



FASE[®]

ARTE + CIENCIA + TECNOLOGÍA

SPONSORS



GRACIAS AL APOYO DE



UN PRODUCTO CULTURAL DE MECENAZGO BUENOS AIRES



Ministerio de Cultura
Presidencia
de la Nación

"ESTE PROYECTO CUENTA CON EL APOYO DEL FONDO ARGENTINO DE DESARROLLO CULTURAL Y CREATIVO- MINISTERIO DE CULTURA"



FASE

PROGRAMA EDUCATIVO

INSTITUCIONES QUE NOS ACOMPAÑAN:

Universidad Maimónides
ESCUELA DE COMUNICACIÓN MULTIMEDIAL

DAJAUS

espacio Fla

Multimediales

LUNA Dramáticas

LUNA Visuales

LA PATERNAL ESPACIO

UNTREF
UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRES DE FEBRERO

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

MEDIA MEDIOS
CATEDRA PROSMA

Medios Experimentales
Cátedra La Red Facultad de Ciencias Exactas y Naturales Universidad de Buenos Aires

arte bajo cero

INSTITUTO DE INVESTIGACIONES EN PERFORMANCIA

CONTINENTE

CEIARTE

Alphauri

Universidad Nacional de Quilmes

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA

DISEÑO MULTIMEDIAL UNLP

AYNI LAB
aynilab.culturainproyectos.org

CASA ABASTO

UCA

MICRA

CIC
Centro de Investigación Cinematográfica

UMSA
UNIVERSIDAD DEL MUSEO SOCIAL ARGENTINO

60 AÑOS
1950-2010
Tu potencial. Nuestra experiencia.

BOGOTÁ MEJOR PARA TODOS
IDARTES

CCEBA
Centro Cultural de España en Buenos Aires

espacionixso

UNIVERSIDAD DEL CINE

ORT
UNIVERSIDAD ORT Uruguay

forward:
Arte + Nuevos Medios

espacio LAB
PROGRAMA DE ARTE, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

rilab
Laboratorio de Representación e Ideación
UNIVERSIDAD NACIONAL DEL LITORAL

PLANKTON



STAFF

Dirección:

Marcela Andino
Pelusa Borthwick
Patricia Moreira

Curadores:

Jazmín Adler
Marcelo Marzoni
Silvana Spadaccini

Producción:

Marina Daiez
Sebastian Pasquel
Camilo León Sarmiento
Juliana Corradi
Morena Dobal
Sacha Fernandez

CRÉDITOS

Prensa:

María de Vedia

Imagen y comunicación visual:

Fabian Muggeri

Social Media:

Vanina Estrugo

de Illumina Agencia Digital

Del 29 NOV. al 18 DIC.
2016

CENTRO CULTURAL

RECOLETA

Junín 1930, C.A.B.A



CEIArte - Centro de Experimentación e Investigación en Artes Electrónicas de la Universidad Nacional de Tres de Febrero

En el marco del tema de la edición de este año de Fase ("Pensar la Praxis"), el Centro de Experimentación e Investigación en Artes Electrónicas (CEIArte) de la Universidad Nacional de Tres de Febrero ofrece una presentación abierta a la comunidad donde comparte las motivaciones, estrategias y objetivos de las principales actividades que viene desarrollando desde hace más de 10 años: la "Base de Datos con Recursos para las Artes Electrónicas" (BaDArTE), los "Encuentros de Cooperación e Intercambio - Artes Electrónicas" (ECI), la investigación "Educación de las Artes Electrónicas en América Latina", el proyecto "ECO: una herramienta para afrontar la crisis ambiental global a partir del encuentro entre arte, ciencia y nuevas tecnologías", el proyecto "Argentina Suenas", el coloquio "Antevasin" donde científicos e ingenieros hablan de la relación arte y nuevas tecnologías, la serie de simposios internacionales y muestras "Equilibrio-Desequilibrio / Balance-Unbalance" sobre las posibilidades de las artes electrónicas en la búsqueda de soluciones para enfrentar la crisis ambiental global, el concurso de miniaturas sonoras "arte! - clima" realizado con el Red Cross Climate Centre y el "Taller Full-dome UVM 2015-2016" destinado a formar artistas en la producción de contenidos audiovisuales para pantallas fulldome.

Bernardo Piñero



Conferencia "Transdisciplina como método. Investigación-Creación en CEIArte-UNTREF"
A cargo de: Ricardo Dal Farra, Bernardo Piñero, Raúl Minsburg, Natalia Pajariño.

