

el cultural san martín cultura digital e innovación



Foto: *Belonging*, una instalación inmersiva del Sheffield Doc Fest.

PROGRAMACIÓN_ INTERNACIONAL

Sheffield Doc Festival 2018

El Cultural San Martín > Sala B

Del 9 al 18 de noviembre de 15h a 21h.

Entrada gratuita con inscripción previa en <http://www.noviembreelectronico.org>

Por segundo año consecutivo se exhibirá **Realidades Alternativas**, siete proyectos de documentales interactivos del **Sheffield Doc Festival 2018**, especialmente seleccionados para su exhibición en Argentina. 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, Instalaciones, Realidad Aumentada y Juegos interactivos.

Información de los proyectos:

- >**La voz del unicornio de** Richard Butchins | Japón, Reino Unido | 2018 | Loop | Instalación
- >**Mente en Guerra de** Sutu | Estados Unidos | 2017 | 22 min | Instalación de Realidad Virtual
- >**Pertenencias de** John-Paul Marin, Matt Smith, Tea Uglow, Kirstin Sillitoe | Australia | 2018 | 20 min | Instalación.
- >**Terminal 3 de** Asad J. Malik | EE.UU., Pakistán | 2018 | 12 min | Realidad Aumentada
- >**Los niveles de pérdida de** Dan Hett | Reino Unido | 2018 | 4 min | Juego
- >**Hold The World con David Attenborough de** Dan Smith | Reino Unido | 2017 | 15 min | Instalación de Realidad Virtual
- >**Santuarios del silencio de** Emmanuel Vaughan-Lee, Adam Lofton | Estados Unidos | 2017 | 8 min | Instalación de Realidad Virtual

PROGRAMACIÓN_ EXHIBICIONES

http://www.noviembreelectronico.org/programacion/exhibiciones_c1

Antología Bienal Kosice

El Cultural San Martín > Sala 3

Del 9 al 18 de noviembre de 15 a 21h

Lunes 12 cerrado al público.

EL SÁBADO 10 PARTICIPA CON NE DE LA NOCHE DE LOS MUSEOS CON HORARIO EXTENDIDO.

El viernes 9 en la sala 3 se inaugura **la muestra Antología Bienal Kosice**. La Bienal es un concurso de alcance latinoamericano que se realiza desde el año 2010 con el objetivo de estimular la creación, la experimentación y la investigación de obras de arte, ciencia y tecnología inspirándose en la obra del maestro y pionero Gyula Kosice.

La presente Antología reunirá una selección de obras ganadoras de las cuatro ediciones realizadas, con la finalidad de mostrar parte del amplio espectro de formatos del Arte en Nuevos Medios identificatorios del siglo XXI.

Los artistas que participan son **Clara Carranza & Carolina Travi, Melisa Bay, Damián Paúl Espina, Sebastian Grandi & Verónica López, Federico Joselevich Puiggrós, Claudia Valente, Lupita Chávez & Gabriela Munguía, Ana Laura Cantera, Daniel Alvarez Olmedo & Leonardo Emanuel Maddio, Nicolás Recabarren Da Dalt & Tomas Batista, Leandro Amaro** y el **Proyecto Untitled** de la Universidad Maimonides

+ info www.bienalkosice.com

Arte y Robótica

Exhibiciones, charlas y talleres

Sábado 10 de noviembre de 20h a 3am

UMSA > Sarmiento 1565

La Facultad de Artes de la UMSA presentará en Noviembre Electrónico **Arte y Robótica** con la intención de compartir su espacio abierto a la comunidad, y promover desde el Arte y la Robótica una visión de las producciones de obras de arte y tecnología, procesos de proyectos de alumnos de Nuevos Medios, Charla internacional de robótica vía Skipe de la Universidad de Barcelona España, Exposición de Artistas, y el Taller de arte y robótica para niños.

Así mismo la propuesta contribuye a la formación en Nuevos Medios, incursionando en la utilización de la tecnología como herramienta de creación en una búsqueda conceptual en el cruce de lenguajes para la producción artística, científica y tecnológica.

La investigación, creación de proyectos documentados y producción de obra serán las etapas metodológicas y fundamentales para el desarrollo de las distintas actividades propuestas..

- > Exposición de Arte Electrónico y Robótica: Ana Laura Cantera, Darío Sacco y Nic Motta.
- > Charla streaming de arte y nuevas tecnologías: Dr. Ricardo Iglesias UB-España.
- > Muestra de proyectos y charla de procesos de producción de obra: Anabella López Luque, Ana Morilla Sirvent y Daniela Rubio Zea. Colaboración: OpenLabs, Diseño y desarrollo 3D: Martín Juarez Brizzi.
- > Taller de arte y robótica para niños: Constanza Giaquinto (UMSA/United High School).

Germen: Experiencias académicas de arte y ciencia

Seis proyectos académicos de reflexión y producción en clave transdisciplinar

Curador: Diego Pimentel

Sala E del Cultural San Martín del 9 al 18 de noviembre - De 15h a 21h

¿Es posible establecer un nuevo campo epistemológico en arte-ciencia? ¿Hasta qué punto los números pueden modelar los espacios y los objetos proyectados por el hombre? ¿Pueden las bacterias significar nuevas expresiones en el mundo de los objetos, de tal modo que su observación y manipulación genere nuevos espacios en el arte y el diseño? Por primera vez desde la existencia

de la Tierra, los seres humanos somos una fuerza geológica que produce cambios en el planeta ¿Es el Antropoceno una nueva etapa geológica? ¿Puede la inmersividad generar herramientas que, a través de su uso, permitan recuperar valores, técnicas y poéticas ancestrales? La indumentaria, que configura una parte consciente o inconsciente de nuestra identidad ¿Puede también transmitir nuestras emociones en tiempo real? ¿Hasta qué punto podemos distorsionar la percepción humana con simples modificaciones de dispositivos tecnológicos?

Sin querer responder de manera unívoca a estas consignas, artistas, diseñadores y científicos comparten con nosotros sus experiencias académicas que son el resultado de horas, días, meses y años de trabajo donde la ciencia es inspiración y donde la expresión es una excusa más para pensar sobre el futuro presente.

Curador: Diego Pimentel

Proyectos de la muestra:

Biodesign por Ilaria La Manna

Sonidos del Antropoceno por Sebastian Verea

Un encuentro entre el paisaje y el canto de la copla por G.R.A.Pa

URCHIN DRESS por Karina Maddonni y Alejandro O'Shea

Vértigo Por Denise Abecian, Brenda Burgoa, Pedro Santoro, Sofía Soldano.

El mundo matemático de Vera

Cajografías

Maratón de Producción 2018 del CCEBA

Del 9 al 18 de Noviembre de 15h a 21h

Núcleo Audiovisual en el Cultural San Martín, Ingreso por Sarmiento y Paraná.

