As). Beca John Simon Guggenheim Memorial Foundation Fellowship. Sus muestras incluyen: *Prestidigitador* en MUAC, México DF (2014); *Container* en Kunstmuseum

Luzern, (2013); *Music Stands Still* (Museo de Arte Contemporáneo SMAK Gante, Bélgica, 2011); y Centro Gallego de Arte Contemporáneo en Santiago de Compostela, 2008. Participó en las Bienales de Lyon 2011, Porto Alegre 2007, Venecia 2005, San Pablo 2004, Estambul 2003. Participó en residencias en Estados Unidos, Italia, Alemania, Inglaterra, Holanda y Francia.  
<http://www.jorgemacchi.com/es>

### 5 notas (2006)

PAPEL, CABLE DE ACERO. DIMENSIONES VARIABLES



---

## Juan Sorrentino

---

Juan Sorrentino (Resistencia 1978) Licenciado en Composición Musical (UNC), especialista en Video y Tecnologías Digitales Online/Offline (UNC, UNESCO, MECAD/ESDi), becado en Universidad de Georgia-Athens; Seattle-Washington, Bourges-Francia, LIEM CDMC del Reina Sofía-Madrid y en el IMD International Musikinstitu Darmstadt, Alemania. Creador de música contemporánea, electrónica, canciones, electroacústica e instalaciones sonoras y multimedia. Recibió numerosos reconocimientos y premios internacionales y nacionales. Sus obras han sido presentadas en Sudamérica, EEUU y Europa. Dossier <https://www.youtube.com/watch?v=09NZqPn5-jY>



### Cuadros Sonoros (2003 - 2010)

**\_144 X 72 CM / 70 X 84 CM / 83 X 66 CM**

Cada bastidor blanco posee un parlante que reproduce la voz de una persona describiendo una pintura de la historia del arte. Las medidas del "Cuadro Sonoro" son las medidas originales del cuadro que se relata y el título de cada uno de ellos es la duración del relato del narrador.



### Motto (2014 - 2015)

**\_INTERVENCIONES PERFORMÁTICAS URBANAS**

**MOCHILA 50 X 43 X 20 CM**

En sus espaldas, los performers llevan un kit para amplificar los sonidos del ambiente. Captando con micrófonos, van señalando los pequeños accidentes del entorno aural de los patios del Recoleta.



### Hernán Kerlleñevich y Mene Savasta

Hernán Kerlleñevich (Bahía blanca, 1980). Licenciado en Composición Musical con Medios Electroacústicos (UNQ) Artista sonoro, compositor e instrumentista. Ha exhibido en CCEBA (2008, Buenos Aires), Espacio de Arte Contemporáneo (2010, Montevideo), Espacio Fundación Telefónica (2013, Buenos Aires), Museo Castagnino (2013, Rosario), y Ars Electronica (2013, Linz), entre otros. Es miembro fundador Buenos Aires Sonora e integrante de Operadora y MARDER.

Mene Savasta (Mar del Plata 1983). Es artista sonora, música e historiadora del arte. Investiga y produce en el campo del arte sonoro. Como artista sonora ha exhibido en MACBA (2014), Espacio Fundación Telefónica (2013) Ars Electronica 2013 (Linz, Austria), CCEBA (2005), entre otros. Como música ha editado su primer disco solista y participa de los proyectos musicales Operadora y El tronador. Es miembro fundador de MARDER.  
<http://cargocollective.com/operadora/AHORA>



## Ahora. Una canción en la superficie hipertemporal (2013)

**\_INSTALACIÓN SONORA INTERACTIVA SUPERFICIE HIPERTEMPORAL, CUATRO PARLANTES Y SENSORES KINECT MEDIDAS VARIABLES**

Quien camina por el recinto evoca, de un modo particular, los potenciales tiempos de la composición; la canción se reescribe con cada recorrido. "Ahora" reflexiona acerca de la idea de varios tiempos coexistiendo e interactuando simultáneamente para crear un momento singular.

---

### Sol Rezza

---

Sol Rezza (Bs As 1982) es diseñadora de sonido y productora de radio especializada en el género de radio arte, grabación, grabación de campo, diseño de sonido para medios de comunicación, post-producción y mezcla de audio. Ella ha sido una defensora notable de arte radiofónico y la experimentación de radio en la escena radiofónica en América Latina. Como compositora experimental, ha editado varios álbumes que reflejan una mezcla inusual de narrativa y el diseño de sonido. <http://radio-arte.com/>  
[http://radio-arte.com/newave\\_portfolio/ex-nihilo-nihil-fit/](http://radio-arte.com/newave_portfolio/ex-nihilo-nihil-fit/)

### 25 Segundos de Vida (2009)

**\_RADIO ARTE. DURACIÓN: 15´12" PERTENECE AL ALBUM "EX NIHILO NIHIL FIT" (2009). EDICIÓN DIGITAL LIBRE. VOCES Y SONIDOS SOL REZZA**

---

### Jorge Haro

---

Jorge Haro (San Fernando 1963) Artista sonoro y visual, realizó conciertos audiovisuales, instalaciones y exhibiciones en América y Europa. Sus ediciones



discográficas fueron publicadas en distintos países y reconocidas por la crítica en Argentina, España, U.S.A., Francia e Italia. Ha dictado conferencias y cursos y fue curador de Concierto en el LIMb0, del Museo de Arte Moderno de Buenos Aires (2002-2011).