Sala 6

Dajaus Residencia de Arte



Dajaus es un proyecto de formación y difusión artística que por medio del intercambio de conocimientos, técnicas y experiencias, busca desarrollar un espacio para las manifestaciones contemporáneas y la autogestión de iniciativas artísticas y culturales. De igual manera, con Dajaus se busca fomentar un crecimiento común entre los artistas y participantes en general, por medio del desarrollo de una oferta de formación interdisciplinaria. Para esta ocasión Proyecto Dajaus, con el fin de poder contribuir a la construcción de esa relación constante que se ha venido generando entre el arte, la ciencia y la tecnología, propone una serie de microconciertos y talleres que permiten redescubrir lúdicamente todos aquellos avances científicos y tecnológicos que revolucionaron la pintura, la importancia de la microelectrónica en los procesos de formación de niños y adolescentes y la estrecha relación que existe entre la gestualidad sonora y la estética de los objetos que se encuentra en constante mutación. Dajaus busca con esta propuesta, poder lograr un intercambio de conocimientos, técnicas y experiencias, dentro del mundo del arte y la cultura contemporánea en la ciudad de Buenos Aires.

Mercedes Lozano
Victoria García



Ciclo de Microconciertos "Noise In Dajaus"
FAANTAASMAA: Guido Flichman y Martín Carpaneto
BUSTOS+GALAY: Javier Bustos y Julián Galay
JUGUETES DEL FUTURO

Noise In Dajaus consiste en un ciclo de microrecitales electroruidistaexperimentalmente que cuenta con la participación de FAANTAASMAA el cual es un proyecto de experimentación, improvisación y retroalimentación audiovisual. La experimentación sonora es realizada en vivo por Guido Flichman mientras que la retroalimentación analógico digital de video es realizada por Martín Carpaneto y BUSTOS+GALAY conformado por Javier Bustos y Julián Galay los cuales experimentan utilizando un set de instrumentos musicales DIY y objetos sonoros creados especialmente para el dúo y de igual manera trabajan, utilizando como punto de partida obstrucciones o instrucciones musicales concretas que plantean problemáticas compositivas a resolver adoptando también el error como material fundamental. Es en la confluencia de todos estos elementos que el dúo se propone investigar, tanto las posibilidades interpretativas (técnicas o expresivas) que plantean el uso de instrumentos no convencionales como las problemáticas compositivas que supone trabajar con ellas, exponiendo además, a través de ello, los contrastes entre el automatismo, la interpretación en vivo, el azar y lo pautado. JUGUETES DEL FUTURO es un grupo de biopunk experimental de la ciudad de Buenos Aires, conformado por Victoria García y Diego Casal. La experiencia de Juguetes en el escenario se resumen de ésta manera: "memotek domina en conciencia a @hologramatic y @cmas, creando a través de los mismos un dúo musical llamado juguetes del futuro con la finalidad de transmitir mensajes a ciertos terrícolas."

Patio Aljibe

Talleres:
"Taller de Realidad Virtual"
 A cargo de: Martín Shibuya y de Luciano Piccilli.

La idea es construir colectivamente algunas piezas básicas en 3D para luego llevarlas al motor gráfico Unity y poder visualizar las mismas en realidad virtuales con ayuda del headset (Oculus Rift DK2). Al finalizar el taller se realiza nuestra primera aplicación colectiva en realidad virtual.

Sala 6

"Taller de MINI electrónica"
 A cargo de: Melisa Schmitz

El proyecto "mini electrónica" tiene como objetivo realizar una introducción a la microelectrónica orientado para niños. Desde un aspecto lúdico, se experimenta con materiales y se descubre cuáles son conductores de electricidad y cuáles no, las precauciones y cuidados a tomar, sus componentes y técnicas para realizar un circuito eléctrico sencillo. Para concretar lo experimentado se realiza un mini proyector de cartón con un led, alimentado con dos pilas AA, y un interruptor.

