

+CODE

ARG2015

7 al 14 de noviembre

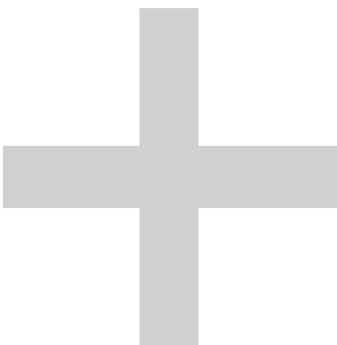
El Cultural San Martín / Sala F

Sarmiento 1551

Ciudad de Buenos Aires

7 al 14 de noviembre
El Cultural San Martín / Sala F
Sarmiento 1551
Ciudad de Buenos Aires

+CODE
ARG2015



Concepto

Cristian Reynaga

Dirección y curaduría

Cristian Reynaga

Guido Corallo

Producción

Mariana Albornoz

Sebastián Gonzalez Botasi

Identidad

Nahuel Coppero aka Nec

Diseño

Wili Peloché

Diseño web

Manuel Gamboa Naón

Video

Claudia Lucero

Temel Kuru

Montaje

Cecilia Paganini

Kevin Herzog

Maximiliano Castillo

Colaboradores

Crowdfunding (Gracias!!)

Ana Massacane

Martin Borini

Lolo Armdz

Pablo Riera

Sebastian Gonzalez Botasi

Mariana Gancedo

Kevin Herzog

Laura Paonessa

Kevin Kripper

Pablo Gonzalez

Andrea Carnicero

Gustavo Fornari

Agustín Ramos Anzorena

Sabrina del Poy

Jorge Crowe

Rudi Borrmann

Sonia Caputo

Agradecimientos

Staff El Cultural San Martín

Comunidad Processing Buenos Aires

Alberti

Armendariz

Bilatz

Colubri

Corral

Derteano

Gamboa Naón

Gonzalez Vivo

Kripper

Motus.Lumina

Mouzo

Rawski

Solaas

Tedesco

Vega Mora



NOVIEMBRE
ELECTRÓNICO
2015

e/culturalsanmartín



Sponsor

+otros

Media Partner

PROCESSING
FOUNDATION

www.pluscode.cc



/pluscodefest



El arte con código no es algo nuevo. Podemos asegurar que está presente desde la existencia misma de las computadoras. Incluso, si miráramos la historia desde la concepción contemporánea del pensamiento computacional, podemos llegar más lejos en esta línea de tiempo imaginaria y hallar obras de arte y código varios años atrás.

En los últimos diez años, sin embargo, se transformó en un medio mucho más difundido, propiciado por el impacto y visibilización de la cultura digital. Esta situación continúa generando cambios en nuestros hábitos, en nuestras maneras de comunicarnos y en los modos en los que el arte se ha valido de recursos para retratar su contexto.

Vemos cómo emergen nuevas comunidades que investigan, experimentan y desarrollan de forma creativa con diversos lenguajes y paradigmas de programación. Son quienes utilizan el código como medio expresivo primario y no como recurso para que una obra “pueda funcionar”.

Hemos sido testigos del nacimiento de proyectos de código abierto como Processing y Arduino y los cambios que han generado en la relación entre tecnología y un gran número de artistas en todas partes del mundo. Todo esto apoyándose en la existencia de nuevas posibilidades de creación de herramientas (tanto en software como en hardware), y el interés por compartirlas utilizando plataformas que permiten el trabajo colaborativo.

+CODE existe para colaborar en la consolidación de la escena local y empezar a delinear un programa general que reúna los esfuerzos de artistas, curadores y gestores.

**ARG
2015**

“Cómo (...) cosas que no existen”

Ese fue el nombre de la Bienal de San Pablo de 2014. Esos puntos suspensivos interpelaban y solicitaban un significado en el instante en que uno se enfrentaba a la frase. Ese supuesto vacío en el nombre, en verdad, era una imposibilidad abierta del equipo curatorial para definir la realidad.

Cómo imaginar cosas que no existen.
Cómo reconocer cosas que no existen.
Cómo luchar por cosas que no existen.

Ante la dificultad de entender el presente y contar con certezas para poder describirlo, lo que queda es tener al menos buenos interrogantes.

En la selección de obras delineamos tres ejes que nos ayudan a mediar entre las preguntas y sus posibles respuestas sobre el presente. Encontramos un campo de posibilidades que hoy nos permite acercarnos a esta clase de obras a un público que podrá identificar la realidad que los artistas señalan y problematizan.

El imaginario estético de algunas de estas obras abordan el campo de la creación de imágenes más identificadas con la generatividad visual; otras reflexionan sobre las posibilidades de las imágenes y la transformación de su materia y las escenas de la realidad donde emergen; y en un tercer grupo se presentan obras que proponen nuevos dispositivos y léxicos que no sólo pueden entenderse como creaciones dentro del campo de una exhibición de arte, sino dentro de nuestra cultura, afectando nuestro contexto real.

