

**N1** NOVIEMBRE  
ELECTRÓNICO  
2017

e/culturalsanmartín



# NOVIEMBRE ELECTRÓNICO 2017

**10 – 26.NOV**

PH: Gregory Bohnerblust



Buenos Aires Ciudad



Vamos Buenos Aires



## **AUTORIDADES**

**JEFE DE GOBIERNO**  
HORACIO RODRÍGUEZ LARRETA

**VICE-JEFE DE GOBIERNO**  
DIEGO SANTILLI

**MINISTRO DE CULTURA**  
ÁNGEL MAHLER

**DIRECTOR GENERAL CSM**  
DIEGO PIMENTEL

## **STAFF**

**DIRECCIÓN Y CURADURÍA**  
DIEGO PIMENTEL

**CONSEJERA GENERAL DE PROGRAMACIÓN**  
GABRIELA GOBBI

**PRODUCCIÓN**  
ANGEL TROMBINO, FLORENCIA SAN PEDRO,  
LETICIA SOFIRO

**PRODUCCIÓN EJECUTIVA**  
JOAQUÍN LATORRAGA Y ALEJANDRO CEJAS

**COMUNICACIÓN**  
NOELIA CASTILLO

**PRODUCCIÓN TÉCNICA INFERNO**  
AGUSTÍN GENOUD

**PRODUCCIÓN Y LOGÍSTICA INFERNO**  
FER CAVA

**PRODUCCIÓN Y LOGÍSTICA REALIDADES  
ALTERNATIVAS**  
PAULA RUSS

**COORDINACIÓN DE COMUNIDADES**  
ANDIE SZWARC

**EQUIPO DE COMUNICACIÓN**  
MARLENE BARBEITO, LUCAS BELFIORE,  
ANAHÍ DE LA FUENTE

**PRENSA**  
MARÍA LAURA MONTI, MARÍA SUREDA

**EQUIPO ESTABLE DEL CULTURAL  
SAN MARTÍN**

# QUÉ ES NOVIEMBRE ELECTRÓNICO

Noviembre Electrónico es la unión de las artes electrónicas y la cultura digital, sumando más de 70000 visitantes en sus cinco ediciones.

Eventos educativos, desde talleres hasta congresos internacionales, combinan música, performances, obras de teatro y exhibiciones, que en cada edición brindan distintas aproximaciones a la convergencia entre arte, ciencia y tecnología, expresando de la mejor forma la identidad del Centro Cultural San Martín.

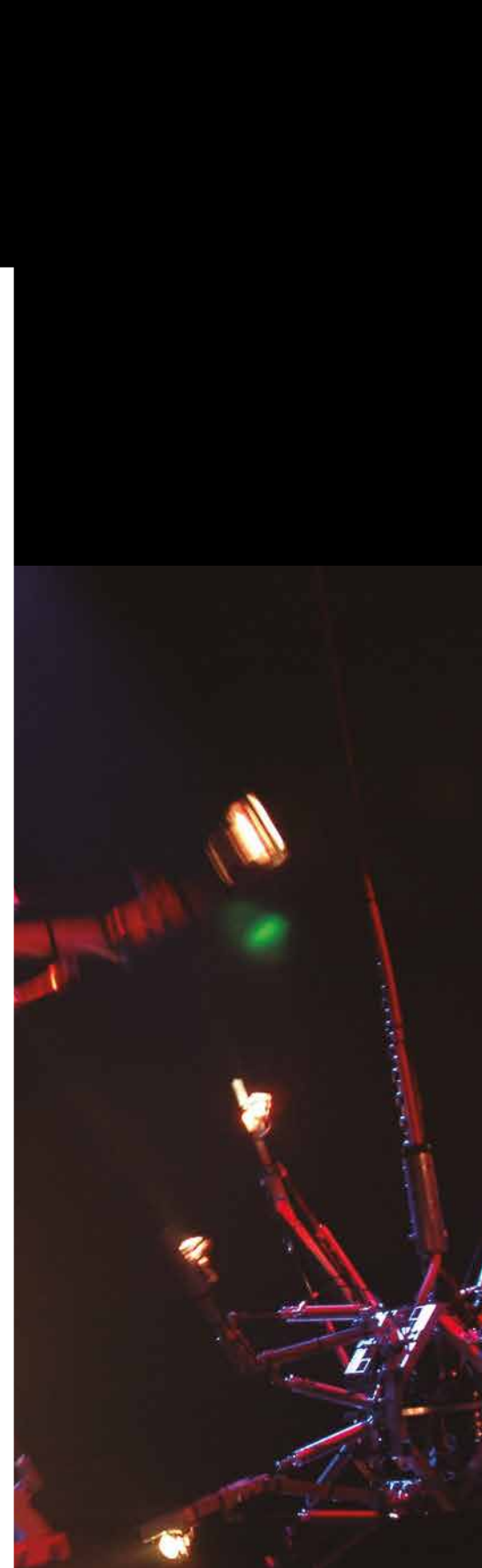
Artistas argentinos de gran relevancia han participado en las distintas ediciones, entre los cuales se destacan Martín Bonadeo, Carlos Trilnick, Biopus, Leo Núñez, Diego Alberti, Gabriel Rud, Leonardo Solaas, Fabián Nonino, Ricardo Dal Farra entre otros, quienes han combinado sus obras con la presencia de artistas internacionales como Mar Canet (ES) y Varvara Guljajeva (LET), Bill Vorn y Louise Phillipe Demers (CAN) o Adrien Mondot y Claire Bardainne (FR).

NE se relaciona con instituciones educativas, incluyendo la participación de CEIARTE-UNTreF, Universidad Maimónides, Facultad de arquitectura y Diseño de la Universidad de Buenos Aires, Universidad Tecnológica Nacional y cuenta con el apoyo de British Council, Embajada de Francia en Argentina, Instituto Francés, Instituto Latinoamericano de Finlandia, Embajada de Canadá, CALQ de Québec y Embajada de España.

**10—26 NOV. 2017**

Todas las actividades son gratuitas salvo donde se indique.

Para más información visitá:  
[www.noviembreelectronico.elculturalsanmartin.org](http://www.noviembreelectronico.elculturalsanmartin.org)





# REALIDADES ALTERNATIVAS

## Proyectos seleccionados del Sheffield Doc Fest de VR e interactivos

Del 12 al 19 se exhibirá **Realidades Alternativas**, nueve proyectos de documentales interactivos de Sheffield Doc Festival 2017, especialmente seleccionados para su exhibición en gira por Latinoamérica. Este tour, apoyado por el British Council, invita al público a experimentar obras de narración audiovisual de carácter documental a través de soportes de Realidad Virtual. El día lunes 13 se realizará el workshop **Cómo desarrollar un proyecto VR**: Grace Boyle (Directora creativa de The Feelies y Co-directora de *Munduruku Project*), Bertie Millis (Consultor VR y Jefe de Virtual Umbrella) y Owain Rich (realizador audiovisual de NBC - New York y autor de *Trafficked*) llevarán a cabo un laboratorio de desarrollo de habilidades para ayudar a los creadores a desarrollar sus propios proyectos VR. Las sesiones cubrirán una introducción de narrativas inmersivas, construyendo elementos multisensoriales y cómo comercializar tu proyecto una vez terminado. El Taller incluirá también un tour personalizado de la muestra Realidades Alternativas con el productor del Sheffield DOC/FEST Joe Cutts.