Los diferentes micromundos componen A partir de la estética de "caja" que ofrece el espacio y su arquitectura, el colectivo del Laboratorio Maratón del MediaLab del CCEBA 2018 propone una intervención que pone en valor el carácter cúbico del espacio, generando propuestas de "estados de caja" (cómo ser/estar-siendo-caja), cuyas estrategias incluyen el desocultamiento, la deconstrucción, la amplificación, la destrucción del concepto "caja".

Se trata de una propuesta colectiva de intervención/invasión del espacio cubicular del área aludida, a partir de puntos específicos, algunas "mimetizadas" con el lugar, otras parasitando los vericuetos y huecos. Colectivamente una propuesta articulada en torno a la noción de "caja" en un sentido amplio: cajas negras, blancas, desplegadas, auto contenidas, transparentes, cúbicas, no-cúbicas, luminosas, etc...

A partir de una multiplicidad de lenguajes creativos -lo objetual, lo escultórico, lo performático, lo virtual, lo sonoro, lo audiovisual -, desarrollamos este compendio de "estados de caja".

Participantes: Alejandra Ceriani, Claudia Mel, Matías Barreto, Aysel Muñoz García, Eugenia Lino, Carlos Ariel Marulanda, Aurysmar Guerra, Silvio Maggi, Esteban De Boeck, Augusto Zanela, Ciro Zanela, Javiera Urrutia Kettlun, Sandra Soto.

Coordinación artística: Paula Guersenzvaig y Mariela Yeregui

Destello de la Naturaleza

Por Joaquín Fargas y Elía Gasparolo

Patio Cubierto del Cultural San Martín

Del 9 al 18 de Noviembre de 15 a 21h

Destellos de la Naturaleza es una instalación robótica mecatrónica que tiene como objetivo generar conciencia sobre nuestro entorno natural y como nos relacionamos con el mismo.

Al amanecer los arbustos mecánicos se enfocan hacia el Sol en señal de homenaje a la fuente inagotable de vida de nuestro planeta. Ese punto de partida inicial da lugar a una comunicación entre ellos. Se abre el diálogo en el que el hombre puede ser testigo y hasta protagonista, ya que al intervenir en la naturaleza origina una modalidad de comunicación distinta en la que puede enviar un mensaje y esperar una señal.

Como suerte de ritual estos destellos denotan la necesidad del hombre de sentirse parte de su entorno y manifestarse. El hombre desde su lugar, desde su centro, envía su mensaje a la espera de ser oído, contemplado. Esa señal o mensaje con la intención de ser recibida llega a otro punto. Gracias a la naturaleza el receptor puede contestar, generando así un diálogo que necesita de la naturaleza para poder ser.

La instalación pretende poner en evidencia la necesidad de conectarnos con la naturaleza haciendo un uso racional de sus recursos y recurriendo a las fuentes renovables de energía, como la solar.

Upgrade

de Mateo Amaral y Maximiliano Bellmann

DEL VIERNES 2 DE NOVIEMBRE AL SÁBADO 22 DE DICIEMBRE

DE MIÉRCOLES A SÁBADOS > DE 16 A 20H

ESPACIO PLA > MALABIA 1841, PISO 2, CABA

Espacio Pla presenta **Upgrade**, una muestra de Mateo Amaral y Maximiliano Bellmann con la curaduría de Evelyn Marquez.

Cuando el término ciborg (cibernético + organismo) se creó en la década del '60, su función era asumir la complejidad lingüística de un nuevo ser humano equipado con mejoras tecnológicas, capaz de hacer frente a entornos extraterrestres. La definición implicaba el agregado de elementos exógenos al cuerpo.

¿Pero qué define a un ser humano? La respuesta para Spinoza, el filósofo más polémico del siglo XVII, cuyas ideas influyeron en Nietzsche y en Deleuze, no tiene nada que ver con cuestiones biológicas. La respuesta a "¿qué soy?" será en cambio: "lo que puedo ser". No hay una esencia que nos defina como humanos, sino una potencia en acto que nos impulsa y nos determina.

Zoología Fantástica

De Pablo Lapadula

MUNTREF Centro de Arte y Naturaleza – Av. Sarmiento 2725 CABA

Del 9 de noviembre al 6 de diciembre.

Miércoles a domingos de 14 a 21h

El artista Pablo Lapadula ofrecerá en clave de conferencia performática, una visita guiada a la exposición **Zoología Fantástica** en el Centro de Arte y Naturaleza de Muntref en el ex zoo de la Ciudad de Buenos Aires, haciendo hincapié en los usos tecnológicos que el campo científico pone en juego para dialogar con la naturaleza. En este caso el recorrido se montará en las cuatro estratégicas "patas" sobre las cuales se apoya la muestra:

+ info <http://untref.edu.ar/muntref/noticias/2757/>

cheLA (Centro Hipermediático Experimental Latinoamericano)

Avance del proyecto Seirên

Laboratorio de Interactividad Corporal

Por: Eduardo Checchi, Gustavo Garcia Novo, Guillermo Perna, Mariana Rosas, Rodrigo Valla.

MARTES 13 > 19H

MARTES 14 > 17H

El cultural San Martín > Sala Alberdi

Seirên es una instalación sonoro-visual que evoca el mito del encuentro de Ulises con las sirenas. El participante asume el rol de un Ulises particular que, al contrario de lo que ocurre con el héroe mitológico en el conocido relato, puede oír el canto de las sirenas e ir libremente en busca de una sirena que le pertenece, convirtiéndose en un personaje de alguna manera privilegiado. En términos musicales, el canto es una pieza canónica (un canon infinito modal) a ocho partes, cuyas voces individuales han sido grabadas previamente. Cada voz aparece y es reproducida cada vez que entra y se agrega un participante en el espacio de la instalación. El circuito completo del canon recorre los seis modos griegos principales. Los cambios de modo se relacionan con los distintos sucesos de la historia homérica. El sistema admite un máximo de ocho participantes al mismo tiempo ya que se dispone de una voz activa para cada participante.

PROGRAMACIÓN__WORKSHOPS

http://www.noviembreelectronico.org/programacion/workshops_c2

HUB Videojuegos

Un espacio interactivo para la construcción colectiva

Sábado 10 de noviembre desde las 10h

Sala C, SALA d, Sala Muiño y Hall A

Talleres para toda la familia, videojuegos argentinos y arcades, la orquesta de música de videojuegos en versión sinfónica COREAR y Blip Blop con un espectáculo audiovisual de música chiptune.

Esta actividad se desarrolla durante la Noche de los Museos

HUB Videojuegos es un nuevo espacio interactivo para la construcción colectiva del saber en videojuegos que se dará en el marco del evento Noviembre Electrónico, auspiciado por el Centro Cultural San Martín.

Con acceso libre y gratuito, tanto profesionales del ámbito de los videojuegos como público general podrán realizar una variedad de actividades donde la interacción y participación son el núcleo de la experiencia.