<http://www.jorgeharo.com.ar/>

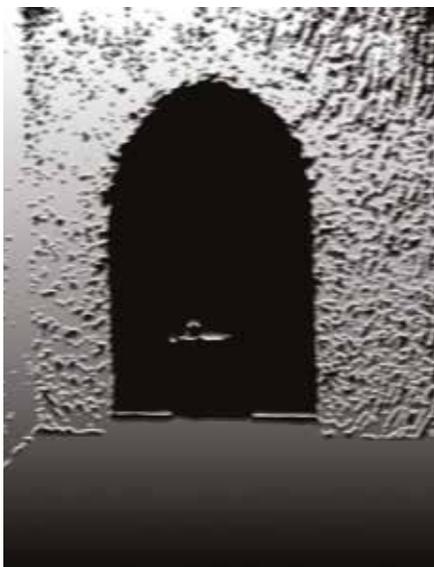
### Under Buenos Aires (2006 - 2007)

**\_PAISAJE SONORO ELECTROACÚSTICO.**

**DURACIÓN: 11´11"**

**PERTENECE AL ALBUM "BASED ON FIELD RECORDINGS". EDITADO POR SUDAMÉRICA ELECTRÓNICA.**

"Un profundo viaje sonoro por antiguos túneles de la Ciudad de Buenos Aires"



---

## Leonello Zambón

---

Leonello Zambón (Quilmes 1970) es artista y músico. Hackear la arquitectura y los objetos empujándolos a funcionar como dispositivos de traducción anexa es parte de su programa de trabajo. Junto con el poeta Roger Colom se denominan COZA, cuando sus trabajos se interceptan y afectan mutuamente.

[www.leonellozambon.com](http://www.leonellozambon.com)

### Consideraciones sobre el tiempo/ Tres máquinas anómalas + Música congelada/ Taller-Laboratorio COZA (2015)

MÁQUINA 1 -TOLVA- 1,20 X 1,20 X 2,30

MÁQUINA 2 -PÉNDULO- 4 X 1,50 X 3,50

MÁQUINA 3 -METRÓNOMOS- 3 X 1,50 X 0,80

PARTICIPANTES DE MÚSICA CONGELADA:

PABLO RIERA, PAULA SURRACO, MARTIN MURPHY Y GONZALO SENTANA BREA.

MEDIDAS APROXIMADAS PLATAFORMA

TALLER: 3,50 X 7 X 2

Estas máquinas anómalas están construidas con fragmentos de otras o ideas ajenas. Para vivir en su nuevo medioambiente tienen que dejar de funcionar de la manera que lo hacen. Intentan dar una medida al tiempo, distinta de los relojes, traduciendo eventos más o menos perceptibles a sonidos. El Taller-Laboratorio COZA es la base móvil de operaciones para ensamblar estas máquinas.



# > EDUCATIVO FASE CONFERENCIAS

## **Conferencias en el Auditorio Aleph**

**GCBA LAB / CINEMATECA COLOMBIA / MARINA WAINER / HOMENAJE**

### **Hackatones: Metodología y casos de éxito**

Imparte: Sebastián Pellizeri

Institución: Laboratorio de Gobierno, Ministerio de Modernización de la Ciudad de Buenos Aires

En esta charla se presentará la metodología de trabajo del Laboratorio de Gobierno de la Ciudad y se intentará demostrar por qué los hackatones son un mecanismo de trabajo válido y exitoso.

**Fecha y Hora:** Viernes 30 de octubre de 16:30 a 17:00 hs

**Lugar:** Auditorio Aleph

### **#selfie**

Imparte: Gabriel Zea

Institución: Cinemateca Colombia

“Autorretrato” es una obra participativa que usa el constante flujo de imágenes publicadas y catalogadas bajo el hashtag selfie en la red social Instagram, para crear un retrato que cambia en el tiempo. La charla abordará el trasfondo conceptual de la obra como excusa para revisar de manera crítica el uso constante de dispositivos tecnológicos móviles en la vida cotidiana.

**Fecha y Hora:** Jueves 29 de octubre de 17:00 a 18:00 hs

**Lugar:** Auditorio Aleph

### **Territoires du Temps, una exploración de la experiencia temporal**

Imparte: Marina Wainer

Institut Français d'Argentine - Ambassade de France en Argentine - Alliance Français Argentina

Conversación con el público sobre el proceso de creación de la obra “Instants<sup>2</sup>”, la primera experimentación del proyecto Territoires du Temps, trabajo centrado en la experiencia temporal y desarrollado durante la residencia “Hors les Murs” del Institut Français en el glaciar Perito Moreno .

**Fecha y Hora:** Sábado 31 de octubre de 18:00 a 19:30 hs

**Lugar:** Auditorio Aleph

---

## Microcine

### Clínicas de obra

Imparte: Federico Baeza

Crítica invitada: Graciela Taquini

El curador Federico Baeza, junto con la crítica y curadora Graciela Taquini, realizarán una clínica con los artistas de los proyectos exhibidos en Fase 7.0 (selección).

**Fecha y Hora:** Domingo 1 de noviembre de 16:00 a 20:30 hs

**Lugar:** Microcine

---

## LIPM – Laboratorio de Investigación y Producción Musical

### Conferencia Homenaje a Fernando von Reichenbach

A cargo de Francisco Kröpfl

Músico y compositores. Pionero de los medios electroacústicos. Fundó en 1958 el Estudio de Fonología Musical de la UBA, el primer estudio de música electrónica de América Latina. Fue director del Laboratorio de Música Electrónica del Centro Latinoamericano de Altos Estudios Musicales (CLAEM), del Instituto Torcuato Di Tella entre 1967 y 1971, Desde 1982 al 2006 fue Jefe del Departamento de Música, Sonido e Imagen del Centro Cultural Ciudad de Buenos Aires. Sus obras incluyen música de cámara, orquestal, electroacústica y mixta. Integra además la Academia Internacional del Institut International de Musique Electroacoustique de Bourges, Francia.