**CUÁNDO**  
DOMINGO 12, 11 A 23H.  
DEL MARTES 14 AL 19 DE NOVIEMBRE, DE 15 A 21H

**DÓNDE**  
EL CULTURAL SAN MARTÍN  
(SALA E Y HALL SALA AB)

### NO TE PIERDAS:

#### **CÓMO DESARROLLAR UN PROYECTO VR**

Workshop a cargo de Grace Boyle, Bertie Millis y Owain Rich

**CUÁNDO**  
TALLER 1 (MAÑANA) LUNES 13 DE NOVIEMBRE, 10H - 15H  
TALLER 2 (TARDE) LUNES 13 DE NOVIEMBRE, 15H - 20H

**DÓNDE**  
EL CULTURAL SAN MARTÍN (LABORATORIO)



## FRONTERAS

GONZALO ÁLVAREZ / ESTADOS UNIDOS / 2016 / 5' / INGLÉS, ESPAÑOL

Sinopsis: Un juego de arte político que simula los peligros que los inmigrantes mexicanos enfrentan al cruzar la frontera. La muerte es permanente, dejando atrás un esqueleto en el desierto mexicano para que jugadores futuros lo vean.

Director: Gonzalo Álvarez / Productor: Genaro Reyes, Jon DiGiacomo, Gonzalo Álvarez / Ventas internacionales: Gonzalo Alvarez, gonzaloalvarez.artist@gmail.com

País: Estados Unidos / Año: 2016 / Duración: 5' / Formato: Juego / Idioma: Inglés, español / Edad sugerida: Todas las edades

Web: [www.gonzzink.itch.io/borders](http://www.gonzzink.itch.io/borders)

## EXPERIENCIA NÚMEROS MUERTOS

ALI ESLAMI / IRÁN, HOLANDA / 2016 / 9' / INGLÉS, ESPAÑOL

Sinopsis: Un viaje virtual desde la crisis de los refugiados en Europa hasta el baño de sangre en Siria, poniendo la seca "realidad de los datos" de las noticias en una perspectiva emocional.

Director: Ali Eslami / Productor: Ali Eslami / Música: Nima Pourkarimi / Ventas internacionales: Ali Eslami, alless91@gmail.com

País: Irán, Holanda / Año: 2016 / Duración: 9' / Formato: Instalación de Realidad Virtual / Idioma: Inglés, español / Edad sugerida: 13+

Web: [www.allless.com/?portfolio=death-tolls-experience](http://www.allless.com/?portfolio=death-tolls-experience)

## EN MIS ZAPATOS: INTIMIDAD

JANE GAUNTLETT / REINO UNIDO / 2017 / 10' / INGLÉS, ESPAÑOL

Sinopsis: Una experiencia de 360° (para dos personas) que explora la conexión humana. Deja de lado tus inhibiciones y deja que los extraños te guíen a través de sus improvisados, no convencionales e intensos momentos de intimidad.

Director: Jane Gauntlett / Ventas internacionales: Jane Gauntlett, jane@janegauntlett.com

País: Reino Unido / Año: 2017 / Duración: 10' / Formato: Instalación de Realidad Virtual / Idioma: Inglés, español / Edad sugerida: 16+

Web: [www.janegauntlett.com/inmyshoesproject](http://www.janegauntlett.com/inmyshoesproject)

## PLANETA ∞

MOMOKO SETO / FRANCIA / 2017 / 5' / SIN DIÁLOGOS

Sinopsis: En un mundo en ruinas, sólo hongos y moho crecen en medio de gigantescos cuerpos de insectos secos. Cuando ocurre un cambio climático, la lluvia riega el planeta árido y lo inunda gradualmente. En el agua brota un ecosistema, poblado por renacuajos carnívoros gigantes.

Director: Momoko Seto / Productor: Francois Martin Saint Léon, ARTE FRANCE / Ventas internacionales: François Martin Saint Léon, francois@barberousse-films.com

País: Francia / Año: 2017 / Duración: 5' / Formato: Instalación, Realidad Virtual / Idioma: Sin diálogos / Edad sugerida: Todas las edades

## UN PASO ADELANTE

RICARDO LAGANARO / ESTADOS UNIDOS, BRASIL / 2017 / 11' / INGLÉS, ESPAÑOL

Sinopsis: Filmado por completo en cárceles de máxima seguridad, Un Paso Adelante pretende provocar una transformación en los ojos del espectador sobre los prisioneros, el sistema penitenciario y hasta ellos mismos.

Director: Ricardo Laganaro / Productor: Amy Seidenwurm, Paula Cuneo, Joanne Sprague / Dirección de fotografía: João Padua / Edición: Sabrina Wilkins / Música: Janecy Nascimento, Felipe Vassão / Ventas internacionales: Ricardo Laganaro, rlaganaro@gmail.com

País: Estados Unidos, Brasil / Año: 2017 / Duración: 11' / Formato: RV para móviles / Idioma: Inglés, español / Edad sugerida: 13+

## TRÁFICO

OWAIN RICH, CHARLIE NEWLAND / REINO UNIDO, MÉXICO / 2016 / 8' / INGLÉS, ESPAÑOL

Sinopsis: Tráfico es un documental de animación basado en entrevistas realizadas con 'María', una mujer que pasó 8 años en prostitución forzada después de ser llevada de su casa en Nicaragua. Ponte en los zapatos de María enfrenta de primera mano la realidad de la trata de personas y la prostitución forzada.

Director: Owain Rich, Charlie Newland / Productor: Lourdes Heredia, Owain Rich, Charlie Newland / Ventas internacionales: Charlie Newland, charlie.newland@bbc.co.uk

País: Reino Unido, México / Año: 2016 / Duración: 8' / Formato: Instalación de Realidad Virtual / Idioma: Inglés, español / Edad sugerida: 18+

Web: [www.bbc.co.uk/news/world-38093431](http://www.bbc.co.uk/news/world-38093431)

## CONTAME TUS SECRETOS

MICHAEL ORWELL / REINO UNIDO / 2016 / 25' / INGLÉS, ESPAÑOL

Sinopsis: Una novela gráfica interactiva que describe la misión científica desesperada durante la Segunda Guerra Mundial que inició la alianza duradera de Gran Bretaña con los Estados Unidos. Contame tus secretos imagina las consecuencias si las reuniones hubieran terminado de manera diferente.

Director: Michael Orwell / Productor: Diarmuid Mitchell / Ventas internacionales: Michael Orwell, mike.orwell@bbc.co.uk

País: Reino Unido / Año: 2016 / Duración: 25' / Formato: Historia Interactiva / Idioma: Inglés, español / Edad sugerida: Todas las edades

Web: <http://www.bbc.co.uk/guides/z3b77hv>

## FUTURO ALEPPO

MARSHMALLOW LASER FEAST, ALEX PEARSON / REINO UNIDO, TURQUÍA / 2017 / 5' / INGLÉS, ESPAÑOL

Sinopsis: A medida que las bombas caían sobre Alepo, Mohammed de 13 años de edad construyó con amor las versiones en papel de los lugares caídos de su ciudad. Explora el modelo interactivo de papel de Mohammed o entra en la Realidad Virtual para caminar por las calles de una versión de tamaño natural del modelo, enriquecida con grabaciones de las historias de Mohammed y los recuerdos de la ciudad.