+CODE es nuestra hipótesis sobre qué es el arte con código. Es un ejercicio inductivo de definición con un recorte parcial y específico basado en el abordaje de los artistas sobre su trabajo con la programación.

No buscamos una definición cerrada pero sí un punto de partida. La muestra intenta iniciar una discusión más amplia, que nos permita reflexionar sobre las posibilidades de la disciplina, de su contemporaneidad y de su futuro.



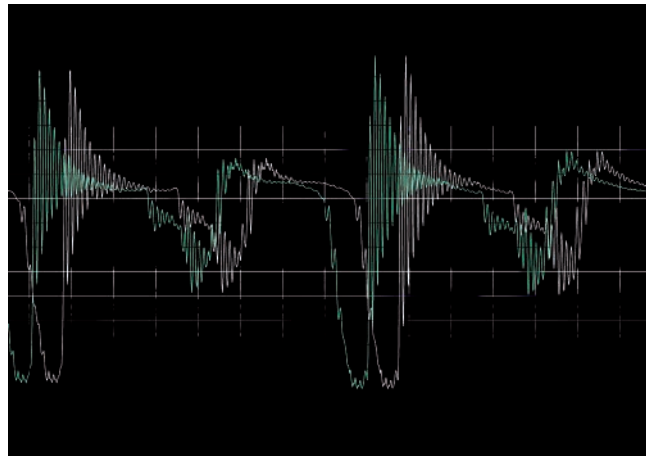
workshop

Cómo hacer imágenes con palabras: introducción a la programación creativa

Leonardo Solaas (Argentina)

Esta charla será una introducción para todo público a la práctica de la programación creativa o creative coding. Partiremos de ejemplos sencillos de reglas de producción de forma, expresados en lenguaje natural, y los traduciremos paso a paso a código ejecutable por una computadora. Usaremos el lenguaje Processing para correr nuestros ejemplos y examinar la relación entre el programa y el resultado visual. Cerraremos con una perspectiva de las posibilidades que nos abre la programación como herramienta creativa en el campo del diseño y del arte.

www.solaas.com.ar



performance

Patch_6

Kevin Kripper y Francisco Trípodí Arley (Argentina)

Puesta audiovisual que consiste en la fusión modular analógico-digital entre sintetizadores y computación gráfica audio-reactiva.

***Francisco Trípodí Arley** es músico y desarrolla sus instrumentos eléctricos y electrónicos. Ofrece talleres y cursos de electrónica aplicada a la síntesis y procesadores de efectos (UNTREF). Trabaja de manera independiente desde 2011 fabricando instrumentos y procesadores de efectos para músicos y artistas. Ha participado en los festivales Escuchar (MAMBA) y PULSO. Actualmente es estudiante de la Licenciatura en Artes Electrónicas (UNTREF).*

***Kevin Kripper** es Técnico Superior en Artes Electroacústicas (ORT, 2011). En 2012 cambia de rumbo hacia las artes visuales y el creative coding. Ha desarrollado plugins para el entorno Ableton Live y trabajó junto a artistas argentinos como Jorge Haro desarrollando aplicaciones personalizadas para sus performance AV. Ha participado en los festivales Escuchar (MAMBA) y Enlaces. Actualmente es estudiante de la Licenciatura en Artes Electrónicas (UNTREF).*

www.youtube.com/user/kevinkatet



Bytebeat II - Colección de Fórmulas #1

Dispositivo electrónico programado.

Diego Alberti (Argentina)

Un dispositivo que permite visualizar y escuchar fórmulas programadas por la técnica "Bytebeat".

Bytebeat es un movimiento de programadores que propone una forma de componer música utilizando para ello una sola línea de código.

Mediante el selector se puede recorrer la lista de las fórmulas propuestas en el primer documento *Bytebeat* ("Algorithmic symphonies from one line of code") y algunas piezas experimentales compuestas por el artista.

Diego Alberti. Buenos Aires, 1978. Artista programador. Expuso su obra en Museo Macro y Museo Municipal de Bellas Artes Juan B. Castagnino de Rosario, MAC de Bahía Blanca, C. C. Recoleta, C. C. San Martín, C. C. de España en Buenos Aires, Espacio Fundación Telefónica de Buenos Aires, Museo de Arte Moderno de Mendoza, medialab Prado Madrid, FILE Festival de San Pablo y Centro Cultural De España Santiago de Chile.

www.vimeo.com/olacon



Twittera

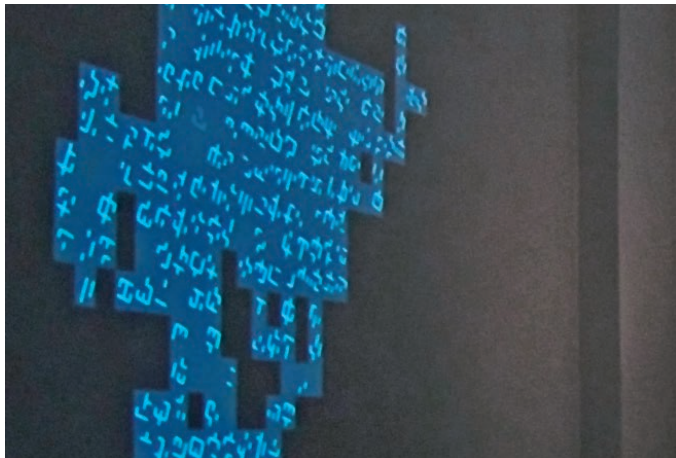
Instalación

Marcelo Armendariz aka Lolo (Argentina)