Sala 6



"Taller práctico de ciencia y tecnología en la pintura"
 A cargo de: Mercedes Lozano

El taller práctico de ciencia y tecnología en la pintura permite redescubrir lúdicamente todos aquellos avances científicos y tecnológicos que revolucionaron la pintura. El taller es práctico en el cual se desarrollan diferentes dispositivos ópticos planteados como una relectura en la historia del arte. Se trata de demostrar que los artistas desde el Renacimiento en adelante se apoyaban en el desarrollo de la ciencia y la técnica para realizar sus obras pictóricas modificando el lenguaje. En una primera instancia se muestran pinturas en la historia del arte para evidenciar la influencia de los avances técnicos y de qué forma fueron utilizados. En una segunda parte se imparte cómo realizar cámaras oscuras simples y visores estereoscópicos simples. Los alumnos asistentes utilizan las cámaras oscuras para realizar retratos de sus compañeros. En una última instancia se realizan fotografías estereoscópicas que luego se depositan en los visores. La libre experimentación sobre los dispositivos ópticos colabora en el proceso de entender cómo fue que aquellos artistas, también científicos y técnicos en algunos casos, utilizaron dichas herramientas para entender nuestra manera de mirar y de representar mucho antes del advenimiento de la imagen en movimiento. (Cine, TV, audiovisual)

Sala 6
Espacio Pla

espacio
Pla

Diálogo sobre la muestra Colonias en Espacio Pla
 A cargo de: Jazmín Adler y Gabriel Rud



Patio de la Fuente.

Set audiovisual
 A cargo de: Mateo Amaral

Montaje en vivo de una película psicodélica. En cada presentación combina de distintas maneras el material de lo que alguna vez será su largometraje "Una piedra negra". Paisajes poligonales primitivos, glitches burbujeantes y loops vegetales al ritmo del dub experimental, beats y noise ahogado en delay.



Patio de la Fuente.

L.P.E.P - La Paternal Espacio Proyecto

L.P.E.P es un espacio dedicado a generar el intercambio multidisciplinario entre artistas, el arte contemporáneo y la sociedad.

Ciclo de Experimentación Sonora y Visual
 A cargo de: SirveVerseLAB

SirveVerseLAB (SV) es el Programa de Arte y Tecnología de La Paternal Espacio Proyecto. Desde el 2009, funciona como un laboratorio de experimentación que vincula los campos del arte y la tecnología para



generar propuestas multidisciplinarias dentro del campo de la investigación, la enseñanza, la producción y la exhibición del hacer artístico, reuniendo a lo largo de su historia a más de 200 artistas nacionales e internacionales.

Con el apoyo de: La Paternal Recicla y UNA - Área Transdepartamental de Artes Multimediales.

“Elefante Branco”

A cargo de: Marcelo Armani

Es un híbrido sonoro formado por tres performers que se presentan de manera solista. El proyecto explora conceptos de la improvisación, de la música electroacústica y concreta. El artista utiliza samplers de ruidos, pasajes sonoros y texturas sintetizadas que son mezclados y manipulados en tiempo real.

Patio de la fuente / Patio del aljibe

“Delete”

A cargo de: Ariel Flores y Bernardo Timerman

En sus presentaciones mezclan instrumentos de construcción casera y objetos amplificados con visuales 3d en tiempo real, generadas con vvvv y una cámara de kinect. La mesa de los instrumentos se ve expandida por las visuales, que la recorren, la manipulan y le suman un mundo digital que baila en sincronía con la música.

Patio de la fuente / Patio del aljibe

Pauli Coton, Fabián Sguiglia y Fernando Toth

Trío de experimentación audiovisual que trabaja procesando, manipulando, reconstruyendo y destruyendo la memoria en tiempo real.

Patio de la fuente / Patio del aljibe

Jam multimedial

“Polyhedrum - The Signal”

A cargo de: Alexander Boyman

Escultura interactiva que emite sonidos activados por luz. La performance *The Signal* es una composición que combina los sonidos de un serrucho musical con los sonidos emitidos por la escultura *Polyhedrum* modificados con un haz de luz. A través de una invocación de frecuencias, partículas y ondas, la acción se desarrolla como una citación sonora a otros seres humanos que vibran y que comparten una sensibilidad lumínica.

Microcine

RAUNDAP

Sebastián Rey y Leonello Zambón

Dosis concentrada de glifosato electrosónico. Cosas atravesadas por electricidad para ver como suenan cuando están a punto de morir. No mucho más. Sonido antifundacional. Una guitarra eléctrica, dos teles y un tecladito Casio.

Microcine

Colectivo Flojus: Marisol Bellusci, Gustavo Obligado, Julio Lamilla y Karen Santana



Improvisación ruidolumínica libre en tiempo real, a partir de la creación de conjuntos técnicos inestables e híbridos, con tecnologías obsoletas, análogas y caseras.