La actividad, que comienza desde la mañana, está dividida en tres grandes fases: **Profesional, Experiencial y Performática.**

> En la **Fase Profesional** se realizarán actividades orientadas específicamente a profesionales del campo de la educación, la salud, los eSports y las distintas disciplinas del desarrollo de videojuegos.

> En la **Fase Experiencial** el público general y grupos familiares pueden participar de una serie de talleres y actividades que incluyen desde juegos con realidad aumentada para los más chicos hasta un taller de uso responsable de videojuegos para los padres, entre otros. Además de estas actividades específicas, en el hall central de HUB van a poder disfrutarse una selección de videojuegos argentinos y varios arcades para pasar una tarde a puro juego.

> Por último y para cerrar la noche, la **Fase Performática** ofrece dos show para todo público: la orquesta de música de videojuegos en versión sinfónica COREAR y Blip Blop con un espectáculo audiovisual de música chiptune.

Descripción de actividades:

Consultoría de proyectos de Godot Engine

Objetivo: optimizar proyectos realizados en Godot

Descripción: Juan Linietsky, creador de Godot Engine, hará una selección de proyectos en desarrollo para responder dudas y resolver problemas en persona

Público: desarrolladores

Horario: 16:00 a 18:00

Sala: Muiño

Consultor: [Juan Linietsky](#)

[LINK a Formulario de postulación](#)

Taller de evaluación pedagógica de videojuegos

Objetivo: formación sobre la ficha de evaluación pedagógica de videojuegos para el uso en espacios de aprendizaje

Descripción: evaluación y catalogación de videojuegos para espacios de aprendizaje. Los participantes podrán acercarse con dudas o proyectos particulares y obtener asesoramiento de los referentes de la línea de educación a cargo del espacio.

Público: docentes y educadores

Horario: 10:00 a 13:00

Sala: D

Talleristas: [María Beatriz de Ansó](#), [Eda Artola](#)

[LINK a Formulario de inscripción](#)

Taller de uso responsable de videojuegos

Objetivo: reflexionar sobre el espacio de los , videojuegos en los vínculos familiares

Descripción: una actividad donde se abordará el lugar del videojuego en el núcleo familiar. Un espacio para compartir y mejorar las experiencias con videojuegos que tanto interesa y ocupa a los más jóvenes del hogar y sobre la cual, últimamente, se habla mucho y se conoce poco.

Público: padres y grupo familiar

Horario: 16:00 a 18:00

Sala: C

Talleristas: [Germán Benedetto](#), [Carolina Giunti](#), Pablo Ingerberg

Arcades y Juegosargentinos.org

Objetivo: difusión de los videojuegos creados en Argentina

Descripción: muestra de arcades y lanzaderas (equipos con selector de juegos) con una variada selección de videojuegos de origen nacional. Presentación del sitio [Juegosargentinos.org](#) un catálogo de las producciones argentinas en desarrollo y publicaciones de videojuegos.

Público: público general

Horario: 14:00 a 18:00

Sala: Hall central

Taller de realidad aumentada

Objetivo: conocer el alcance y la diversidad de la realidad aumentada de forma lúdica

Descripción: una actividad para los más chicos vinculada con el uso de realidad aumentada, donde los chicos podrán pintar diferentes criaturas en papel y verlas cobrar vida en la pantalla del celular.

Público: niños/as

Horario: 14:00 a 15:00

Sala: Muiño

Tallerista: [Eduardo Martín Labollita](#)

Programa de talleres +CODE 2018

Dibujo Procedural: Instrucciones y programación de una obra a cargo de Gonzalo Moiguer

Jueves 15 de noviembre de 10 a 13h >sala C del Cultural San Martín.

Valor > \$200

En este taller vamos a pensar maneras de realizar una obra mediante instrucciones. Partiendo del contexto del diseño condicional explicaré algunos conceptos básicos de programación para aplicarlas

a mano sobre papel. En ejercicios individuales y grupales experimentaremos con distintos enfoques para generar reglas y analizar la ejecución. El taller está concebido tanto para artistas que quieran iniciarse en la programación, como para programadores avanzados dispuestos a repensar su relación con el código en un ambiente creativo. Entender la lógica de los procedimientos primero en papel permite un acercamiento plástico a la programación.

Programa de talleres +CODE 2018.**Escapando el jardín vallado: introducción a Processing para Android a cargo de Andrés Colubri****Jueves 15 de noviembre de 14 a 16h > Cultural San Martín Sala Cursos****Valor > \$200**

El objetivo de este taller es discutir los problemas que afectan a las plataformas informáticas más utilizadas en la historia, y aprender a utilizar herramientas de codificación creativas para encontrar usos nuevos y divertidos para dispositivos móviles, que permitan la descentralización y fortalezcan la interacción de la comunidad.

Inteligencia colectiva y comunidades digitales**a cargo de Pia Capisano****Jueves 15 de noviembre de 16:30 a 19:30h > Cultural San Martín, Sala C****Valor > \$200**

En este laboratorio se propone un encuentro para conversar, diagnosticar y potenciar el desarrollo de comunidades vinculadas a la tecnología. En el taller se compartirán y analizarán experiencias locales, para revisar y proponer formas de generar estrategias de sostenibilidad y crecimiento de comunidades en el contexto tecnológico de la actualidad.

Programa de talleres +CODE 2018.**Introducción a la programación y arte interactivo con p5.js y Kinect**

por Aarón Montoya-Moraga

Viernes 16 de noviembre de 14 a 18h > Cultural San Martín, Sala D**Entrada gratuita con inscripción previa <http://pluscode.cc/>**

Este taller es una introducción a la programación aplicada a sensores de movimiento, en el que usaremos el sensor Kinect para detectar cuerpos en el espacio y manipular con ellos material audiovisual. Para esto, vamos a explorar la biblioteca de software de código abierto y gratuita Kinectron –desarrollada en New York University– y revisaremos el abanico de posibilidades que los computadores y la tecnología nos ofrecen, en aplicaciones teatrales, de danza y de performance.

Laboratorio Fulldome A/V por Lucas DM**Programa de talleres +CODE 2018.****12 Nov > 19 a 22h. Laboratorio EscenaLab****15 Nov > 19h Planetario****17 Nov > 18 a 22 hs. Laboratorio EscenaLab****A confirmar | Pruebas en Planetario****Sedes > EscenaLab CCRR Rojas y Planetario****Entrada gratuita con inscripción previa <http://pluscode.cc/>**

El objetivo del laboratorio es brindar conocimientos técnicos para artistas interesados en la creación de obras audiovisuales en entornos inmersivos, de proyección de video y sonido, basados en domos. Se espera que los asistentes tengan proyectos o experimentos previos, y que puedan sacar provecho de las propiedades físicas y expresivas de este formato.

Mapas interactivos y geolocalización. Visualizando mis datos creativamente

a cargo de Fabricio Costa

Programa de talleres +CODE 2018.