Director: Marshmallow Laser Feast, Alex Pearson / Productor: Zahra Mackaoui, Eleanor Whitley, Alex Pearson / Ventas internacionales: Alex Pearson, alex@redthread.media

País: Reino Unido, Turquía / Año: 2017 / Duración: 5' / Formato: Instalación de Realidad Virtual / Idioma: Inglés, español / Edad sugerida: 13+

Web: [www.futurealeppo.com](http://www.futurealeppo.com)

## MUNDURUKU: LA LUCHA POR DEFENDER EL CORAZÓN DEL AMAZONAS

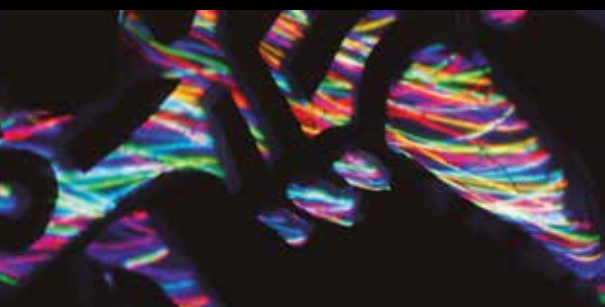
GRACE BOYLE, JAMES MANISTY / REINO UNIDO, BRASIL / 2017 / 14' / INGLÉS, PORTUGUÉS, ESPAÑOL

Sinopsis: Combinando la vanguardia de cine de realidad virtual y la narración multi-sensorial, sumrgite en la vida y la lucha de los pueblos indígenas Munduruku en el corazón de la selva amazónica.

Director: Grace Boyle, James Manisty / Productor: Pete Speller / Dirección de fotografía: James Aldred / Edición: Richard Lester / Sonido: Gabriella Scanio / Ventas internacionales: Pete Speller, pete.speller@greenpeace.org

País: Reino Unido, Brasil / Año: 2017 / Duración: 15' / Formato: Instalación de Realidad Virtual / Idioma: Inglés, portugués, español / Edad sugerida: 13+

## EXHIBICIONES



### UTURUNKU

Instalación de Biopus

Uturunku (jaguar) es una instalación que se presenta como un espacio ritual, frente a un hombre contemporáneo falto de religiosidad, deseoso de buscar espiritualidad en cuanto relato pseudo científico/religioso encuentra. Ante la falta de un relato tanático que dé sentido a la muerte y por ende a la existencia, este espacio ritual intenta erigirse como un posible refugio de la intemperie de la actualidad, pero no deja de presentarse como un mar confuso de signos desarraigados, imagen de nuestra época o gesto melancólico de un pasado ancestral.

**CUÁNDO**  
DESDE EL VIERNES 10 DE NOVIEMBRE, 19H  
DE MARTES A DOMINGOS DE 15 A 21H  
**DÓNDE**  
EL CULTURAL SAN MARTÍN (SALA B)

### C.S.U CONSTRUCTORES DE SISTEMAS UTÓPICOS

Instalación robótica por Ricardo Iglesias y Proyecto Untitled

La instalación muestra un conjunto de maquetas urbanas, ciudades de espacios utópicos robotizados e intervenidos tecnológicamente en sus formas y conectados con el espacio real, que visualicen y formalicen la heterogeneidad del entorno social. Introducen y posibilitan nuevos imaginarios estéticos de compromiso cívico en la construcción de una identidad latinoamericana y europea. Un aspecto fundamental es su construcción son los diferentes elementos y cultivos biológicos que constituyen el corazón viviente de todo el organismo mecánico. Se presentan dos maquetas, la C.S.U. Matriz y la C.S.U. Piloto, donde se establece una sistema de comunicación e intercambio de información que configura sus comportamientos y evoluciones en el espacio real.

**CUÁNDO**  
DESDE EL VIERNES 10 DE NOVIEMBRE, 19H  
DE MARTES A DOMINGOS, DE 15 A 21H  
**DÓNDE**  
EL CULTURAL SAN MARTÍN (HALL PLANTA BAJA)



### FESTIVAL FASE: INTERVENCIONES Y RECORRIDOS

Instalaciones audiovisuales

En el mes de noviembre se llevará a cabo la novena edición de FASE bajo el tema "Intervenciones y Recorridos". FASE propone reflexionar sobre experiencias, acciones e intervenciones que experimenten nuevos modos posibles de producción y exhibición, a partir del trabajo colaborativo y comunitario, el impulso de intercambios disciplinares, y el desarrollo de procesos de investigación y producción que interceptan los campos del arte, la ciencia y la tecnología. Esta edición del festival contará con cinco sedes; espacios culturales de referencia en la Ciudad de Buenos Aires como son el Centro Cultural Recoleta (CCR), Centro Cultural San Martín (CCSM), Centro Cultural de la Ciencia (C3), Casa Nacional del Bicentenario (CNB) y el Centro Cultural Rector Ricardo Rojas. Camino a los diez años, estas propuestas continúan consolidando a FASE como una plataforma de referencia en el campo del arte, la ciencia y la tecnología, que promueve, estimula y difunde el trabajo de artistas, estudiantes e investigadores.

**CUÁNDO**  
DEL MARTES 22 AL DOMINGO 26 DE NOVIEMBRE,  
DE 15 A 21H  
**DÓNDE**  
EL CULTURAL SAN MARTÍN (SALA E)

### KLANG

Una exhibición inmersiva y sensorial dedicada a los inicios de la música electrónica y concreta en la Argentina.

La muestra, ideada por Gustavo Mozzi (Director del CCK), cuenta con la investigación de Laura Novoa, la conceptualización de Wustavo Quiroga y la puesta y el diseño de Alejandro Ros. Reúne instrumental y documentación sonora del Laboratorio de Investigación y Producción Musical (LIPM) del Centro Cultural Recoleta y de la Fundación Música y Tecnología, además de documentación gráfica de la Fundación IDA (Investigación en Diseño Argentino). Los documentos incluyen material audiovisual, fotografías, partituras y gráficas que reflejan las distintas etapas de la creación en estas disciplinas.

**CUÁNDO**  
TODOS LOS DÍAS DE 13 A 20H  
**DÓNDE**  
CCK (5º PISO)



### ALADA

(ARTEFACTO LAMINAR ALGORÍTMICO DIGITAL-ANALÓGICO)

Instalación de morfogénesis paramétrico-analógica y fabricación digital

En la plaza cubierta se exhibirá ALADA (Artefacto Laminar Algorítmico Digital-Analógico), un proyecto experimental que combina morfogénesis paramétrico-analógica y fabricación digital en un proceso de descubrimiento arquitectónico-espacial a partir de la flexibilización por corte, que deriva en una operación metafórica, una suerte de captura cinemática simultánea de un extraño ser alado al estilo Muybridge. La experiencia surge de la interacción colaborativa de dos proyectos de la FADU-UBA, "Morfología y medios digitales: Nuevas posibilidades morfogenerativas y de fabricación" (dir. Patricia Muñoz) y "Fabricación Digital: Procesos productivos y morfogenéticos" (dir. Rodrigo Martín Iglesias), en conjunción con TaMaCo-CheLA (dir. Francesco Milano y Karen Antorveza).