Microcine

Ciclo Clausura

“Circe”

Coordina Santiago Buzzi

Experimentación sonora con público participante acompañado de un grupo musical de improvisación con instrumentos acústicos, eléctricos y voces.

Patio del aljibe

“Los muertos somos nosotros”

Lucas Jara, Manu Reyes y Pablo Varela

Performance con procesamiento en tiempo real de audio y video, sobre un espacio intervenido con plantas senescentes (casi muertas) que sirven como materia para la manipulación de los performers.

Con el apoyo de la UNA - Área Transdepartamental de Artes Multimediales.

Patio del aljibe

“Cartografía de una palmera eléctrica”

Noiser: Camilo Andrés Reyna Linares, Javier de la Fuente, Arnaldo Mónaco y Felipe Cabrera López

Instalación site specific construida a partir de video-mapping y sonidos ruidistas en el patio del Centro Cultural Recoleta. Se trata de una intervención sobre las palmeras del lugar; una reinterpretación de la superficie del árbol y su entorno sonoro, en la que el dispositivo tecnológico devuelve la mirada hacia la planta desapercibida.

Patio del aljibe

Plankton + Chikiar

Plankton y los buscadores de la luz

Agustin Iacona, Ary Werthein, Jorge Chikiar

Alico Roviralta y Michel Fassi (visuales)

2016

Set Audiovisual



Plankton es un dúo de música experimental integrado por Agustín Iacona y Ary Werthein. Para esta ocasión los acompaña el experimentado y nutrido compositor Jorge Chikiar, un músico reconocido internacionalmente siendo uno de los referentes más importantes dentro de la escena experimental. En este encuentro presentan un set con proyecciones en vivo que viaja con la corriente, muta y experimenta lo inmediato a través de la fusión de frecuencias constantes y profundas. Su viaje sensorial hacia las profundidades del espíritu despierta un conocimiento de las estructuras orgánicas que nos dan vida y el tiempo. Estamos sucediendo, mutando; presentes, mientras que los

sentidos son nuestro lenguaje para que la imaginación experimente el orden natural de la existencia.

Patio de la Fuente

Proyecto La Estrella



Agua

Juan Cruz, Nicolás Gastón Ibarra, Adela López, Myriam Beatriz Martínez
2016

Performance

Agua es una propuesta innovadora que por detrás de una idea central, que es la que lleva el título del trabajo, invita al público a sentirse interpelado por las sensaciones provocadas tanto desde una mirada de sentido común, la que relaciona al agua como vitalidad; como frente a una mirada social que problematiza la cuestión del Agua.

En la performance se articularán de forma experimental las voces de Nicolás Ibarra y Adela López, dos miembros de PLE, con sonidos y recitados de creación propia, quienes visten indumentaria de diseño en materiales no nobles, creación del área de indumentaria de Proyecto La Estrella, al mismo tiempo se interactúa con la técnica audiovisual del video jockey VJ, quien pone en juego los sonidos experimentales en armonía con la presencia de las voces, y a su vez imágenes que se proyectan sobre los vestuarios de quienes estén protagonizando la escena y sobre la pared que detrás de ellos esté enmarcando la propuesta, complementan visualmente esta propuesta ecléctica más innovadora. La propuesta performática le propone al espectador presenciar un diálogo innovador entre distintos lenguajes expresivos, y sentirse interpelado a partir de la articulación entre éstos y el tema central. El espectador puede contemplar una puesta en escena ecléctica, más aún armoniosa, con la impronta joven que caracteriza a los protagonistas.

Patio del aljibe

UNA - Universidad Nacional de las Artes, Departamento de Artes Dramáticas, Especialización en Teatro de Objetos, Interactividad y Nuevos Medios



Hoy la escena teatral retoma una búsqueda en los objetos, la luz, la multimedia, los nuevos formatos. Interactúa en espacios que tradicionalmente pertenecen a otras artes, incluye la tecnología, y piensa un nuevo cuerpo unido y proyectado en red con los objetos, en una elaboración colectiva del sentido.

Vivimos en la era de las pantallas como diría Bourriaud. Las instalaciones que se exhiben incluyen imágenes de video y se manifiestan desde una narrativa poética llena de significados por descubrir y activar.

En Viaje televisado hacia la melancolía de lo que fue, Instalación interactiva/Performance, de Sara Valero, se parte de la relación entre la gestualidad y la emocionalidad a partir de telenovelas viejas, de la tecnología hacia el cuerpo.