Viernes 16 de noviembre de 18h a 20h > Cultural San Martín, Sala D

Entrada gratuita con inscripción previa <http://pluscode.cc/>

Apuntando a reflexionar sobre nuestra mirada particular sobre el mundo, este taller aborda la problemática práctica de tratar con los datos generados por nuestra actividad cotidiana, brindando algunas herramientas fundamentales para representar creativamente datos geolocalizados en mapas interactivos como OpenStreetMap, OpenLayers y otras plataformas abiertas.

Matando dragones: cómo funciona un compilador

a cargo de Federico Bond

Programa de talleres +CODE 2018.

Viernes 16 de noviembre de 14h a 16h > Cultural San Martín, Sala C

Inscripción <http://pluscode.cc/>

Vamos a aprender qué es un compilador de código fuente y cómo funciona por dentro, con algunos ejercicios prácticos. Muchas veces pensamos en los compiladores como una caja negra que toma nuestro código y lo vuelve ejecutable, pero cuyo funcionamiento es demasiado complejo para nuestro entendimiento. El objetivo de este taller es mostrar que no hay que ser un mago para hacer un compilador y explorar las posibilidades que abre el diseño de lenguajes nuevos.

Taller de a Live Coding por Aarón Montoya-Moraga

Programa de talleres +CODE 2018.

VMartes 13 de noviembr > UNSAM Campus Miguelete

Valor \$200 > Inscripción en <http://pluscode.cc/>

Este taller es accesible para personas sin conocimientos previos de programación o MIDI o ChuckK, a la vez que es atractivo para las personas que dominan cualquiera de estas tres habilidades. Comenzará con un breve panorama de música electroacústica y música de computadoras. Revisaremos algunos marcos conocidos para el live coding y su contexto histórico y luego nos concentraremos en ChuckK, debido a sus estrictas capacidades de sincronización.

En 2018 cheLA (Centro Hipermediático Experimental Latinoamericano)

Clase abierta sobre TouchDesigner, OpenPTrack y Programación creativa.

Laboratorio de Interactividad Corporal por Jeff Burke, Elburz Sorkhabi y Petr Gusev

Gratis con inscripción previa <https://goo.gl/forms/klGY2sPS7RET1bgx1>

Martes 13 de noviembre > 15h

El Cultural San Martin > Sala Alberdi

TouchDesigner es un lenguaje de programación visual basado en nodos para contenido multimedia interactivo en tiempo real, esta interfaz está desarrollada por Derivative.

Esta actividad está dirigida a todas aquellas personas interesadas en el desarrollo de contenidos interactivos aplicados a las artes escénicas.

Esta actividad está dirigida a todas aquellas personas interesadas en el desarrollo de contenidos interactivos aplicados a las artes escénicas y/o audiovisuales. Se trabajará de manera introductoria

con el software OpenPTrack. Este workshop se dictará en inglés con traducción. Se recomienda traer computadora y tener conocimientos de programación.

cheLA (Centro Hipermediático Experimental Latinoamericano)

Presentación del laboratorio de Interactividad Corporal

Por: Jared J Stein (REMAP), Jeff Burke (UCLA,REMAP).

Sábado 10 de noviembre con inscripción previa <https://goo.gl/forms/IHgBvAWF97UQdBm12>

Con: Juan Pablo Gómez, Compañía Terceto, Pariguayo, Ezequiel Steinman, Myriam Beutelspacher, Juan Camilo León Sarmiento, Ezequiel Abregú, Luciano Toledo, Julián Aguirre, Ezequiel Peralta, Dionisio Perez Belarra.

La residencia propuesta por el LIC invitó a tres equipos de artistas quienes tuvieron la oportunidad de crear o trabajar en sus piezas de danza o teatro explorando los conceptos, implicaciones y tecnologías del trackeo físico.

Esta actividad propone el abrir el debate sobre los trabajos interdisciplinarios en el ámbito de las artes escénicas a través de la experiencia de directores, programadores, artistas visuales y sonoros locales e internacionales y está destinada al público en general que esté interesado en el desarrollo de obras artísticas interdisciplinarias.

cheLA (Centro Hipermediático Experimental Latinoamericano)

Workshop práctico sobre TouchDesigner por Elburz Sorkhabi

Laboratorio de Interactividad Corporal

Miércoles 14 nov > 15h

Entrada gratuita con inscripción previa <https://goo.gl/forms/klGY2sPS7RET1bgx1>

TouchDesigner es un lenguaje de programación visual basado en nodos para contenido multimedia interactivo en tiempo real, esta interfaz está desarrollada por la compañía Derivative.

Esta actividad está dirigida a todas aquellas personas interesadas en el área técnica y el desarrollo de contenidos interactivos aplicados a las artes escénicas y/o audiovisuales. Se trabajará de manera introductoria con el software Touch Designer. Este workshop se dictará en inglés. Se recomienda traer computadora con el software instalado.

Consultoría de proyectos Godot Engine

por Juan Linietsky

Sábado 10 de noviembre > 16h

El Cultural San Martín > Sala Muiño

Gratis con inscripción previa [LINK](#)

Juan Linietsky, creador de Godot Engine, hará una selección de proyectos en desarrollo para responder dudas y resolver problemas en persona

PROGRAMACIÓN__ CONFERENCIAS Y ENCUENTROS

http://www.noviembreelectronico.org/programacion/conferencias-y-encuentros_c3

En 2018 cheLA (Centro Hipermediático Experimental Latinoamericano)

Laboratorio de Interactividad Corporal

Los Abuelos Artificiales - Conferencia performática por Ezequiel Steinman, Myriam Beutelspacher, Juan Camilo León Sarmiento, Ezequiel Abregú y Luciano Toledo.

Sábado 10 de nov > 17h

El Cultural San Martín > Sala Alberdi

Entrada gratuita con inscripción previa <http://https://goo.gl/forms/IHgBvAWF97UQdBm12>

Los Abuelos Artificiales se articula en torno a una situación autobiográfica de nuestra “performer”, Constanza. Mexicana y nieta de exiliados en el 76, llegó al país hace un par de años por primera vez a cursar una maestría en Artes Electrónicas. El desarrollo gira torno a la reconstrucción pormenorizada de la casa que alberga los recuerdos de sus generaciones precedentes. Para esto ha montado un dispositivo inteligente que nombra los Abuelos Artificiales, que la asisten con una respuesta virtual a su presencia y, acorde a los datos que aporta, le otorgan una “identidad”. La casa real, ubicada en la calle Sáenz Peña en Zárate significa la posibilidad de confrontar el estado actual de la arquitectura operante del recuerdo de su familia. ¿Pero para quién tiene interés esa casa realmente? ¿Qué valor tiene la verdad que ahí reside?

Para esta edición planteamos una conferencia performática donde, a modo de desmontaje del trabajo final de la Residencia Laboratorio de Interactividad Corpo-Real - REMAP/CHELA, volcamos conclusiones y renovadas inquietudes en torno al uso de tecnología como el OpenPTrack /TouchDesigner específicamente para este montaje escénico. La pregunta que guía este lectura-performance será: ¿Puede los Abuelos Artificiales reemplazar a Constanza por su avatar?