**Fecha y Hora:** Jueves 29 de octubre de 18:00 a 19:00 hs

**Lugar:** Laboratorio de Investigación y Producción Musical

---

## Encuentro en la Sala CEDIP

### Green Drinks

Imparte: Vanina Estrugo

Encuentro mensual de networking para profesionales y emprendedores que trabajan o están involucrados en temas de sustentabilidad.

**Fecha y Hora:** Jueves 29 de octubre 19:00 hs

**Lugar:** Sala CEDIP

---

## LIPM – Laboratorio de Investigación y Producción Musical

### Dibujar Sonidos.

Coordinación Cecilia Castro

Concierto de las Obras compuestas en 1970 por utilizando el Convertidor Gráfico Analógico "Catalina "

En el lugar se podrán ver máquinas del viejo laboratorio de música electrónica diseñado para el Instituto Di Tella por Fernando von Reichenbach.

### Obras:

- La Panadería (1970) de Eduardo Kusnir.
- Mnémon (1970) de José Maranzano.
- Analogías Paraboloideas (1970) de Pedro Caryevski.

**Fecha y Hora:** Sábado 31 de octubre 20:30 hs

**Lugar:** Laboratorio de Investigación y Producción Musical (LIPM)

---

## Encuentro en Cronopios

COZA

### MÚSICA CONGELADA / Laboratorio COZA

Integrantes: Pablo Riera, Paula Surraco, Martin Murphy y Gonzalo Sentana Brea

Encuentro abierto con los participantes de la convocatoria a los Espacios de Exploración/ Gran Aula/ CHELA

**Fecha y Hora:** Jueves 29 de octubre de 15:00 a 19:00 hs

**Lugar:** Sala Cronopios

---

## Auditorio Aleph

### Mesa Homenaje a Fernando von Reichenbach

Participan: Mary Mac Donagh , Eduardo Kusnir, Julio Viera, Joaquín Suárez y Javier Leichman  
Modera: Adrián Rocha Novoa.

**Fecha y Hora:** Viernes 30 de octubre de 18:00 a 19:00 hs

**Lugar:** Auditorio Aleph

# > EDUCATIVO FASE TALLERES

**Talleres en el Aula CEDIP - CCRecoleta**  
**UNA MULTIMEDIA / GCBA LAB / EXO**

**Actividades gratuitas con inscripción previa en [www.encuentrofase.com.ar/educativo](http://www.encuentrofase.com.ar/educativo)**  
**Indispensable llegar con anticipación.**

## **Taller “DJ/VJ expandido: exploraciones de recursos visuales y sonoros a partir del gesto”**

Imparten: Pauli Coton y Agustín Genoud.

Institución: UNA Artes Multimediales

Conversatorio hands-on o “manos en la obra”.

Este conversatorio se plantea con el objetivo de compartir los procesos de investigación y construcción de la obra “/ad'häk/”, una performance audiovisual expandida. Su proceso y realización surge de una serie de performances audiovisuales previas (“Ex-natura”, realizada en la Universidad Nacional de las Artes el pasado 19/9/2015 y la serie “/ad'häk/”, a estrenarse en el Centro Cultural San Martín dentro del Festival Internacional de Artes Multimediales “Noviembre Electrónico 2015”). La meta de esta obra es expandir y profundizar el carácter escénico y performático de los procesos de producción de imágenes y sonidos en la performance audiovisual. Hacer visible una máquina de producción de visuales y sonidos en tiempo real, a partir de la construcción de instrumentos y técnicas ad-hoc, que formen parte de una coreografía escénica que involucre el cuerpo de los performers, las sombras del público y un sistema maquínico/escénico de producción de imágenes y sonidos en tiempo real realizado a través de síntesis digital y analógica. Durante el encuentro discutiremos las estrategias técnicas-escénicas que desarrollamos para expandir el gesto del performer manipulando imagen y sonido, haciendo hincapié en el uso del cuerpo y de interfaces que expandan las capacidades del gesto.

**Fecha y Hora:** Jueves 29 de octubre de 14:00 a 17:00 hs

**Lugar:** Sala CEDIP

**Cupo:** 40 alumnos.

**Requisitos de los asistentes:** Abierto al público en general. No se requieren conocimientos previos de imagen o sonido. Previo registro.

---

## **Taller “Videoarte”**

Imparte: Gumersindo Serrano Gómez

Institución: UNA Artes Multimediales

Revisión de las técnicas clásicas de transcodificación y retroalimentación en videoarte analógico.

**Fecha y Hora:** Jueves 29 de octubre de 17:30 a 19:00 hs

**Cupo:** 20 personas

**Lugar:** Sala CEDIP

**Requisitos de los asistentes:** Abierto al público en general. No se requieren conocimientos previos de imagen o video. Previo registro.

---

### Taller “Técnicas de animación: rotoscopía y stopmotion”

Imparte: Pablo Varela

Institución: UNA ArtesMultimediales

Conceptos básicos, herramientas y técnicas para la realización y experimentación a través de estudios del movimiento y sus diferentes tipos y sus combinaciones.

**Fecha y Hora:** Viernes 30 de octubre de 15:00 a 18:00 hs

**Lugar:** Sala CEDIP

**Cupo:** 10 personas max 12

**Requisitos de los asistentes:** Abierto al público en general. No se requieren conocimientos previos de imagen y/o fotografía. Previo registro.