**CUÁNDO**  
DESDE EL VIERNES 10 DE NOVIEMBRE, 19H  
DE MARTES A DOMINGOS, DE 15 A 21H  
**DÓNDE**  
EL CULTURAL SAN MARTÍN (PATIO CUBIERTO)

### PASE Y CIERRE LA PUERTA

Ciclo de instalaciones de arte vivo

"Pase y cierre la puerta" es un ciclo de arte vivo que convoca a diferentes artistas de distintas disciplinas (tv, cine, moda, teatro, plástica, danza, arte digital, fotografía, etc) a construir ocho habitaciones que transforman el tiempo simultáneamente durante tres horas. Cada uno, toma un cuarto y propone un micro mundo de constante mutación en el cual el público, con un mapa que se le entrega al ingresar, elige su propio recorrido y descubre detrás de cada picaporte: happenings, instalaciones, personajes vivos, objetos en movimiento y propuestas que en general pretenden que se abandone el rol de espectador para suceder con la obra. Cada capítulo es único e irreplicable, es decir que dura una noche, tres horas y el siguiente episodio presenta nuevas propuestas y nuevos artistas.

Idea y Producción: Juan Ignacio Retamal

**CUÁNDO**  
MIÉRCOLES 15 DE NOVIEMBRE, DE 19 A 22H  
**DÓNDE**  
MILIÓN (PARANÁ 1048)





# MATT BLACK

DJ, VJ e integrante del dúo Coldcut realiza una improvisación audiovisual en vivo, en la cual utilizará material producido por los alumnos del curso Artlab sobre improvisación para VJs que realizará en la sala 504 del espacio Sonido y Arte Digital. La noche abre con un DJ set de **Bad Boy Orange**, pionero argentino del drum and bass.

Nacido en Inglaterra, **Matthew Cohn / Matt Black** es uno de los fundadores del dúo Coldcut (junto a Jonathan More) y un pionero de la música electrónica británica. Con un estilo innovador, a mediados de los ochenta el dúo produjo *Say kids what time it is?*, el primer álbum del Reino Unido realizado íntegramente con samples. A principio de la década del noventa fundó junto a More el sello Ninja Tune, con el cual lanzaron música bajo diferentes alias, como Bogus Order y DJ Food. Además de su actividad musical, Cohn es un talentoso VJ y uno de los inventores del software VJamm.

**CUÁNDO**  
VIERNES 24 DE NOVIEMBRE, 20H

**DÓNDE**  
CCK (LA CÚPULA)

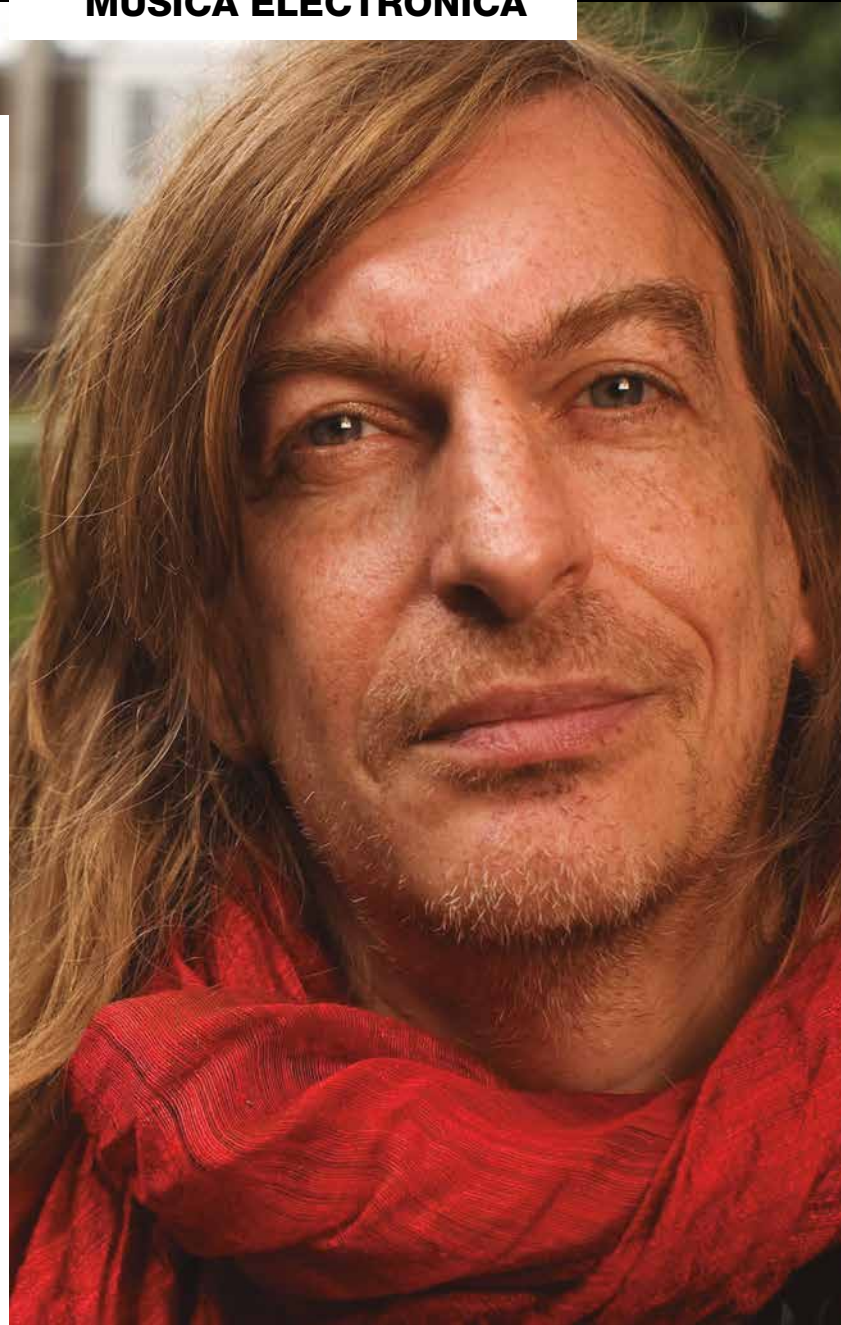
## NO TE PIERDAS:

### AV: EL ARTE DE LA INTERACCIÓN AUDIOVISUAL

**CUÁNDO**  
MARTES 21 DE NOVIEMBRE, 19H  
**DÓNDE**  
EL CULTURAL SAN MARTÍN (SALA 1 - CINE)

### MATT BLACK: MÉTODOS DE IMPROVISACIÓN EN EL CAMPO AUDIOVISUAL

**CUÁNDO**  
DOMINGO 12, DE 17 A 20H / DOMINGO 19, DE 14 A 20H  
**DÓNDE**  
CCK (SALA 504)



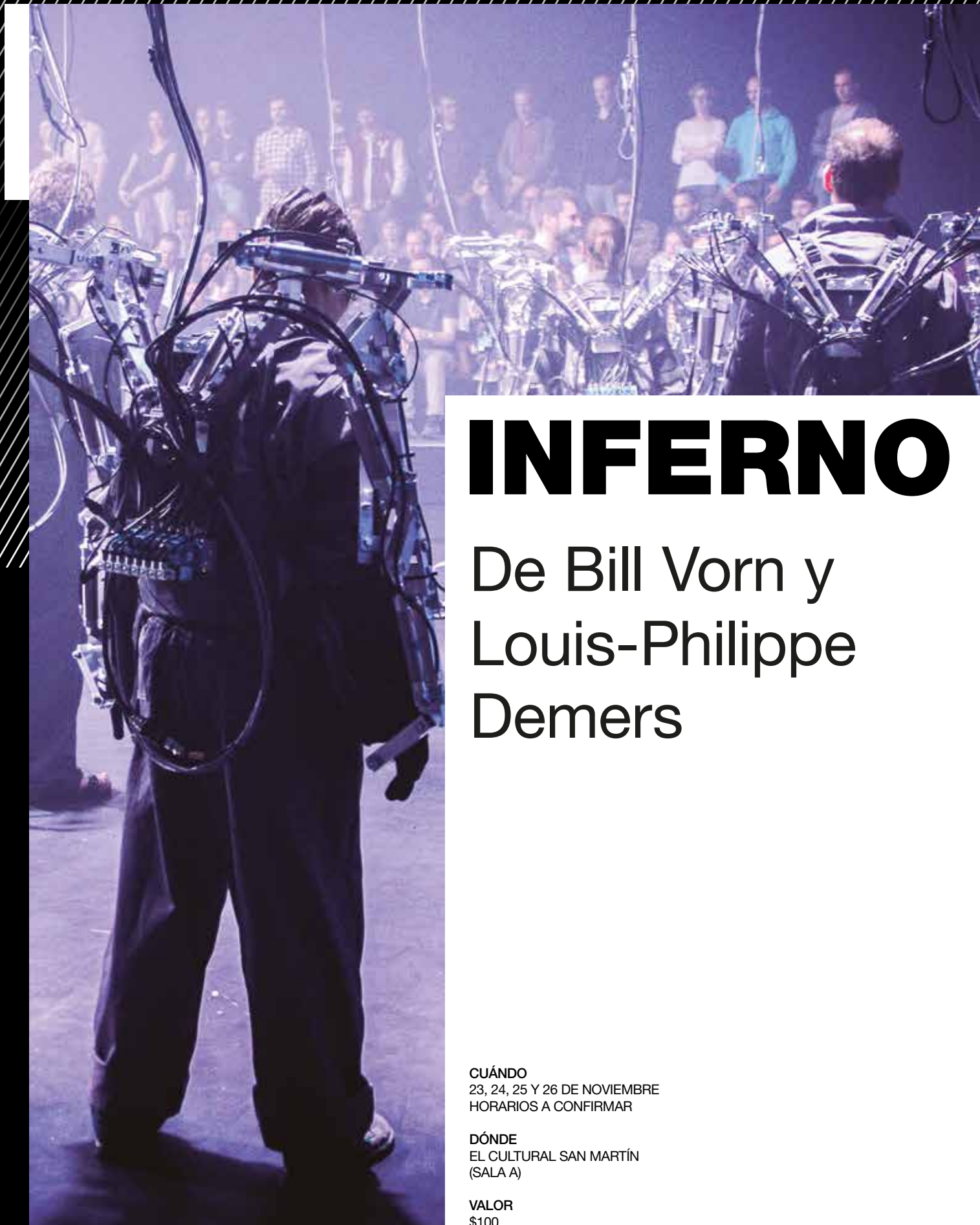
## ARTISTAS DE BEATHEY

El ciclo ARTLAB propone en esta oportunidad una noche con artistas de Beathey, la primera plataforma nacional de música electrónica en la cual el seguidor del artista es quien define el precio de cada lanzamiento, álbum o pista que desee comprar, mientras que el artista recibe el cien por ciento de esas regalías. Los DJs Juan Zolbaran, Sound Process, Manuel Belgrano y Guile serán los encargados de presentar el tercer vinilo de la plataforma.

**CUÁNDO** VIERNES 10 DE NOVIEMBRE, 20H  
**DÓNDE** CCK (LA CÚPULA)



PERFORMANCES



# INFERNO

De Bill Vorn y  
Louis-Philippe  
Demers

CUÁNDO  
23, 24, 25 Y 26 DE NOVIEMBRE  
HORARIOS A CONFIRMAR

DÓNDE  
EL CULTURAL SAN MARTÍN  
(SALA A)

VALOR  
\$100



Inferno es un proyecto robótico inspirado en la representación de los diferentes niveles del infierno tal como se describen en el Infierno de Dante o en otras representaciones religiosas. Las diferentes máquinas implicadas en el espectáculo están instaladas en los cuerpos de los espectadores, convirtiendo al público en parte activa de la actuación. A veces los espectadores son libres de moverse, a veces están obligados por las máquinas a actuar o reaccionar de cierta manera. La experiencia del espectador ocurre en múltiples niveles y participan todos sus sentidos. La unificación del hombre y de la máquina es, en cierto modo, una expresión del castigo por los pecados tecnológicos cometidos por el progreso. Cuanto más nos mezclamos con la tecnología, más nos conduce a través de círculos internos a un estado de pérdida. Vorn y Demers utilizan este tema para construir el concepto estético de la obra. Inferno revisita esta idea a través de un pastiche del concepto utópico de Singularidad y subordinación a la máquina.

Louis-Philippe Demers y Bill Vorn han trabajado juntos en numerosos proyectos de arte robótico desde 1992.

Basado en Singapur, Louis-Philippe Demers enseña en la Universidad Tecnológica de Nanyang, donde es Profesor Asociado. Recientemente terminó una práctica de doctorado basada en las máquinas como intérpretes. Como artista, trabajó en la concepción y producción de instalaciones robotizadas a gran escala, y realizó más de 350 máquinas para teatro, ópera, estaciones de metro, museos de arte, museos de ciencias, eventos musicales y ferias.

Con sede en Montreal, Bill Vorn crea proyectos de instalación y rendimiento relacionados con robótica y control de movimiento, sonido, iluminación, video y procesos cibernéticos. Es investigador y creador de la Vida Artificial y de las Tecnologías Agentes a través del trabajo artístico basado en la Estética de los Comportamientos Artificiales. Tiene un Doctorado en Comunicación por la UQAM (Montreal) por su tesis sobre la Vida Artificial como Medios. Enseña Artes Electrónicas en el Departamento de Artes de Estudio de la Universidad Concordia.