En Soy, Vestigio de lluvia. Instalación teatral para espiar, de Omayra Martínez Garzón, las imágenes en video mapping son la esencia de la



obra. El espectador puede espiar hacia el interior de un objeto-pescado y entrar en el mundo macondiano de García Márquez.

En LACRIMÁQUINA, Instalación performática, de Veronica Allocati, la tensión entre carnalidad y cosidad. Para acentuar el contraste de la carne con el metal, se proyecta sobre la estructura un video mapping, que ilumina y pone acentos en las distintas materialidades.

Se suma a la muestra la exhibición multimedia de la revista digital "Exploraciones", dirigida por Javier Swedzky, que muestra la producción del Taller de Dramaturgia de Objetos y el cortometraje Mujer Gallo, de Bárbara García Yorio.

Silvia Maldini

Viaje televisado hacia la melancolía de lo que fue

Sara Valero Zelwer

Música: Santiago Brunati

Vestuario: Evani Sandoval

2015

Instalación interactiva / Performance

La obra refiere a la relación entre la gestualidad y la emocionalidad a partir de telenovelas viejas usando tres soportes: la gestualidad del intérprete, la gestualidad hallada en el registro residual de la telenovela (video) y la gestualidad del interactivo quien suma su propia impronta frente a la obra. El gesto que muestra en el exterior un modo (real o ficcional) de la emoción.

Busca hacerse responsable del objeto telenovela como vestigio cultural que quedó del pasado, utilizando la lógica tecnológica de interface como dispositivo base de creación. Partir de la tecnología hacia el cuerpo, en un espacio que necesita del interactivo para existir.

Agradecimientos: J. René Guerra, Saúl Rivas, Matías Romero, Emiliano Causa, Silvia Maldini, Ana Alvarado

Sala 5

Proyecto LACRIMÁQUINA

Verónica Allocati

2016

Instalación performática



Instalación con objetos mecánicos, dispositivos electrónicos y analógicos movidos por las acciones de un performer. Iluminación y mapping con animaciones sobre los cuerpos. Una experiencia perceptiva, visual y sonora.

Un cuerpo-máquina preguntándose acerca de los mecanismos de la emoción. Una composición maquina de cuerpos. ¿Engranajes de afectación? Propone un espacio de cierta intimidad con los espectadores. La performer se acerca a algunos de los cuerpos-espectadores produciendo una interacción con ellos.

Acción performática que pone en relación el cuerpo físico con un cuerpo-objeto y otros objetos conformando un sistema, un montaje de cuerpos intentado producir una máquina poética.

En estas relaciones la idea es indagar en la maquinaria de la emoción y sus afectos-efectos y una de sus expresiones (llorar) y en este me-

canismo pensar en el cuerpo como interface. Explorar las tensiones entre lo carnal y lo objetual, la producción mecánica y la producción maquinica.

Poner en acción cuerpos mecánicos permitiendo conexiones maquinicas que no sólo tengan una única función sino otro tipo de conexiones, creando nuevos sentidos, preguntas.

Una producción maquinica entre el pensar, decir, crear (hacer)/ mente-cuerpo / cabeza- garganta- vientre.

Algunas preguntas: ¿Cómo funciona la emoción? ¿Cómo se activa? ¿Qué hace que la lágrima surja? ¿Qué pulsa? ¿Cuáles son las conexiones que disparan la emoción y producen el efecto, la expresión del llanto? ¿Se puede ordenar, acomodar, controlar? El cuerpo como interface: inputs y outputs. Expresión. La lagrima como producción. Lágrima que limpia y deja ver. Lágrima que nubla pero luego despeja.

Sala 6

Soy, Vestigio de Lluvia
Omayra Martínez Garzón
2016
Instalación teatral

El uso de la tecnología en la instalación Soy, Vestigio de Lluvia. Instalación teatral para espiar, surgió de la necesidad de transformar a lo largo de la obra el espacio interior del objeto-pescado que es espiado por los espectadores. La casa miniatura que se encuentra en el interior del objeto-pescado necesita del video mapping para poder generar la sensación de deterioro por una lluvia interminable, el video mapping a su vez, es el encargado de transformar el color de la casa miniatura, tiñéndola con una gama de colores sepias como metáfora del espacio abandonado en el tiempo, en este caso el video mapping deja de ser una herramienta tecnológica y se transforma en una pieza clave de la dramaturgia. También, le permite a la instalación funcionar como un objeto autónomo, donde no es indispensable la intervención de una actriz-manipuladora para que la obra suceda, el video mapping contiene la esencia de la obra, proporcionándole al espectador la posibilidad de espiar en cualquier momento en el interior del objeto-pescado y entrar en el mundo macondiano colmado las sensaciones de soledad y melancolía.