Apariciones y algoritmos

Charla de Julien Bayle

Sábado 17 de noviembre > 18:15h

El Cultural san Martín > Sala Cine 1

Entrada gratuita

Desde sus primeros trabajos basados exclusivamente en algoritmos y utilizando la computadora como un sistema cerrado autárquico pero omnipotente hasta sus trabajos más recientes, que incluyen grabaciones de campo y capturas de mundos tangibles, Julien Bayle presentará, a través de una serie de trabajos seleccionados, sus exploraciones creativas y su recorrido. Empujando sus propias obras a las realidades del mundo, el artista describirá el camino creativo que siguió para diseñar sus actuaciones en vivo ALPHA, FRGMENTS y STRUCT, entre otras. Hablará sobre este nuevo coqueteo constante con la hauntología y las reminiscencias del pasado y cómo éstas se hacen cada vez más presentes en trabajo. También hablará sobre cómo integra e inserta la vida y el mundo real en sus composiciones de sonido y también acerca de cómo el espacio, la arquitectura y el conocimiento urbano, se convirtieron en el núcleo central de su investigación.

Julien Bayle es un artista multidisciplinario con sede en Francia, que trabaja en la conjunción entre sonido y visuales. Combina el arte visual, la composición de música basada en algoritmos y el enfoque físico del arte sonoro mediante la creación de instalaciones interactivas de gran complejidad y presentaciones audiovisuales en vivo.

Esta actividad cuenta con el apoyo del Instituto Francés y la Embajada de Francia en Argentina.

+CODE Conferencias

3er Festival de Arte Electrónico

Sábado 17 de noviembre > 10:30h a 18h

El Cultural San Martín > Sala 1 Cines.

+CODE es el Festival Internacional de Arte Electrónico con base en Buenos Aires, que celebra su tercera edición. Con énfasis en el debate y reflexión en torno a las implicancias de la tecnología en el campo social y artístico, cada edición propone un nuevo eje para ser abordado desde su aspecto teórico y desde las manifestaciones artísticas. Siempre persiste la inquietud de enmarcar los temas en el contexto que habitamos, en convivencia con otras disciplinas, otras problemáticas y puntos de vista.

En su 3º edición, +CODE invita a explorar y reflexionar sobre el impacto de la tecnología en nuestra sociedad a partir del concepto *Espacios y Territorios. De conflictos íntimos a problemáticas globales.*

Programa

10:30h *Bienvenida y apertura*

11H *El lugar del cuerpo en el auge de la abstracción*

Renee Carmichael (Estados Unidos) de Flee Immediately! y Anibal Zorrilla de INTAD.

11:45H *El rol de las comunidades en la reconfiguración de los contextos*

Aarón Montoya-Moraga (Chile) de Processing Foundation, Lolo Armdz de Programación Creativa Buenos Aires, y colectivo #VIVAS.

12:30H *El código como materialidad en el arte*

Magdalena Molinari y Manuel Gamboa Naón. Modera Merlina Rañi.

14:15H *El ejercicio de imaginar nuevos espacios*

Joaquín Ezcurra y Débora Swistun de Studio Tomás Saraceno y Carol Burton de Carol Burton Architecture.

15:00H *Antropoceno: aproximaciones desde la sociología y el arte*

Sebastián Vereá (UNSAM) y Margarita Martínez.

16:00H *Políticas públicas en arte, ciencia y tecnología*

Andrés La Rota (Colombia) de Instituto Distrital de las Artes de Bogotá, en conversación con Cristian Reynaga (+CODE).

16:45H *La filosofía en el discurso tecnológico* Leonardo Solaas y Valentín Muro

17:15H *Cierre de jornada* por Merlina Rañi y Cristian Reynaga

2das Jornadas de Reflexión: Arte Electrónico y Educación

Organizadas por CEIARTE-UNTREF

El Cultural San Martín > Sala C

Jueves 15 de noviembre > 9h a 17h

Actividad gratuita con inscripción previa CEIARTE@UNTREF.EDU.AR

El Centro de Experimentación e Investigación en Artes Electrónicas (CEIARTE) de la Universidad Nacional de Tres de Febrero, invita a las 2das Jornadas de Reflexión: Arte Electrónico y Educación, a realizarse el día jueves 15 de noviembre de 2018 en el Centro Cultural San Martín, ubicado en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Para esta 2da edición de las Jornadas, se propone a los participantes abordar diversas problemáticas en torno a la educación de las artes electrónicas. De modo no excluyente, el tema central que se plantea es la metodología, considerando entonces las diferentes visiones sobre qué son las artes electrónicas y qué debe enseñarse sobre las mismas, y desde allí, el modo que se emplea en los diversos procesos de enseñanza-aprendizaje, de acuerdo a las perspectivas y a los objetivos buscados.

Estas Jornadas plantean un espacio de diálogo y reflexión académica abierta a expertos y representantes de organizaciones e instituciones del ámbito local, regional e internacional. La propuesta incluye el intercambio de experiencias y conocimientos entre educadores, artistas, científicos, innovadores del mundo de la tecnología, y estudiantes, con el propósito de reflexionar sobre las problemáticas propias de la educación de las artes electrónicas (poniendo un énfasis prioritario en América Latina, aunque invitando a participantes de todo el mundo).

El evento incluye un trabajo de difusión de saberes y metodologías entre instituciones y actores educativos, fomentando las relaciones múltiples entre el arte electrónico, la educación, y la sociedad.

Encuentro de artistas sobre creación fulldome

Charlas en torno a la creación
Miércoles 14 de nov > 18:30 a 20h
el Cultural San Marín > SALA 1 CINES

Artistas que forman parte del programa +CODE Fulldome compartirán los desafíos y sus experiencias en la creación de obras fulldome. Este formato se exhibe en espacios muy particulares como planetarios y domos, siendo uno de los modos más apropiados para experimentar obras inmersivas. En esta encuentro podremos conocer las experiencias y formas de trabajo de expertos en la creación audiovisual en este formato.

Participarán Paul Prudence (Reino Unido), Andres Colubri (Argentina), Jeremy Oury (Francia) y artistas invitados del Festival Domo Lleno de Bogotá.
Esta actividad se realiza gracias al apoyo del Instituto Francés y el Instituto Distrital de las Artes de Bogotá.

Resultados del Concurso Visibilizar
Premios a obras realizadas con tecnologías transmedia
Martes 13 de noviembre > 17h
El Cultural San Martín > Sala D

Desde la aparición de la Realidad Virtual en la década del 90, muchos proyectos intentaron utilizar los avances para que un simple lector se convierta en protagonista de un relato, mediante tecnologías inmersivas en 3D en el lugar del relato. Otros, se aferraron de aquellos avances para presentar contenidos en múltiples medios y plataformas, pero con el mismo concepto de que el consumidor asuma un rol activo.