#### FICHA TÉCNICA

**Concepto, robots, luces y sonido:**

Bill Vorn, Louis-Philippe Demers

**Electrónica:**

Martin Peach

**Asistentes de estudio:**

Beatriz Herrera, Morgan Rauscher, Csenge Kolozsvari

**Apoyo:**

Canada Arts Council, MOE Tier 1 Nanyang Technological University

**Co-Producción:**

Acreq-Elektra, Maison des Arts de Créteil, ARCADl, Stéréolux,  
Conseil des Arts et des Lettres du Québec

## PERFORMANCES



### **BICICLETAS BLANCAS**

Performance urbana de Fabián Wagnmister

Bicicletas Blancas de Fabian Wagnmister es una performance situacionista informática que desfuncionaliza y re-significa el movimiento en la ciudad a partir del potencial transformativo de la bicicleta y las posibilidades interpretativas de la tecnología digital. Inspirado por el White Bicycle Plan del grupo anarquista Provo (1965), el tango La Bicicleta Blanca de Piazzola y Ferrer (1970) y las Bicicletas Fantasma que indican la muerte de ciclistas en ciudades de todo el mundo (2003...), Fabian pedaleará Buenos Aires ininterrumpidamente desde la puesta del sol hasta el amanecer por 6 días consecutivos realizando intervenciones y performances a lo largo de su deriva. Instrumentada con dispositivos de registro informático (locación, velocidad, vibración, color, visión computarizada, aprendizaje automático, etc.) y mediático (cámaras y micrófonos) la bicicleta blanca, el personaje y las situaciones que vivan generarán simultáneamente composiciones aleatorias con luces informáticas, cartografías interpretativas y entornos sonoros en el Cultural San Martín. La obra podrá ser vista dentro del centro cultural, pero también a lo largo de toda la noche desde la calle Sarmiento. Esta premier mundial de la obra es parte del proyecto PedaLúdico y es producida por el Centro Hipermediático Experimental Latinoamericano (cheLA).

#### CUÁNDO

DEL 21 AL 26 DE NOVIEMBRE  
PERFORMANCE E INSTALACIÓN INFORMÁTICA EN VIVO:  
19:30PM A 5:30AM  
PLAYBACK: 5:30AM A 19:30PM

#### DÓNDE

EL CULTURAL SAN MARTÍN  
(ENTREPISO Y CALLE SARMIENTO)



### **PROXEMIA**

De Jimena Califa, Nicolás Melmann y Fabián Sguiglia

Proxemia (de Jimena Califa, Nicolás Melmann, y Fabián Sguiglia) es una performance sonora que explora la tensión entre la riqueza expresiva que puede lograrse a partir de instrumentos electrónico-digitales y la limitación de sus formas de ejecución, confinadas a una colección reducida de gestos por los controladores tradicionales. La performance se desarrolla alrededor de un juego de metainstrumentos basados en diversas técnicas de sensado. Cada uno de ellos exige que los intérpretes realicen diferentes acciones, como derramar pintura sobre un lienzo o estirar un retazo de tela, para obtener distintos resultados sonoros. En este sentido, Proxemia es un ejercicio de luthería digital orientado a diseñar interfaces gestuales que permitan controlar materiales sonoros específicos. Proxemia obtuvo una Beca del Bicentenario a la Creación del Fondo Nacional de las Artes y fue desarrollada con el apoyo del Programa Sistemas Temporales y Síntesis Espacial en el Arte Sonoro (UNQ).

#### CUÁNDO

SÁBADO 18 DE NOVIEMBRE, 19H

#### DÓNDE

EL CULTURAL SAN MARTÍN  
(HALL AB)



## WORKSHOPS



## CÓMO DESARROLLAR UN PROYECTO VR

Workshop a cargo de Grace Boyle, Bertie Millis y Owain Rich

¿Tenés una idea de proyecto de Realidad Virtual que estás buscando desarrollar? Grace Boyle (Directora creativa de The Feelies y Co-directora de Munduruku Project, que forma parte de la Muestra Realidades Alternativas), Bertie Millis (Consultor VR y Jefe de Virtual Umbrella) y Owain Rich (realizador audiovisual de NBC - New York) llevarán a cabo un laboratorio de desarrollo de habilidades para ayudar a los creadores a desarrollar sus propios proyectos VR. Las sesiones cubrirán una introducción de narrativas inmersivas, construyendo elementos multisensoriales y cómo comercializar tu proyecto una vez terminado. El Taller incluirá también un tour personalizado de la muestra Realidades Alternativas con el productor del Sheffield DOC/FEST Joe Cutts.

### CUÁNDO

TALLER 1 (MAÑANA) LUNES 13 DE NOVIEMBRE, 10H - 15H  
TALLER 2 (TARDE) LUNES 13 DE NOVIEMBRE, 15H - 20H

### DÓNDE

EL CULTURAL SAN MARTÍN  
(LABORATORIO)

## CURSO DE BIOARTE

A cargo de Joaquín Fargas

Con la colaboración del Taller de Bioarte de la Universidad Maimónides y en el marco de actividades de extensión del Premio ArCiTec, Joaquín Fargas propone brindar un Curso de Bioarte con el objetivo de mostrar la biotecnología como una herramienta de expresión artística. La propuesta contiene un panorama de la historia del Bioarte en el mundo. El curso es teórico práctico incluyendo experiencias como la extracción de ADN y visitas a laboratorios.

### CUÁNDO Y DÓNDE

LUNES 20/11 EN UNIVERSIDAD MAIMÓNIDES  
MIÉRCOLES 22/11 Y VIERNES 24/11 EN EL CULTURAL SAN MARTÍN

## MATT BLACK: MÉTODOS DE IMPROVISACIÓN EN EL CAMPO AUDIOVISUAL

El DJ, VJ y productor Matt Black –integrante del dúo electrónico Coldcut y fundador del sello Ninja Tune– dictará un workshop de dos jornadas acerca de los métodos de improvisación en el campo audiovisual, utilizando las últimas novedades del software VJamm, creado por él mismo. El workshop estará dirigido a estudiantes y profesionales en el campo de la música, VJing, cine, animación y fotografía, y su objetivo final es utilizar el trabajo de los participantes como material para la improvisación audiovisual que Matt Black llevará a cabo en el la Cúpula del CCK el viernes 24. Se desarrolla durante dos domingos.

CUÁNDO DOMINGO 12, DE 17 A 20H / DOMINGO 19, DE 14 A 20H  
DÓNDE CCK (SALA 504)

## TALLERES EN EL CCK

En el quinto piso del CCK se brindarán talleres de audio y video. En la sala 503 (dedicada al audio), Ernesto Romeo dictará su curso de sintetizadores clásicos y Pauloops dará dos clases sobre el MPC, el sampler más popular del mercado. Además, en la sala 504 se ofrecerán talleres dedicados al video y la imagen.

CUÁNDO SÁBADOS Y DOMINGOS, 18H  
DÓNDE CCK (SALAS 503 Y 504)



## CINE Y PROYECCIONES

### CONCIERTO DE MÚSICA VISUAL EN FULLDOME

#### Understanding Visual Music

Understanding Visual Music (UVM), el Centro de Experimentación e Investigación en Artes Electrónicas de la Universidad Nacional de Tres de Febrero, el Planetario "Galileo Galilei" de la Ciudad de Buenos Aires, y el Cultural San Martín invitan al Concierto de Música Visual en Fulldome – UVM 2017 a realizarse los días 24 y 25, en el marco de Noviembre Electrónico 2017 y la BIENALSUR.

Las obras que serán exhibidas fueron desarrolladas durante el primer Taller Fulldome - UVM 2015/2016 organizado por el Centro de Experimentación e Investigación en Artes Electrónicas de la Universidad Nacional de Tres de Febrero (CEIArte-UNTREF) y el Planetario "Galileo Galilei", en colaboración con UNTREFMEDIA, la Universidad Tecnológica Nacional y el Cultural San Martín. El Taller ofreció a los equipos participantes -seleccionados a partir de una convocatoria internacional abierta- una serie de encuentros con artistas, investigadores, técnicos, curadores y productores de distintos países, quienes compartieron sus conocimientos para la realización audiovisual en formato Fulldome. Cada equipo tuvo la oportunidad de experimentar e ir creando a lo largo de varios meses sus piezas, todas ellas especialmente concebidas para este formato inmersivo.