---

### Taller “Introducción a datos abiertos y su representación visual”.

Imparten: Cristian Reynaga y Natalia Sampietro

Institución: Laboratorio del Gobierno, Ministerio de Modernización de la Ciudad de Buenos Aires

En este taller se trabajará con distintas herramientas digitales para explorar datos y señales en tiempo real. Se abordarán diversos enfoques para su análisis, depuración y representación visual utilizando Carto DB, D3.js y Processing. En el taller intentaremos responder ¿Cómo obtener datos? ¿Cuáles son las estrategias apropiadas de análisis según el uso? y ¿Cuáles la mejor alternativa para visualizarlos?

**Fecha y Hora:** Sábado 31 de octubre de 18:00 a 20:00 hs.

**Lugar:** Sala CEDIP

**Cupo:** 20 personas

**Requisitos de los asistentes:** Es necesario que los participantes lleven su propia computadora y tengan instalado Processing (<https://processing.org/download/?processing>). Es necesario contar con mínimos conocimientos de programación. Previo registro.

---

### Presentación “Aula Virtual”

Imparte: EXO

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) han cambiado la forma de vivir, de trabajar, de producir, de comunicarnos, de comprar, de vender, de enseñar y de aprender. En muchos países, la educación ha sido y está siendo fuertemente influenciada por la inserción de las TIC y esto puede observarse, en la optimización de recursos, en las mejoras de los procesos de enseñanza y aprendizaje, en la posibilidad de igualar oportunidades, propiciar una formación continua y mejorar la “sintonía” entre escuela y sociedad.

Este taller propone brindar soluciones a la hora de incorporar la informática en el aula de clase como herramienta de consulta, colaboración e integración de los contenidos de las áreas de aprendizaje.

**Fecha y Hora:** Viernes 30 de octubre de 18:30 a 19:30 hs

**Lugar:** Sala CEDIP

**Cupo:** 20 personas Previo registro.

---

### Taller “Construcción de impresora 3D Open Source: problemas y soluciones”

Imparten: Adelina Ducos, Mirna Barreiro, Mauricio Gutiérrez, Sebastián Zavatarelli  
Institución: UNA Artes Multimediales

Tensiones y distensiones en la construcción, puesta en funcionamiento e implementación de una impresora 3D OpenSource.

**Fecha y Hora:** Sábado 31 de octubre de 16:00 a 18:00 hs

**Lugar:** Sala CEDIP

**Cupo:** 30 personas

**Requisitos de los asistentes:** Abierto al público en general. Previo registro.

No se requieren conocimientos previos de software de modelado 3D o hardware.

---

### Actividades Salas 1 y 2

Aynilab, LPEP, UNL, FADU UNLP

### Taller “Cartografía como experiencia”

Imparte: Luisa Hardman (Brasil)

Taller de construcción de mapas de la experiencia urbana, cartografía de vivencias de la ciudad. Tomando como referencia las propuestas de los Situacionistas, se recurre a un lenguaje cartográfico no tradicional a fin de crear nuevas maneras de ver y relacionarse con nuestro entorno.

**Fecha y Hora:** Jueves 29 de octubre de 17:00 a 18:30 hs

**Lugar:** Sala asignada a La Paternal Espacio Proyecto

Sin previo registro

---

### Taller “Hechos bolsa - Ciudad y basura”

Imparte: Programa La Paternal Recicla de La Paternal Espacio Proyecto

Taller de termofusión con bolsas plásticas. Técnica de reutilización de bolsas de nylon y plástico.

**Fecha y Hora:** Domingo 1 de noviembre de 16:30 a 17:30 hs

**Lugar:** Sala asignada a La Paternal Espacio Proyecto

Sin previo registro

---

### Performance “Time Lapse”

Imparte: Sirve Verse LAB / LPEP

Performance audiovisual que interviene la instalación “Ciudades en proceso” convirtiéndola en un instrumento sonoro visual.

**Fecha y Hora:** Sábado 31 de octubre de 19:30 a 20:00 hs

**Lugar:** Sala asignada a La Paternal Espacio Proyecto Sin previo registro.

---

### Taller "Construcciones Alquimétricas"

Imparte: Fernando Daguanno

Taller de construcción de estructuras geodésicas a partir de materiales de descarte. Sistemas didáctico de autoconstrucción a través del juego.

**Fecha y Hora:** Jueves 29 de octubre de 18:30 a 20:30

**Lugar:** Sala asignada a La Paternal Espacio Proyecto

Sin previo registro

---

### Ludópolis

Imparte: Programa Con Jugar Ciudad de La Paternal Espacio Proyecto

La instalación se convierte en el tablero de juego y excusa para reconocer nuevas formas de habitar activamente la ciudad.

#### Fecha y Hora:

Viernes 30 de octubre de 16:00 a 17:00 hs

Sábado 31 de octubre de 16:00 a 17:00 hs

Domingo 1 de noviembre de 17:00 a 18:00 hs

**Lugar:** Sala asignada a La Paternal Espacio Proyecto Sin previo registro.

---

### Intercambio y Colaboración Cultural

Imparten: Cooperable / Minka / La Paternal Espacio Proyecto

Lanzamiento de la plataforma de intercambio, difusión y mapeo de iniciativas en formación cultural, residencias de arte y proyectos autogestivos.

**Fecha y Hora:** Viernes 30 de octubre de 17:00 a 18:00 hs

**Lugar:** Sala asignada a La Paternal Espacio Proyecto

Sin previo registro

---

### Unfolding Process

Imparten: Mauro Chiarella y Carla Tortul

La actividad abordará la explicación de las diferentes etapas del proceso de despliegue (unfolding process) mediante una exposición teórica con ejemplos prácticos y una construcción colaborativa de una pieza de geometría compleja por componentes no seriados.