Los relatos inmersivos y transmedia son el eje del primer concurso Visibilizar, lanzado por el Centro Cultural San Martín y organizado por el Ministerio de Cultura de la Ciudad de Buenos Aires y [Mediamorfosis](#), un espacio dedicado a analizar y promover en toda América Latina el desarrollo de nuevas narrativas, a partir del uso innovador de la tecnología.

Los dos mejores proyectos de contenidos transmedia y realidad inmersiva para promover en la red de colaboración internacional serán anunciados durante Noviembre electrónico. Los premiados viajarán a mercados latinoamericanos con el objetivo de lograr socios, co producciones, etworking, inversiones y distribución.

El premio es un viaje a partir de febrero de 2019, a un encuentro específicamente vinculado al proyecto, incluyendo el traslado, hotel y viáticos de dos miembros por proyecto.

Cada proyecto seleccionado contará con una tutoría que acompañará las etapas previas al viaje. Martiniano Caballieri es el productor Inmersivo a cargo del mentoring de los ganadores junto con Diego Pimentel director de el Cultural San Martín y Damián Kirzner director de Mediamorfosis.

Roboliga
XIX Olimpiada Argentina de Robótica - XVIII Feria Nacional de Proyectos Robóticos
Viernes 9 y sábado 10 de noviembre > 8:30 a 18h
Av. Montes de Oca 745
Ingreso gratuito con inscripción previa [formulario](#).

Roboliga se presenta por primera vez en el marco de NE2018 con el apoyo del Laboratorio de Robótica de la UAI, quienes desde el año 2000 tienen como objetivos promover el desarrollo del pensamiento lógico formal de los niños a partir de los 11 años de edad; fomentar el trabajo en grupo,

organizando y planificando las tareas necesarias para llegar a la resolución de un problema y generar espacios de discusión con respecto a las infinitas soluciones posibles que presentan los desafíos en robótica. Más de 1200 participantes del espacio de la Feria de Proyectos y Olimpíadas, que clasifican a la Robocup mundial.

+ info <http://www.robotliga.edu.ar/>

Organizado por: Dr. Marcelo De Vincenzi, Lic. Gonzalo Zabala, Prof. Alicia G. Siri, Prof. Edelmar Anselmi

Seminario sobre drones civiles

Presentación de CADEyA - Cámara Argentina de Empresas de Drones y Afines

Miércoles 14 de noviembre > el cultural san martín

Sala D > charlas, 10 a 17h

Sala A > Taller de buenas prácticas de vuelo, 17 a 22h

En el encuentro se presenta la Cámara Argentina de Empresas de Drones y Afines, contamos con la participación de autoridades de la Agencia Nacional Aeronáutica Civil (ANAC), Empresa Argentina de Navegación Aérea (EANA) y el Instituto de Tecnología Agropecuaria (INTA). Además hay un ciclo de charlas técnicas impartidas por referentes nacionales en ámbitos tan variados como termografía, seguimiento de oleoductos, construcción y agrimensura. Durante las charlas hay una exposición de empresas que operan, fabrican o importan drones, así también se podrá encontrar información sobre cursos, seguros y cómo volar según la legislación vigente.

También se realizarán talleres de buenas prácticas de vuelo, con la intención de concientizar y dar a conocer medidas de seguridad adecuadas para el público no profesional.

Talleres a cargo de Federico Bais, CAEDyA / Santiago Boatella, Droneria / INTI / ANAC /

Marco Nieto, EANA / Juan Pablo González, 4KDrone / Felipe Vadillo / Maximiliano Panaino, Terranz

/ Juan Pablo Vélez, INTA Agroindustria / Gonzalo Placenave, YPF / Cristian de la Torre, DJI Argentina

PROGRAMACIÓN MÚSICA ELECTRÓNICA

http://www.noviembreelectronico.org/programacion/musica-electronica_c4

Selección MUTEK – BA

Barda / Juan Hansen

Experiencias y paisajes sonoros

Centro Cultural Recoleta > Terraza

Jueves 15 de Noviembre > 19 a 21h

Bajo la curaduría de **MUTEK - Festival de Creatividad Digital** se presentan en el Centro Cultural Recoleta **Barda y Juan Hansen**, cada uno con su estilo sonoro van a musicalizar las terrazas. **Barda** es productora musical con una singular visión del cruce de lo digital con lo folklórico. **Juan Hansen** mezcla géneros sin prejuicios con la intención de transformar un set en una experiencia que atraviese climas a través de la imagen y el sonido.

Ambos se presentan con el apoyo de ARTLAB y MUTEK Argentina.

Klang

De miércoles a domingos > 13 a 20h

Centro Cultural Kirchner > Sala 502

Entrada gratuita

Es una exhibición inmersiva y sensorial dedicada a los inicios de la música electrónica y concreta en la Argentina. Cuenta con idea e investigación de Laura Novoa, conceptualización de Wustavo Quiroga y puesta y diseño de Alejandro Ros. La muestra propone diferentes recorridos, y subraya la

relación de la música con las artes visuales, el diseño, la industria y la educación académica.

> Más información: http://www.cck.gob.ar/eventos/klang-inicios-de-la-musica-electronica-y-concreta-en-argentina_2044

Las formas del sonido

Curada por el artista sonoro y visual Juan Sorrentino

De miércoles a domingos > 13 a 20h

Centro Cultural Kirchner > Sala 503, 504, 505

Entrada gratuita

Es una exhibición colectiva con artistas jóvenes de diversas disciplinas que crean obras de sitio específico bajo una misma consigna: problematizar lo sonoro. Curada por el artista sonoro y visual Juan Sorrentino, la muestra interviene las salas con obras de Autobuzz, Paloma Violeta, Joaquín Ledesma, Mercedes Lozano y el Colectivo Huella. Además, Las Formas del Sonido presenta una serie de activaciones interdisciplinarias a lo largo de ocho meses.

> Más información: http://www.cck.gob.ar/eventos/las-formas-del-sonido_3016

PROGRAMACIÓN__CINE Y PROYECCIONES

+CODE Fulldome

Festival de Arte Electrónico

Planetario Galileo Galilei

Jueves 15 de Noviembre > 19 y 20:15h

Entrada gratuita > Se retiran desde dos horas antes de la función, dos por persona.

+CODE llega al Planetario Galileo Galilei con un programa de obras en formato fulldome curadas bajo el concepto de la edición 2018, Espacios y territorios: de conflictos íntimos a problemáticas globales.

Se presentarán las obras:

- Cyclotone, de Paul Prudence (Reino Unido)
- Espacio de datos de Andrés Colubri (Argentina) y Mene Savasta (Argentina),
- Dust of the sculptures, de Minuit (Francia), Skylark, de Jeremy Oury (Francia)

Obras invitadas del Festival Domo Lleno de Bogotá.