**CUÁNDO**  
VIERNES 24, 19H. SÁBADO 25, 20H

**DÓNDE**  
PLANETARIO GALILEO GALILEI

### FESTIVAL DRONE BUENOS AIRES

#### Exhibición de cortometrajes realizados con tecnología drone

El Festival Drone Buenos Aires es un concurso que exhibe en salas de cine videos realizados con técnica de filmación drone. El objetivo del Festival es la promoción del uso creativo, artístico y responsable de la tecnología audiovisual drone. Se propone también como un puente entre el público y esta nueva técnica, fomentando la transmisión del conocimiento necesario para estimular los planos de investigación, desarrollo, fabricación y uso, estimulando así nuevas oportunidades de trabajo.

#### Actividades:

- Exhibición de cortometrajes ganadores del concurso realizados con tecnología drone
- Charla introductoria a la realización audiovisual con tecnología drone
- Exposición de drones

**CUÁNDO**  
10, 12, 18, 19, 24 Y 25 DE NOVIEMBRE, DE 18 A 21:30H

**DÓNDE**  
EL CULTURAL SAN MARTÍN  
SALA 1 Y 2 (CINE)





CONFERENCIAS Y ENCUENTROS

# IMMERSIVE TECH SUMMIT

Encuentro de tecnologías inmersivas,  
Realidad Virtual, Aumentada y Mixta

Vení a divertirte y a experimentar nuevas sensaciones de la mano de los desarrolladores, emprendedores y artistas audiovisuales más importantes del país y conocer cómo estas tecnologías pueden transformar tu negocio. Nos acompañarán los más reconocidos referentes locales de la industria, se expondrán casos de éxito, workshops, master clases, arte inmersivo, simuladores y mucho más. ¡No te pierdas esta oportunidad única de vivir un día del futuro en el Immersive Tech Summit 2017!

Regístrate de manera gratuita en:

[www.noviembreelectronico.elculturalsanmartin.org](http://www.noviembreelectronico.elculturalsanmartin.org)

CUÁNDO DOMINGO 12 Y LUNES 13 DE NOVIEMBRE, DE 11 A 23H  
DÓNDE EL CULTURAL SAN MARTÍN (SALA A, B, C, D Y HALL AB)



## GDG DEV FEST + BARCAMP

Conferencias y anti-conferencias

En esta nueva edición DevrockerFest se suma Barcamp al compartir mismos ideales y sentido de difundir la tecnología.

### Barcamp:

Nació el año 2005 en Palo Alto, California, y llegó a Buenos Aires en el año 2007. Se trata de una red de eventos internacionales, sin fines de lucro, abiertos y participativos. Es una anti-conferencia, no hay charlas fijas, no hay oradores fijos. Los oradores simplemente se van anotando a medida que van llegando y se definen en el momento. Los asistentes anotan las charlas que quieren dar (si es que tienen planeado hacerlo) en una pizarra y la audiencia es la que arma el programa. ¡Por esto tienen que llegar temprano para no quedarse sin lugar en el programa! Se reúnen personas del ambiente emprendedor, tecnología, negocios, internet, social media y otros.

### DevRockerFest:

Es un evento con múltiples conferencias y charlas relacionadas a la tecnología. Un día donde los expertos, los estudiantes y los curiosos se juntan para compartir experiencias y conocer cuáles son las tecnologías modernas y las que se vienen.

Un buen momento para aprender, enseñar, conocer gente y vincularse con el fascinante mundo de la tecnología.

CUÁNDO SÁBADO 18 DE NOVIEMBRE, DE 10 A 19H  
DÓNDE EL CULTURAL SAN MARTÍN (SALAS C, D Y AULAS)

## INTELIGENCIA DEL FUTURO

Jornada de Inteligencia Artificial

Vení a descubrir el mundo de la inteligencia artificial: junto a científicos, tecnólogos, artistas, investigadores, startups locales, y con la organización de la Dirección de Ciencia y Tecnología de la Ciudad, compartiremos los avances, las problemáticas y las nuevas discusiones que nos presenta la inteligencia artificial y sus posibles aplicaciones.

Vas a encontrar talleres de programación sobre desarrollo de inteligencia artificial y robótica, conferencias y mesas redondas sobre el presente y futuro de la inteligencia artificial, la investigación científica, la experimentación artística y el desarrollo de empresas locales.

Esta jornada forma parte de las diferentes iniciativas que se llevan adelante para la capacitación, formación y desarrollo de habilidades técnicas y blandas para jóvenes y adultos de la Ciudad con el fin de facilitar su desarrollo profesional e inserción laboral. La irrupción de la tecnología en el escenario laboral es cada vez mayor y se irá acelerando con los años, por eso debemos estar preparados para las nuevas concepciones del trabajo.

CUÁNDO Y DÓNDE  
VIERNES 17 DE NOVIEMBRE, DE 10 A 13H Y 16 A 20H (SALA C)  
DE 10 A 13H Y 16 A 19H (SALA D)  
EL CULTURAL SAN MARTÍN

# AV: EL ARTE DE LA INTERACCIÓN AUDIOVISUAL

Por Matt Black

Matt Black presentará en un formato al que ha dado en llamar Lec-Dem (Lecture/Demo). Se trata de una conferencia donde repasará su historia como DJ y VJ poniendo énfasis en los diferentes desarrollos de software aplicados a la escena electrónica que llevó adelante en los últimos treinta años. Desde la creación en 1997 de VJamm, un software de manipulación de video en tiempo real que permitió a los usuarios convertirse en "video jockey digitales" remixando sonido e imagen para explotar tecnología futurista en el campo de la cultura popular a Ninja Jamm, una aplicación iOS que permite remixar el catálogo de Ninja Tune y lleva 300.000 descargas desde abril de 2013. El formato no será el de una conferencia convencional sino que a lo largo de su disertación, Matt Black pondrá en escena, en tiempo real, ejemplos del uso del software audiovisual.

CUÁNDO MARTES 21 DE NOVIEMBRE, 19H  
DÓNDE EL CULTURAL SAN MARTÍN (SALA 1 - CINE)

## ANTEVASIN

Encuentro entre científicos, ingenieros y artistas

El Centro de Experimentación e Investigación en Artes Electrónicas (CEIArte) de la Universidad Nacional de Tres de Febrero, la Dirección de Cultura de la UTN.BA, y el Centro Cultural San Martín, invitan al segundo coloquio "Antevasin" a realizarse durante Noviembre Electrónico.

Durante el encuentro, científicos y expertos en diversos campos tecnológicos compartirán sus visiones sobre del arte electrónico, y el potencial de las relaciones arte-ciencia, arte-tecnología y arte-ciencia-tecnología. De especial interés será el abordaje de los campos que se reconocen como propicios para este tipo de vinculación, y las metodologías de colaboración, sean las mismas de tipo multi, inter o transdisciplinarias. Sobre estos planteos, un grupo de artistas -también invitados- responderán ampliando, reforzando, contrastando o cuestionando las posturas vertidas. Finalmente, el debate se extenderá a la participación del público asistente.