El uso intimista del audio, donde cada espectador escucha por medio de unos auriculares lo que ocurre en el interior del objeto-pescado, apoya las sensaciones producidas visualmente a los espectadores por el mapping, permitiéndoles sumergirse totalmente en un universo macondiano en miniatura.

En la instalación, también es fundamental la utilización de la tecnología LED, ya que completa la arquitectura de la casa miniatura para que parezca lo más real posible, los LEDs dejan de ser simples fuentes de luz y pasan a ser parte de la escenografía del interior de la casa miniatura, como lámparas de techo y de piso. La tecnología está concebida como una parte más de la arquitectura de la obra, deja de ser una simple herramienta para transformarse una pieza vital que contribuye al desarrollo de la creación desde su propia poética.

Sala 5



Presentación Revista Exploraciones

A cargo de: Javier Swedzky y miembros del Colectivo Exploraciones

Esta revista sale con cuatro números al mismo tiempo. Pone a disposición del público obras teatrales breves para teatro de títeres y objetos desde una perspectiva contemporánea. Estos textos fueron elaborados en el taller de Dramaturgia en Teatro de Objetos, dictado por Javier Swedzky, en el posgrado universitario Especialización en Teatro de Objetos, interactividad y nuevos medios de la Universidad Nacional de las Artes.

UNA - Universidad Nacional de las Artes, Área Transdepartamental de Artes Multimediales



La voz de la mujer

Paula Coton

2015

Performance audiovisual



Performance audiovisual que busca volcar en escena aspectos velados de la dinámica entre géneros.

Sala 6

Taller de construcción de impresora 3d open source: problemas y soluciones.

A cargo de: Mirna Barreiro, Mauricio Gutiérrez y Sebastián Zavatarelli

Microcine



UCA - Universidad Católica Argentina, Facultad de Artes y Ciencias Musicales, Departamento de Música y Tecnología, Licenciatura en Música Cinematográfica

Video performance "MICRONATURA"

A cargo de: MICRA (Colectivo de Arte Microscópico)

Participantes: Sebastián Aznar, Martín Bonadeo, Oliverio Duhalde, Pablo Lapadula, Patricia Saragüeta, Lucrecia Urbano, Diego Gomez.
2016



MICRONATURA consiste en la realización de una serie de video performances basadas en microproyecciones provenientes de microscopios a través de técnicas de cine expandido. Se proyectan todo tipo de seres vivos microscópicos que habitan las aguas del Río de la Plata. El material es amplificado y proyectado por filtros de luz analógica y técnicas digitales de VJing. El evento es acompañado por diseño sonoro y música en vivo. La música y las imágenes proyectadas se relacionan a través de texturas y diseños melódicos en sincronía con las imágenes proyectadas.



El misterio de la vida y la influencia del ser humano sobre ella, son fuente de inspiración inagotable para los creadores que invita a la invención y a la reflexión. Este espacio de expresión es llamado Bioarte. El paso tiempo, la sincronización de bioescalas temporales y físicas a través del la cinemática son el receptáculo y lugar de reflexión de las experiencias



que de MICRONATURA surjan. Por otra parte el bioarte cumple un rol edificante poniendo en relevancia temáticas de profundo interés en la sociedad actual tales como biosustentabilidad, medio ambiente o bioética. La video performance MICRONATURA surge luego de una serie de encuentros a lo largo de 2015 del colectivo artístico denominado MicRA. El laboratorio de artistas, docentes y científicos propone el desarrollo de interfaces expresivas a través de la experimentación microscópica y macroscópica con seres vivos y reacciones químicas.

Patio de la fuente

UNQ - Universidad Nacional de Quilmes, Escuela Universitaria de Arte, Licenciatura en Música y Tecnología y Licenciatura en Composición con Medios Electroacústicos

Conferencia "Acústica de placas perforadas e iridiscencia acústica en metamateriales"

A cargo de: Leonardo Salzano y Manuel C. Eguía

La conferencia consiste en una exposición oral acerca del concepto, los aspectos técnicos y metodología implementada en la construcción de la obra "Iridiscente". Se explica de manera teórica el fenómeno de transmisión de ondas sonoras y lumínicas en una distribución periódica de placas perforadas (metamaterial), señalando de qué manera influyen el período, el diámetro de las perforaciones y el espesor de las placas en dicha transmisión. Para favorecer la claridad de la exposición se proyectan gráficos de simulaciones del campo acústico generado por los discos perforados junto con imágenes del proceso de armado de la escultura.