**Fecha y Hora:** Jueves 29 de octubre de 15:00 a 17:00 hs

**Lugar:** Sala asignada a la Universidad Nacional del Litoral

Sin previo registro

---

### Taller / Laboratorio “Carpintería Post Apocalíptica”

Imparte: Programa La Paternal Recicla de La Paternal Espacio Proyecto

Taller de técnicas básicas de reutilización de pallets para la construcción de muebles y objetos.

**Fecha y Hora:** Sábado 31 de octubre de 15:30 a 18:30 hs

**Lugar:** Sala asignada a La Paternal Espacio Proyecto

Sin previo registro

---

### Escenarios en Tránsito

Imparte: LPEP / La Paternal Espacio Proyecto

Charla abierta con los artistas de La Paternal Espacio Proyecto autores colectivos de Ciudades en Proceso. Ciudad, transformación y proceso creativo.

**Fecha y Hora:** Domingo 1 de noviembre de 18:00 a 19:00 hs

**Lugar:** Sala asignada a La Paternal Espacio Proyecto

Sin previo registro

---

### Bordadora computarizada

Imparte: Nilda Rosemberg / AyniLab

Actividades simples donde el público podrá manipular manualmente algún elemento que luego será incorporado a la composición. Una especie de bordado colectivo que sumará modos constructivos, aproximaciones y decisiones estéticas.

**Fecha y Hora:** Viernes 30 de octubre 16.00 a 18:00 hs.

**Lugar:** Sala asignada a AyniLab

Sin previo registro

---

### El derecho a la tectónica

Imparte: COLECTIVO CORPORATIO

Charla / debate / workshop sobre el diseño como característica intrínseca del progreso e integración. Del diseño como lo nuevo, de lo nuevo como ruptura, de la ruptura como quiebre entre prácticas del habitar emergentes y aquellas anquilosadas en formatos arquitectónicos obsoletos.

**Fecha y Hora:** Viernes 30 de octubre 18.30 a 20:00 hs.

**Lugar:** Sala asignada a La Paternal Espacio Proyecto

Sin previo registro

## EDUCATIVO FASE

/ SALA CEDIP (con previo registro)			
Día	Talleres	A cargo de	Descripción
<b>Jueves 29</b> 14:00-17:00 hs	DJ/VJ expandido: exploraciones de recursos visuales y sonoros a partir del gesto.	UNA Multimedia / Paula Cotón y Agustín Genoud	Exploraciones de recursos visuales y sonoros a partir del gesto y la computación física.
<b>Jueves 29</b> 17:30-19:00 hs	Videoarte	UNA Multimedia / Gumersindo Serrano Gómez	Revisión de las técnicas clásicas de transcodificación y retroalimentación en videoarte analógico
<b>Sábado 31</b> 16:00-18:00 hs	Construcción de impresora 3D open source	UNA Multimedia / Adelina Ducos, Mirna Barreiro, Mauricio Gutiérrez, Sebastián Zavatarelli.	Tensiones y distensiones en la construcción, puesta en funcionamiento e implementación de una impresora 3D OpenSource
<b>Viernes 30</b> 15:00-18:00 hs	Técnicas de animación: rotoscopia y stopmotion.	UNA Multimedia / Pablo Varela	Conceptos básicos, herramientas y técnicas para la realización y experimentación a través de estudios del movimiento y sus diferentes tipos y sus combinaciones.
<b>Viernes 30</b> 18:30-19:30 hs	Aula Virtual	EXO	La informática en el aula de clase como herramienta de consulta, colaboración e integración
<b>Sábado 31</b> 18:00 - 20:00 hs	Introducción a datos abiertos y su representación visual	GCBA - LAB/ Cristian Reynaga y Natalia Sampietro	En este taller se trabajará con distintas herramientas digitales para explorar datos y senales en tiempo real.
<b>Jueves 29</b> 19:00-20:30	Green Drinks	Vanina Estrugo	Encuentro mensual de networking sobre temas de sustentabilidad

/ AUDITORIO ALEPH			
Día	Conferencias	A cargo de	Descripción
<b>Viernes 30</b> 16:30-17:00 hs	Hackatones: Metodología y casos de éxito	GCBA - LAB/ Sebastián Pellizeri	Se intentará demostrar por qué los hackatones son un mecanismo de trabajo válido y exitoso.
<b>Jueves 29</b> 17:00-18:00 hs	#selfie	Cinemateca Colombia / Gabriel Zea	Revisión crítica del uso constante de dispositivos tecnológicos móviles en la vida cotidiana.

**/ AUDITORIO ALEPH**

Día	Conferencias	A cargo de	Descripción
<b>Viernes 30</b> 18:00-20:00	Mesa Homenaje a Fernando Von Reichenbach	"Mary Mac Donagh, Eduardo Kusnir, Julio Viera, Joaquín Suárez y Javier Leichman Modera: Adrián Rocha Novoa."	
<b>Sábado 31</b> 18:00-19:45 hs	Territoires du Temps, una exploración de la experiencia temporal	Marina Wainer	Proceso de creación de Instants <sup>2</sup> , desarrollada durante la residencia "Hors les Murs" en el glaciar Perito Moreno.