Esta actividad cuenta con el apoyo Planetario BA, el Instituto Francés y el Instituto Distrital de las Artes de la Alcaldía de Bogotá.

Concierto de Música Visual en Fulldome

UVM 2018

Planetario Galileo Galilei

Viernes 16 de noviembre > 19h

sábado 17 de noviembre > 20:30h

Entrada gratuita > Se retiran desde dos horas antes de la función, dos por persona.

El Centro de Experimentación e Investigación en Artes Electrónicas de la Universidad Nacional de Tres de Febrero, Understanding Visual Music (UVM), el Planetario "Galileo Galilei" de la Ciudad de Buenos Aires, y el Cultural San Martín invitan al Concierto de Música Visual en Fulldome – UVM 2018 a realizarse el viernes 16 de noviembre a las 19 hs. y el sábado 17 de noviembre a las 20.30 hs. en el marco del Festival Noviembre Electrónico 2018.

Programa de los Concierto de Música Visual en Fulldome – UVM 2018

VIERNES, 16 DE NOVIEMBRE DE 2018 | 19:00 h.:

“Two Space” (1979-2009) - Larry Cuba (Estados Unidos)

“Hybris” (2017) - Carmen Gil Vrolijk y Camilo Giraldo Angel (Colombia)

“Kometentanz - Dance of the comets” (2014) - Claire Dorweiler (Alemania), Melisa Palacio López y Laura Anzola (Colombia), Rodrigo Díaz (Perú).

“Star Maker” (2018) - Michael Gandham and Chris Batstone (Inglaterra)

SÁBADO, 17 DE NOVIEMBRE DE 2018 | 20:30h.:

“Brownian Motion” (2017) - Benjamin Vedrenne (Francia)

“Stellation” (2008) - Bill Alves (Estados Unidos)

“Ocular Oscillation” (2015) - Alain Thibault, Jean- Sébastien Baillat y Patrick Trudeau (Canadá)

“Star Maker” (2018) - Michael Gandham and Chris Batstone (Inglaterra)

Esta actividad cuenta con el apoyo de Tecnópolis.

“Work in progress” del programa INNOVART

El Cultural San Martín > Cine Sala 1

Viernes 16 de noviembre > 14 a 21h, funciones cada 30 min

Programa piloto de cooperación universitaria entre Francia y Argentina en arte e innovación INNOVART es el primer programa binacional (Francia-Argentina) de cooperación y de movilidad universitaria en los ámbitos combinados del arte y de la innovación. Tiene como objetivo fomentar la internacionalización de las universidades y la movilidad de los estudiantes, docentes e investigadores entre los dos países, así como también llevar a cabo proyectos conjuntos de investigación.

La Embajada de Francia en Argentina y los Ministerios franceses y argentinos de Educación superior y de Cultura lanzaron simultáneamente en 2017 una convocatoria de proyectos a fin de que, a partir de los diálogos entre los socios, nazcan proyectos de cooperación institucional, artística, académica y de investigación.

En esta primera etapa, se seleccionaron 15 proyectos presentados por las universidades y escuelas francesas y argentinas con una duración de 2 años (Septiembre 2017-Agosto 2019).

En este marco, se realizará dentro de la programación de Noviembre Electrónico 2018 una presentación del trabajo en curso (“Work in progress”) de proyectos INNOVART con una dimensión digital.

Institut français d'Argentine – Embajada de Francia en Argentina y Programa de Internacionalización de la Educación Superior y Cooperación Internacional - Secretaría de Políticas Universitarias - Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología de la Nación

Laboratorio de Interactividad Corporal

Del 9 al 15 de Noviembre - Sala Alberdi El Cultural San Martín

A lo largo de este año el Centro Hipermediático Experimental Latinoamericano (cheLA) en el marco del Laboratorio de Interactividad Corporal, realizó una residencia con un proceso de cuatro meses, en la cual tres equipos invitados de artistas tuvieron la oportunidad de crear piezas originales de danza / teatro que explorarán conceptos, implicaciones y tecnologías del trackeo físico y la realidad aumentada. Su trabajo será mostrado en una serie de performances presentadas al público en la sala Alberdi del 9 al 15 de noviembre. Las interpretaciones explorarán las relaciones entre el cuerpo y la memoria, tanto tecnológica como biológica, en particular las imperfecciones, fisuras, y las limitaciones de cada una.

PROGRAMACIÓN__PERFORMANCES

http://www.noviembreelectronico.org/programacion/performances_c6

Pase y cierre la puerta!

Happening electrónico, exhibiciones y experiencias

De Juan Ignacio Retamal y Milión

Milión > Paraná 1048

Miércoles 14 de noviembre de 19:30 a 22:30h

Entrada gratuita hasta agotar la capacidad de la sala

Ocho habitaciones, un dispositivo: diferentes artistas que transforman el tiempo y el espacio simultáneamente. Un mapa que señala los cuartos para que el visitante decida que puerta abrir. Un museo vivo que propone abandonar el rol de espectador para suceder en micro mundos de constante mutación. Tan efímero como el presente, la experiencia solo dura tres horas, una noche. Happenings, instalaciones, personajes vivos, objetos en movimiento, música y poesía habitan detrás de cada picaporte.

BUAN, presenta NAUB

Performance de Plus Code, en Pase y Cierre la Puerta.

Miércoles 14 nov > 20 a 23 h

Milión > Paraná 1048 Sala 20

Entrada gratuita

Naub es un proyecto tecnológico/musical de carácter experimental que nace con la idea de generar una conexión entre las emociones humanas y los fenómenos eléctricos/electrónicos. La base del proyecto es un dispositivo denominado IC (interfaz craneana) el cual se encuentra en constante evolución y es utilizado para realizar todas las actividades dentro del proyecto.

Con sus diversas modalidades (220v, 12v, .exp), Naub ha participado de recitales con bandas, muestras de arte, festivales, performance en eventos, intervenciones urbanas y en acciones de arte callejero.

Juan Bautista Santisteban (Buan) nació en 1990, en Santa Fe, Argentina. Creativo electrónico, artista sonoro.

Autodidacta de formación experimental, se desempeña en diferentes instrumentos: guitarra, teclado y sintetizadores, creando también sus propios dispositivos para generar sonidos y luces. Actualmente desempeña dos proyectos sonoros y performáticos denominados: "Naub" (sintetizadores y electrónica experimental) y "Bu" (guitarra eléctrica y grabaciones en tiempo real).

Actualmente vive en la ciudad de Rosario y trabaja de forma independiente en su laboratorio creativo denominado "broteAntena", desarrollando y produciendo arte electrónico y música.