Microcine

UNTREF - Universidad Nacional de Tres de Febrero, Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas

Performance de arte sonoro "Oscilaciones bacterianas"

A cargo de: Darío Sacco y Gabriel Cicuttin

Sesión de experimentación sonora con instrumentos electrónicos que están basados en la energía producida por el cultivo de bacterias. El concierto se centra en la exploración de forma sutil de diferentes sonoridades que dichos equipos pueden producir a partir de este principio y que los artistas controlan en vivo y en tiempo real.

Patio de los Tilos

Performance participativa con objeto lumínico "Fluxus"

A cargo de: Constanza Casamadrid

Agradecimientos:

Proyecto de danza y electrónica que invita al público a interactuar con un objeto lumínico **gizmoja** ro. Un espacio de exhibición vacío se



UNTREF

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRES DE FEBRERO



llena con luz a través de la exploración, la práctica y la sensibilidad estética de observadores y participantes. Las huellas lumínicas revelan el estado mental de flujo, de total atención a la actividad entre cuerpo y objeto. Propone salir de la inercia, sentir el momentum y completar la obra colectivamente.

Patio de los Tilos

Instalación performática sonovisual "Improvisación NOISER"

A cargo de: Arnaldo Mónaco, Camilo Reyna Linares, Felipe Cabrera López, Javier de la Fuente

NOISER es un colectivo que surge espontáneamente dentro de la maestría con el fin de experimentar audiovisualmente las distintas connotaciones del concepto ruido. En esta improvisación colectiva se funden posturas que oscilan entre la música, la política y la plástica; en formato de concierto audiovisual, cada uno de sus participantes presenta su postura personal sobre el trabajo del ruido como materia estética. Improvisación sonora y visual, divididos en 4 momentos que se diferencian por sus caudales sonoros, sus texturas y sus rítmicas. La puesta se basa en la construcción de momentos virtuales y efímeros, que se logran gracias a la mediación de diversos dispositivos electrónicos, para la generación y procesamiento de audio y visuales en tiempo real. La propuesta de NOISER es un trabajo que va mutando constantemente, es por esto que cada evento tiene un carácter propio que va develándose mientras transcurre, sin repetirse en ninguna ocasión.

Patio de los Tilos

Patio del aljibe

UNTREF - Universidad Nacional de Tres de Febrero, Licenciatura en Artes Electrónicas

UNTREF

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRES DE FEBRERO

Intervención performática "Intimidad Lumínica"

A cargo de: Facundo Ponzio

Intimidad Lumínica es praxis pura: una intervención en el espacio urbano mediante una performance, aunque se trate de un elemento natural: el árbol. Se busca una saturación de luces o lámparas y no de luz como energía en si, es decir se busca la saturación visual de elementos que emanan luz y no de una iluminación total del árbol. Las mismas son cedidas y ubicadas por los participantes de la intervención perorformática. Se invita a repensar el grado de exposición de cada uno y su paralelismo con la necesidad de que todo sea visible siempre, evitando una visión retrograda pero si buscando un debate crítico. Mas allá del trasfondo conceptual de la intervención, es una forma creativa y relativamente simple de emprender una búsqueda estética que llama, la intimidad como espacio de encuentro y la luz como elemento de atracción. Una comunión de intimidades producto de una comunidad pensante.

Patio de los Tilos

Taller sobre performance ampliada "Cuerpo Presente"

A cargo de: Micaela Flavia Paz



Cuerpo Presente es una video instalación performática que fue desarrollada a partir del interés de la artista en integrar los campos de desarrollo de software, la imagen en movimiento y la danza. La obra se piensa como una performance ampliada, en la que todos los elementos que intervienen son parte de una composición en constante devenir. Se busca la convivencia del cuerpo material con el cuerpo virtual en el mismo espacio y tiempo, para explorar la afectación que genera -tanto para el performer, quien manipula el software y para el público - operar sobre la imagen en vivo generando cuerpos espectrales, multiplicados y fragmentados. El proyecto involucra investigaciones sobre la percepción, los estudios del movimiento a través de la imagen, la performance y la programación basada en Processing. El formato de taller propone una instancia de intercambio con personas de otras disciplinas en el cual se generen nuevas formas de interactuar y de llevar a cabo la performance.