**/ LIPM HOMENAJE**

Día	Homenaje	A cargo de	
<b>Jueves 29</b> 18:00-20:00	Conferencia Homenaje a Fernando Von Reichenbach	Francisco Kropfl	
<b>Sábado 31</b> 20:30	Concierto Homenaje	Obras de Eduardo Kusnir, José Maranzano, Pedro Caryevschi	

**/ MICROCINE**

Día	Encuentro	A cargo de	
<b>Domingo 1</b> 16:00-20:30 hrs	Clinicas de obra	Federico Baeza y Graciela Taquini	Clinicas de obra

**/ Salas 1 y 2 (sin previo registro)**

Día	Talleres	A cargo de	
<b>Jueves 29</b> 15:00-17:00 hs	Unfolding Process	FADU UNL / Carla Tortul	Construcción colaborativa de una pieza de geometría compleja
<b>Viernes 30</b> 16:00-18:00 hs	Bordadora computarizada	Aynilab / Nilida Rosemberg	Un bordado colectivo que sumará modos constructivos a la obra.
<b>Sábado 31</b> 15:30-18:30	Carpintería Post Apocalíptica	Programa La Paternal Recicla / LPEP	Técnicas básicas de reutilización de pallets.
<b>Viernes 30</b> <b>Sábado 31</b> <b>Domingo 1</b> 16:00 - 17:00	Ludópolis	Fernando Daguanno / LPEP	La instalación se convierte en el tablero de juego.

## EDUCATIVO FASE

### / Salas 1 y 2 (sin previo registro)

Día		Talleres	A cargo de	
<b>Jueves 29</b> 17:00 - 18:00	Cartografía como experiencia	Luisa Hardman (Brasil) / LPEP	Construcción de mapas de la experiencia urbana.	
<b>Jueves 29</b> 18:30-20:30	Construcciones Alquímicas	Programa ConJugar Ciudad / LPEP	construcción de estructuras geodésicas a partir de materiales de descarte.	
<b>Viernes 30</b> 17:00 - 18:00	Intercambio y Colaboración Cultural	Cooperable / Minka / LPEP	Lanzamiento de la plataforma de intercambio, difusión y mapeo de iniciativas en formación cultural, residencias de arte y proyectos autogestivos.	
<b>Viernes 30</b> 18:30-20:00	El derecho a la tectónica	Colectivo Corporati / LPEP	Charla / debate / workshop sobre el diseño como característica intrínseca del progreso e integración.	
<b>Sábado 31</b> 19:30-20:00	Time Lapse	SirveVerse LAB / LPEP	Performance audiovisual que interviene la instalación "Ciudades en proceso"	
<b>Domingo 1</b> 16:30-17:30	Hechos Bolsa - Ciudad y Basura	Programa La Paternal Recicla / LPEP	Taller de termofusión con bolsas plásticas.	
<b>Domingo 1</b> 18:00 - 19:00	Escenarios en Tránsito	La Paternal Espacio Proyecto	Charla abierta con los creadores de Ciudades en Proceso	

### / CRONOPIOS

Encuentro		A cargo de	
<b>Jueves 29</b> 15:00-19:00	MÚSICA CONGELADA	Laboratorio COZA Pablo Riera, Paula Surraco, Martin Murphy y Gonzalo Sentana Brea	Encuentro abierto con los participantes de la convocatoria a los Espacios de Exploración/ Gran Aula/ CHELA

# > EXTENSIÓN FASE

**Planetario Galileo Galilei de la Ciudad de Buenos Aires**

Avenida General Sarmiento y Belisario Roldán



**CONSTELACIONES** de Joaquin Fargas

**FASE PRESENTA**

---

Germán Sar

---

**Mecánica de la dialéctica (2014)**

**\_INSTALACIÓN**



---

Paula Guersenzvaig & Jaime Rodríguez

---

**Masa sonora (2013)**

**\_INSTALACIÓN SONORA**



# > PERFORMANCES

## **Inevitable / inagotable versión "mínima" (2015)**

Valeria Pagola

Indescriptible e inclasificable es el particular universo musical y coreográfico que da identidad a Inevitable / inagotable, versión mínima, en el que Valeria Pagola, bailarina-cantante, desnuda la creación de sus propias músicas y canciones en vivo. Atravesando diferentes estados y jugando con su voz, su danza, palabras e instrumentos musicales, genera diferentes mundos y sensaciones en el espectador.



En esta oportunidad Inevitable / inagotable, se presenta en versión mínima, un fragmento de la obra de la cual se desprende. El trabajo abre el juego a la búsqueda intensa sobre el camino interdisciplinario de la danza, la música y la tecnología. Es en este entramado donde reside la singularidad de Inevitable / inagotable al desdibujar fronteras entre géneros y permitiendo inaugurar un espacio nuevo y vibrante.

Esta obra forma parte del proyecto Danza, música e improvisación, investigación coreográfica-musical subsidiado por el instituto Prodanza MC-GCBA

Intérprete música y danza: Valeria Pagola  
Asistencia: Laura Casalongue - Franco La Pietra  
Autoría y Dirección: Valeria Pagola  
Fotografía: Enrique Gurpegui

## **Archimboldo**

Invitada de FASE: Guadalupe Neves

## **Inquisiciones (2015)**

### **\_VIDEOPERFORMANCE**

Inquisiciones indaga a partir del error técnico sobre la incógnita de nuestra identidad en el mundo contemporáneo.



---

## Susurros del viento (2015)

---

Nelda Ramos en colaboración con Claudia Rodríguez Rincón y Nilda Rosemberg.  
Sonido: Julio Lamilla, Gustavo Obligado, Ricardo Márquez, Jazmín Ortiz Ares  
Luces: Marisol Bellusci, Karen Santana, Ignacio Bernasconi

---

### \_PERFORMANCE

Un laboratorio abierto donde los cuerpos emiten sonidos y los parlantes los amplifican, los proyectores analógicos iluminan el ritual y los cuerpos se entrelazan en un proceso complejo de las experiencias sensibles.