Los muertos somos nosotros

Performance multimedial de Pablo Varela, Manuel Reyes y Lucas Jara

Sábado 17 > 21h

El Cultural San Martín > Sala A

"Los muertos somos nosotros" es una obra performática multimedial, que mixtura técnicas analógicas y digitales de VJing (ejecución y procesamiento de video en vivo), pantallas múltiples volumétricas, iluminación no tradicional y música experimental. Se trata de una experiencia artística en torno a lo ominoso, inherente en aquello que parece vivo pero está muerto, o que parece muerto pero está vivo; a la senescencia (deterioro de los organismos), y al vínculo entre la naturaleza, lo humano, lo vivo y lo muerto.

Los performers operan equipos y objetos interpretativamente, y se traducen los gestos de operación en sonido, música, iluminación y video, interviniendo el espacio. El gesto corporal de operación ocupa un lugar en la escena, pero con el objetivo de explicitar en mayor o menor medida, al participante-espectador, las acciones de cada operación e intervención. Este tipo de práctica, es una de varias que integran la joven constelación de Artes, llamadas Multimediales.

La acción performática está dirigida, literalmente, a la construcción, re configuración, de un espacio escénico instalativo. "Los muertos somos nosotros", además de problematizar acerca de la audiovisión expandida, simultáneamente, parte de una instalación escénica que paulatinamente es transformada en otra diferente.

Esta obra cuenta con el apoyo del Área Transdepartamental de Artes Multimediales, Universidad Nacional de las Artes.

+CODE Performances #1

Viernes 16 de noviembre > 19:30 a 22hs

El Cultural san Martín > Sala Alberdi

Entrada > \$ 150 a través de <http://pluscode.cc>

+CODE presenta Performances #1 con una selección de artistas que exploran sonidos, visuales y procesamientos en tiempo real para dar forma a experiencias audiovisuales.

_Programa #1

20hs > Sonógrafo de Oficina de alumnos

Propuesta audiovisual que se desarrolla como proyecto site specific en la combinación de tres lenguajes (sonido, dibujo y programación) que se retroalimentan durante la performance.

Carolina Alonso (dibujo), Pehuén Rodríguez (programación y video) y Alejandro Suárez Pryjmaczuk (diseño sonoro).

20.45h > Aylu + Lolo Armdz

Las sonoridades de Aylu son un conjunto de micro piezas envueltas en una exquisita y serena energía. La complejidad de estas pequeñas piezas sonoras se mezclan con una experiencia tranquila por parte del oyente, diseñadas para alejar la mente del confinamiento y llevarla hacia un espacio abierto.

Las visuales de Lolo Armdz se basan de exploraciones técnicas de extrema sofisticación que permiten la creación de nuevas formas de generar imágenes a partir del código.

21.30h > Antropoceno de Sebastián Vereá

Performance audiovisual que utiliza datos de indicadores de la huella humana en el planeta para producir y procesar sonidos en tiempo real. Los indicadores, ubicados en un mapa, son leídos haciendo rotar un modelo en 3D de la Tierra, mientras los meridianos y paralelos actúan como grillas de una partitura sonora.

+CODE Performances #2

Colectivo de Live Coders (CLiC), Mitologik y _pagana de CANDIE, Jorge Castro y Jorge Crowe
Sábado 17 de noviembre > 19:30 a 22hs

El Cultural san Martín > Sala Alberdi

Entrada > \$ 150 a través de <http://pluscode.cc>

+CODE presenta Performances #2 con una selección de artistas que exploran sonidos, visuales y procesamientos en tiempo real para dar forma a experiencias audiovisuales.

_Programa #2:

19.30 hs // L0v3 C0d1nG de Colectivo de Live Coders (CLiC)

Desde CLiC proponemos abrir nuestra mente-cuerpo-proceso y exponerlo, proyectarlo a través de la programación en vivo, produciendo visuales y sonidos de manera colectiva: cuatro personas improvisando algo-ritmos juntas. CLiC está conformado por Juan Francisco Raposeiras, Fernando Martínez, María Florencia Alonso y Pedro Iñaki Sagasti. (programación y video).

20.00 hs // Mitologik y _pagana de CANDIE

Mitologik y _pagana conceptualiza sobre los mitos y las leyendas en el imaginario colectivo, planteando un desafío a los límites de la lógica y del razonamiento, parámetros a los que está sometido el sujeto moderno.

20.45 hs // Paisaje Warp /2018 de Jorge Castro

Paisaje Warp es una serie de trabajos relacionados con el error y el origen de las formas y colores de diferentes puntos del paisaje de mi ciudad diluidos estéticamente por los errores de un ordenador.

21.30 hs // Ludotecnia de Jorge Crowe

Ludotecnia es una presentación audiovisual en vivo basada en el uso de juguetes. Es un humilde homenaje a la generación VHS y las películas de televisión de sábado por la tarde, llenas de criaturas, stop-motion, científicos locos, superpoderes e invasiones alienígenas.

Espacio Experimental de la Orquesta Corear

Música de videojuegos en versión sinfónica

Sábado 10 nov > 16h

El Cultural San Martín > Sala Muiño

La Orquesta Corear de música de videojuegos en versión sinfónica se propone experimentar con diferentes presentaciones de música en formato no formal.

Corear nació con el objetivo de articular públicos dispares: el gamer y el sinfónico tradicional. La orquesta busca promover la cultura sinfónica con ensambles en vivo acompañando la formación de músicos de sesión y brindando servicios de grabación a distintos medios y producciones

audiovisuales, para integrar las industrias culturales de los videojuegos y la música sinfónica. Corear funciona dentro del marco de la Fundación Argentina de Videojuegos (FUNDAV).

--

Acerca de NE

Noviembre Electrónico reúne amantes de la tecnología, desarrolladores, artistas, diseñadores, gamers, makers y todas las comunidades tangenciales, sumando más de 90000 visitantes en sus seis 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.

Entre las organizaciones que estarán acompañando en el 2018 están British Council, Instituto Francés, Embajada de Francia en Argentina, la Agencia Campus France, Bienal Kosice, Sheffield Doc Fest, Centro Cultural de España en Buenos Aires, Fundación Argentina de Videojuegos, Festival Plus Code, Mediamorfosis, las universidades UNTREF, UNSAM, UBA, UNA, UAI, UNQUI y Maimónides, entre otras.

_SEDES

El Cultural San Martín - Sarmiento 1551
Centro Cultural Kirchner – Sarmiento 151
Centro Cultural Recoleta - Junín 1930
Planetario Galileo Galilei de Buenos Aires -Avenida Sarmiento y Belisario Roldán
Milión - Paraná 1048

_SEDES SATELITE

UTN REGIONAL BUENOS AIRES > Medrano 951
UAI > Av. Montes de Oca 745
ESPACIO PLA > Malabia 1841, Piso 2
UMSA > Av. Corrientes 1723
MUNTREF CENTRO DE ARTES Y NATURALEZA > Av. Sarmiento 2725
UNSAM - CAMPUS MIGUELETE > Martín de Irigoyen 3100, San Martín, Provincia de Buenos Aires.
CENTRO CULTURAL RICARDO ROJAS > Av. Corrientes 2038