CUÁNDO MARTES 21 DE NOVIEMBRE, 19H  
DÓNDE EL CULTURAL SAN MARTÍN (SALA 1 - CINE)

## FINANZAS FUTURAS

Jornada de Finanzas y Tecnología

Finanzas Futuras, Jornada de Finanzas y Tecnología. La primera jornada de charlas dedicadas a cómo la tecnología está revolucionando el sector financiero se llevará a cabo el jueves 16. ¿El fin de los bancos? ¿El auge de las criptomonedas? Estas preguntas y muchas más serán respondidas durante el evento donde destacados profesionales comentarán sobre los avances en el entrecruzamiento de finanzas y tecnología.

CUÁNDO JUEVES 16 DE NOVIEMBRE, DE 18 A 22H  
DÓNDE EL CULTURAL SAN MARTÍN (SALA D)

## ARTMEDIA

Conferencias de arte, diseño y tecnología

Artmedia es el evento anual de diseño, arte e innovación tecnológica de la Escuela de Comunicación y Diseño Multimedial - Universidad Maimónides. Desde el año 2000 es escenario del encuentro entre estudiantes, artistas, profesionales del diseño, la educación, la producción multimedial y, al mismo tiempo, un espacio dinámico para intercambiar experiencias, adquirir conocimientos y debatir ideas. Este año se llevará a cabo la 18ª edición de Artmedia bajo los ejes UX, Transmedia y Big Data. Se desarrollará en el marco de Noviembre Electrónico, en el Cultural San Martín el día jueves 23 de noviembre a partir de las 18 h.

CUÁNDO JUEVES 23 DE NOVIEMBRE, DE 18 A 21H  
DÓNDE EL CULTURAL SAN MARTÍN (SALA D)

## FREELANCER CONF

Conferencias para aprender a lanzar tu propio negocio

Conferencias para aprender a lanzar tu propio negocio. Los mejores tips para empezar a vivir de lo que realmente te apasiona de la manos de Freelancers y profesionales digitales. Una jornada completa de charlas de 'nómadas digitales' que viven viajando por el mundo. Se presentará un ciclo abierto de charlas gratuitas que viene recorriendo distintas ciudades de la Argentina. Una jornada diseñada para que aprendas todo lo que necesitás para lanzar un negocio online que te permita viajar por el mundo. El encuentro especial para conectarte con todo tipo de personas afines relacionadas con este nuevo estilo de vida llamados "nómadas digitales". Vas a poder conocer oradores expertos que montaron sus negocios realmente de cero y te explicarán paso a paso cómo lo lograron. Introduciremos todo tipo de herramientas, conceptos y estrategias para que puedas tu también empezar a vivir de lo que realmente te apasiona. Tendrás la oportunidad de hablar con los oradores en persona y despejarte cualquier duda. ¡Y lo más importante! Podrás ser parte de una comunidad internacional con más de 20.000 miembros que trabajan de forma remota. ¿Estás listo para convertirte en un trabajador 3.0 ?

CUÁNDO SÁBADO 18 DE NOVIEMBRE, DE 10 A 18H  
DÓNDE EL CULTURAL SAN MARTÍN (SALA MUIÑO)

## INTERACCIÓN 3D

Congreso Internacional de Impresión 3D y Fabricación Digital

Interacción 3D es el Congreso de Impresión 3D, fabricaciones digitales y diseño más importante de Argentina. Convoca a profesionales del rubro y especialistas de esta industria, así como también a la comunidad interesada en las temáticas relacionadas con software y hardware de código abierto. Como asistente a la conferencia explorarás las aplicaciones de negocio de la impresión 3D a través de las sesiones ofrecidas por expertos de la industria, demostraciones de impresoras 3D y servicios de impresión, y una programación destinada a profesionales de la industria, diseñadores, artistas y makers. Conocé cómo la impresión 3D y las fabricaciones digitales están revolucionando la arquitectura, la ingeniería, la manufactura, la educación, la joyería, la industria automotriz, aeroespacial, médica y mucho más.

CUÁNDO JUEVES 16 DE NOVIEMBRE, DE 10 A 19H  
DÓNDE EL CULTURAL SAN MARTÍN (SALA C Y HALL AB)



# SEDES

## EL CULTURAL SAN MARTÍN

Sarmiento 1551, CABA

### Líneas de Colectivo:

5, 6, 7, 23, 24, 26, 29, 39, 50, 60, 102, 146, 180 (r155)

### Líneas de Subte:

Línea A: Estación Sáenz Peña

Línea B: Estación Uruguay

Línea D: Estación Tribunales

## PLANETARIO

Av. Sarmiento y Belisario Roldán, CABA

### Líneas de colectivo:

37, 130, 160

## CCK

Sarmiento 151, CABA

### Líneas de Colectivo:

4, 6, 7, 20, 22, 23, 26, 28, 29, 33, 50, 56, 61, 62, 64, 74, 91, 93, 99, 105, 109, 111, 126, 129, 130, 140, 143, 146, 152, 159, 180, 195

### Líneas de Subte:

Línea A: Estación Plaza de Mayo

Línea B: Estación Leandro N. Alem

Línea C: Estación Lavalle

Línea D: Estación Catedral

Línea E: Estación Bolívar

### Estaciones de Tren:

FFCC San Martín: Estación Retiro (7 cuadras)

FFCC Mitre. Ramal Tigre: Estación Retiro (6 cuadras)

## MILIÓN

Paraná 1048, CABA

### Líneas de Colectivo:

12, 36, 37, 59, 60, 102, 106, 108, 152

### Líneas de Subte:

Línea B: Estación Uruguay

Línea D: Estación Callao





Canada Council  
for the Arts

Conseil des arts  
du Canada



**UNTREF**  
UNIVERSIDAD NACIONAL  
DE TRES DE FEBRERO

**Universidad  
Maimónides**



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



**IT.** immersive  
tech summit

**CEIARTE**  
Centro de Experimentación e  
Investigación en Artes Electrónicas  
UNTREF



**B I E** Bienal Internacional  
**N A L** de Arte Contemporáneo  
**S U R** de América del Sur



**FASE**<sup>9</sup>

INTERACCIÓN **3D**



Centro  
Hipermediático  
Experimental  
Latinoamericano



**TaMaCo**  
Taller de  
Materiales y  
Construcción

**Milión**

**PASE**  
Y CIERRE LA PUERTA

**instagramers**  
BUENOS AIRES

PARA MÁS INFORMACIÓN VISITÁ

[www.noviembreelectronico.elculturalsanmartin.org](http://www.noviembreelectronico.elculturalsanmartin.org)

El Cultural San Martín  
Sarmiento 1551  
Ciudad Autónoma de Buenos Aires  
Argentina  
[www.elculturalsanmartin.org](http://www.elculturalsanmartin.org)



elculturalsanmartin

elculturalsanmartin

elculturalsanmartin

culturalsanmar

Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires  
Jefe de Gobierno: Horacio Rodríguez Larreta  
Vice-Jefe de Gobierno: Diego Santilli  
Ministro de Cultura: Ángel Mahler  
Director General CSM: Diego Pimentel



[buenosaires.gob.ar](http://buenosaires.gob.ar)