---

## Umbral (2015)

---

Silvia Hilario y Alejandro González Novoa

---

### \_PERFORMANCE



Un híper realismo sonoro propioceptivo y exteroceptivo saturado hasta el umbral de la soportabilidad que sólo se concilia enmascarado por la sonosfera de un afuera hostil y brutal.

Intérpretes: Lucia Khabie y Celeste Campos Bona

---

## Obra inquieta con su hamster performer (2015)

---

Leopoldo Estol

---

### \_INSTALACIÓN PERFORMÁTICA

Detrás de una aglomeración de ensayos y cosas que salieron mal hay más. Libros sin terminar, bocetos de una obra formidable pero carente de materialidad, proyectos para mejorar el país, como no podía ser de otra manera, todo aparece mezclado y un poco lleno de polvo. La obra consiste en una proposición muy sencilla: somos el tiempo que nos hacemos para encontrarle música a ese anhelo revolucionario casi olvidado.



# PERFORMANCES

## / . GRILLA GENERAL

DIA	HORARIO	LUGAR	TITULO	ARTISTAS	PRESENTA
<b>Mier 28</b>	18:00	Sala 8	Pasajeras	Silvia Maldini y Grupo Fluya	UNA Dramáticas
		Sala 9	Plankton Holograma	Alico Roviraita, Ary Werthein, Agustín Adba, Agustín Iacona y Mano Leyrado	Plankton
	19:00	Sala 8	Simulaciones	Andrea Corredor	UNA Dramáticas
		Sala 11	Máquina Para Pintar Sonidos	Esteban Calcagno	UNQ
		Salas 1 y 2	Transición, actualización continua	Nicolás David Martínez	FADU UNLP
		Sala 8	Proyecto Quimera	Mercedes Laura Alonso	UNA Visuales
<b>Jue 29</b>	19:30	Sala J	Código*Voz-ignis	Myriam Beutelspacher	UNTREF Maestría
		Sala 8	Fragilidad	Jehymy Vasco	UNA Dramáticas
	18:00	Hall, pasillo y patios	Obra inquieta con su hámster performer	Leopoldo Estol	FASE
		Sala 11	Máquina Para Pintar Sonidos	Esteban Calcagno	UNQ
	19:00	Sala 8	Pasajeras	Silvia Maldini y Grupo Fluya	UNA Dramáticas
		Sala 8	Proyecto Quimera	Mercedes Laura Alonso	UNA Visuales
<b>Vie 30</b>	20:00	Patio del Aljibe	Inevitable / Inagotable	Valeria Pagola	FASE
	17:00	Cronopios	Motto	Juan Sorrentino	Umbrales
	18:00	Hall, pasillo y patios	Obra inquieta con su hámster performer	Leopoldo Estol	FASE
		Sala 8	Simulaciones	Andrea Corredor	UNA Dramáticas
		Sala 11	Máquina Para Pintar Sonidos	Esteban Calcagno	UNQ
	18:30	Cronopios	Motto	Juan Sorrentino	Umbrales

DIA	HORARIO	LUGAR	TITULO	ARTISTAS	PRESENTA
<b>Vie 30</b>	19:00	Sala 8	Pasajeras	Silvia Maidini y Grupo Fluya	UNA Dramáticas
		Cronopios	Las máquinas fallan sin decepcionarse	SONIDOCÍNICO/ Sebastián Rey-Leonello Zambon	Umbrales
		Sala 8	Proyecto Quimera	Mercedes Laura Alonso	UNA Visuales
	20:00	Patio de la Fuente	Umbral	Silvia Hilarrio y Alejandro Gonzalez Novoa	FASE
<b>Sab 31</b>	18:00	Sala 9	Plankton Holograma	Alico Roviralta, Ary Werthein, Agustín Adba, Agustín Iacona y Mano Leyrado	Plankton
	19:00	Salas 1 y 2	Transición, actualización continua	Nicolás David Martínez	FADU UNLP
	19:30	Salas 1 y 2	Time Lapse	Sirverse LAB / LPEP	LPEP
	20:00	Sala 11	Máquina Para Pintar- Sonidos	Esteban Calcagno	UNQ
		Sala 8	Simulaciones	Andrea Corredor	UNA Dramáticas
	21:00	Patio del Aljibe	Susurros en el Viento	Nelda Ramos con Claudia Rodríguez Rincón y Nilda Rosemberg	FASE
		Sala 8	Proyecto Quimera	Mercedes Laura Alonso	UNA Visuales
		Sala 8	Fragilidad	Jehymy Vasco	UNA Dramáticas
	22:00	Patio de la Fuente	Umbral	Silvia Hilarrio y Alejandro Gonzalez Novoa	FASE
		Sala 8	Pasajeras	Silvia Maidini y Grupo Fluya	UNA Dramáticas
		Sala 11	Máquina Para Pintar- Sonidos	Esteban Calcagno	UNQ
	22:30	Patio de la Fuente	Umbral	Silvia Hilarrio y Alejandro Gonzalez Novoa	FASE
	Patio de la Fuente	Inquisiciones	Guadalupe Neves	FASE	
<b>Dom 1</b>	18:00	Sala 8	Pasajeras	Silvia Maidini y Grupo Fluya	UNA Dramáticas
		Sala 9	Plankton Holograma	Alico Roviralta, Ary Werthein, Agustín Adba, Agustín Iacona, Mano Leyrado.	Plankton
		Sala 11	Máquina Para Pintar- Sonidos	Esteban Calcagno	UNQ
		Sala J	Código*Voz-ignis	Myriam Beutelspacher	UNTREF Maestría
	19:00	Sala J	Código*Voz-ignis	Myriam Beutelspacher	UNTREF Maestría
		Sala 8	Proyecto Quimera	Mercedes Laura Alonso	UNA Visuales