Sala 6

PERFORMANCES PRESENTADAS POR FASE



“Calma, es tu día”

A cargo de: Andrea K. Vázquez

Esta performance de danza sonora, se encontraba enmarcada en ese formato, a raíz de compartir el material con Leonel Armeri y Guillermo Valarolo. Ambos artistas visuales experimentales descubrimos la riqueza del material sonoro generado desde el movimiento con una amplificación espacial posible a través de la transformación de este trabajo, en un set de danza visual y sonoro.

La praxis de la obra es la consecuencia de la generación de material análogo y la exploración del concepto de postproducción. No fue una construcción simultánea, fue un proceso migratorio de danza y sonido a una performance de danza, sonido, video y edición, a partir de los intereses y motivaciones de los actores participantes. Pensar una obra que es material en bruto y obra postproducida en simultáneo es el desafío de la propuesta.

Sala 6

“Casas abiertas. DIÁLOGOS DIBUJADOS (CICLO ITINERANTE)”

A cargo de: Marcela Rapallo y Myriam Beutelspacher

Casas abiertas propone continuar el diálogo iniciado en la performance “Remix de casas dibujadas” (Festival Fuga Industrial 2015), a partir de la intervención de un espacio físico durante el festival Fase, y de dibujar en movimiento utilizando dispositivos móviles. Diálogos dibujados es un ciclo itinerante de performances con dibujantes invitados.

Patio del aljibe

“Ciclo Inmersivo”

A cargo de: Agustín Colli



Artistas invitados: Francisco Trípodi y Kevin Kripper

Los artistas invitados realizarán una de sus ya clásicas puestas audiovisuales donde experimentan en vivo una fusión modular analógico-digital entre sintetizadores y computación gráfica audio-reactiva.

Espacio itinerante de experimentación audiovisual en formato fulldome.

Patio del aljibe

“Rosemberg-Singer-Astobiza”

A cargo de Guillermo Astobiza y Nilda Rosemberg

Una experiencia performática que pone en diálogo máquinas, tecnologías y cuerpos.

El manual de bordados a máquina de la academia Singer es el soporte de la acción.

Cada puntada reescribe el método, critica su sentido, produce un corrimiento que se amplifica en el sonido.

Micrófonos captan las acciones al detalle. Una cámara de circuito cerrado transmite en vivo el diseño que la ajuga dibuja sobre el papel.

Sala 6



Clínica FASE 8

Clínica para artistas a cargo de Sebastián Vidal Mackinson.

Sebastián Vidal Mackinson es curador e investigador de arte contemporáneo. Magister en Curaduría en Artes Visuales (en curso) (UNTREF), ha obtenido becas Profession Culture 2013 (Centre Pompidou) y Jumex-ICI (México DF). Ha curado *Soberanía del Uso. Apropiações de lo cotidiano en la escena contemporánea* (Fundación Osde, 2014); *Panteón de los Héroes. Historias, próceres y otros en el arte contemporáneo* (Fundación Osde, 2012); *Plausible/ficcional* (Document Art, 2013), entre otras. Es coordinador de producción de Muntref (UNTREF).

Seleccionados:

EL ESPESOR DEL LÍMITE

Javier de la Fuente

UNTREF, Universidad Nacional de Tres de Febrero - Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas

ALEGORÍA DE LA CAVERNA

Camila Cortiñas, Manuel de la Torre, Ramiro Morales, Federico Tropiano, Leandro Villaruel

UBA, FADU - Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Cátedra Groisman

TEMPLANZA

Pablo Radice, Diego Koppel, Darío D'Antiochia, Matías Jerez, Daniela Horovitz

UBA, FADU - Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Cátedra Campos-Trilnick

SIN TITULO 5

AUTO_buzz



UNTREF, Universidad Nacional de Tres de Febrero -
Licenciatura en Artes Electrónicas

SIN TITULO 7

AUTO_buzz

UNTREF, Universidad Nacional de Tres de Febrero -
Licenciatura en Artes Electrónicas

HETEROTOPÍAS URBANAS

Augusto Daniele

UBA, FADU - Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo -
Cátedra La Ferla

NOCTIFAUNO PULSANTE

**Guadalupe Ailén Álvarez, María del Rosario Cabaleiro,
Emanuel Carrizo, Micaela Flavia Paz**

UNTREF, Universidad Nacional de Tres de Febrero -
Licenciatura en Artes Electrónicas