# Proyectores BenQ Observa el Arte en Alta Definición



**MS524**



**TH681+**



**MX525**

- SVGA (800x600)
- 3,200 Lúmenes
- Contraste 13,000:1
- 10,000 hrs de Lámpara
- Entradas: HDMI, D-Sub
- Bocina 2W
- 3D directo de BluRay, nVidia 3DTV Play, Eco Blank

- Full HD (1920x1080)
- 3,200 Lúmenes
- Contraste 12,000:1
- 6,500 hrs de Lámpara
- Entradas: HDMI, D-Sub
- Bocina 10W
- 3D directo de BluRay, HDTV, Eco Blank

- XGA (1024x768)
- 3,200 Lúmenes
- Contraste 13,000:1
- 10,000 hrs de Lámpara
- Entradas: HDMI, D-Sub
- Bocina 2W
- 3D directo de BluRay, nVidia 3DTV Play, Eco Blank



Para mayor información de los productos BenQ descarga la Aplicación gratuita "Catálogo BenQ"

Para Android e iOS

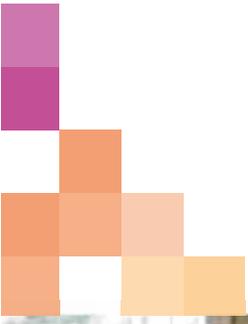


BenQ LATAM

Latam.BenQ.com



Because it matters



La SOLUCIÓN para incorporar  
TECNOLOGÍAS en el aula



**EPSON®**  
EXCEED YOUR VISION

COMO A VOS,  
**NOS INTERESA EL ARTE**  
Y LO APOYAMOS

APOYAMOS A FOTÓGRAFOS ARGENTINOS  
PASANDO AL PAPEL LO QUE CAPTURA SU LENTE

Obra Código\*Voz-ignis  
Myriam Beutelspacher  
UNTREF / FONCA-CONACYT

IMPRESORAS PARA **FOTOGRAFÍA EPSON**

[www.epson.com.ar](http://www.epson.com.ar)

 [epsonlatinoamerica](#)  [@epsonlatin](#)  [epsonlatinoamerica](#)  [@epsonlatinoamerica](#)

Stylus®Pro 7900

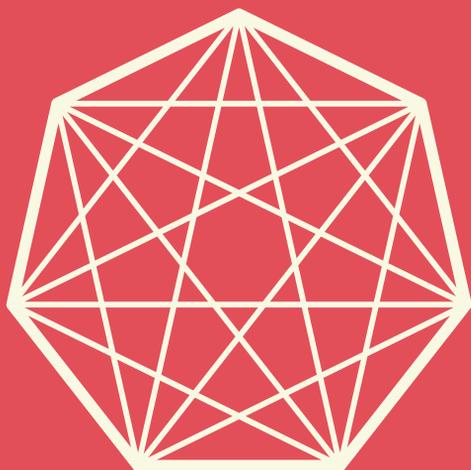
SI PENSÁS ROCKEARLA, LO IMPORTANTE  
ES TENER DONDE CAER.



**quiero - esto!**

[www.quiero-esto.com.ar](http://www.quiero-esto.com.ar)  
[facebook.com/QuieroEstoPuffLounge](https://facebook.com/QuieroEstoPuffLounge)





---

# NOVIEMBRE ELECTRÓNICO

2015

---

**EXHIBICIONES  
CONFERENCIAS Y ENCUENTROS  
PERFORMANCES  
MÚSICA EN VIVO  
WORKSHOPS  
PROYECCIONES**

---

**DEL 7 AL 14 DE NOVIEMBRE  
EL CULTURAL SAN MARTÍN**  
SARMIENTO 1551 - CABA

---

[WWW.ELCULTURALSANMARTIN.ORG](http://WWW.ELCULTURALSANMARTIN.ORG)

[f](#) elculturalsanmartin [t](#) culturalsanmar [@](#) elculturalsanmartin



Wine Tour  
Urbano

Edición especial  
**Noche de los Museos**



**VIVIR EL VINO DE UN MODO DISTINTO**  
Eventos, degustaciones, entourismo, store.

**FASE**<sup>7</sup>  
ARTE + CIENCIA + TECNOLOGÍA

Descubrir lugares, bodegas.  
Vivir una experiencia única.  
Catar vinos de un modo distinto.

[www.winetoururbano.com](http://www.winetoururbano.com) [/wine.tour](https://www.facebook.com/wine.tour) [winetoururbano](https://www.instagram.com/winetoururbano)

Beber con moderación. Prohibida su venta a menores de 18 años.



## **PREPARATE PARA EL FUTURO**

FASE convoca anualmente a instituciones y artistas tecnológicos.

---

**Lanzamiento y recepción de propuestas**

**MARZO 2016**

[info@encuentrofase.com.ar](mailto:info@encuentrofase.com.ar)

FASE<sup>8</sup>

ARTE  
CIENCIA  
TECNOLOGÍA

---

[www.encuentrofase.com.ar](http://www.encuentrofase.com.ar)

 [encuentrofase](https://www.facebook.com/encuentrofase)

 [@encuentrofase](https://twitter.com/encuentrofase)

PATROCINA:



SPONSORS:



NOS ACOMPAÑAN:



Universidad Nacional del Litoral-FADU  
Laboratorio de Representación e Ideación



[www.encuentrofase.com.ar](http://www.encuentrofase.com.ar)

@encuentrofase

encuentrofase