Twittera propone imaginarnos un dispositivo receptor de twitts funcionando en los años '80. En esa década las computadoras personales no eran accesibles para el común de la gente y las aplicaciones móviles eran algo totalmente extraño e impensado en esa sociedad. Los hábitos y el acceso a los medios de comunicación de ese momento se asocian en este aparato para hacer llegar directo al televisor de cada hogar los twitts de los artistas y tendencias del momento.

Marcelo Armendariz. aka lolo, Chascomús, 1986. Programador, su principal inquietud es generar contenido visual desde el código, cuando no está programando, está investigando y en constante formación. Se desempeña laboralmente en instalaciones, diseño interactivo y desarrollo de apps.

www.armdz.com



Parte del Vacío 1y_g

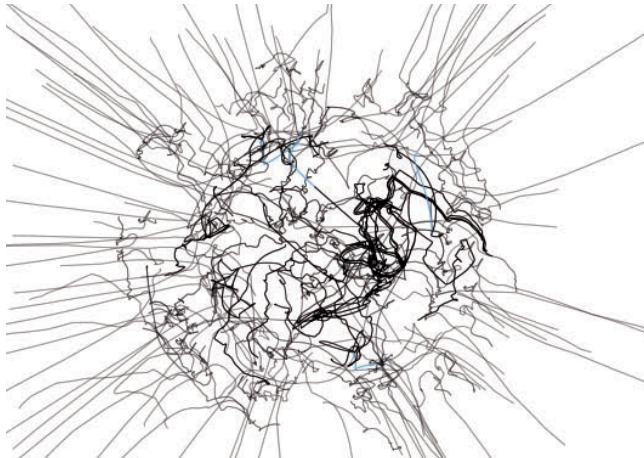
Proyección generativa en tiempo real

Javier Bilatz (Argentina)

De la serie “Partes del Vacío”, basada en una escritura generativa diseñada para carecer de sentido. En lo formal hay una intersección entre el símbolo de vacío (\emptyset), y el display electrónico de 7 segmentos (ej. relojes digitales). La realización de esta serie apunta a los estándares de comunicación visual masiva, y su nombre proviene del género de texto, (“partes de guerra”, “partes médicos”).

Javier Bilatz. Buenos Aires en 1968. Artista tecnológico, músico y programador autodidacta. Participa desde 2005 en numerosas muestras individuales y colectivas en galerías, ferias, fundaciones y museos de Argentina y en ferias de arte internacionales en EEUU, Colombia y Chile. Seleccionado en el Salón Nacional de Artes Visuales 2008 y 2014. Sus obras forman parte de numerosas colecciones.

www.javierbilatz.com.ar



Serie Espacios Métricos

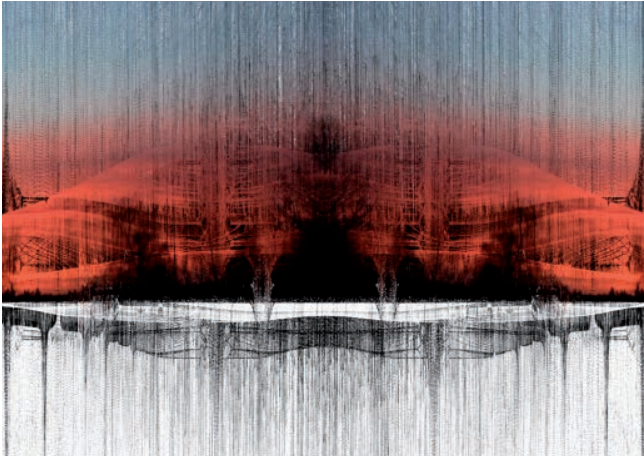
Vídeo e impresión digital. Datos generados con Mirador, visualización creada con Processing.

Andrés Colubri (Argentina)

Estas visualizaciones representan procesos de búsqueda en espacios de correlaciones por parte de usuarios del software de exploración de datos Mirador. Estos espacios son métricos, es decir, están provistos de una noción de distancia, lo cual permite calcular la separación entre variables aleatorias de acuerdo a su nivel de correlación estadística. Las bases de datos utilizadas en estas visualizaciones son los Indicadores de Desarrollo Global (Banco Mundial), y Comportamientos de Riesgo (Centro de Control de Enfermedades, USA).

Andrés Colubri es artista e investigador que trabaja en la visualización y modelado de datos biológicos, así como también con gráficos interactivos aplicados al arte y el diseño. Inicialmente estudió matemáticas en Argentina, y más tarde obtuvo un MFA del departamento de Diseño y Artes Mediáticas en la UCLA. Ha exhibido su obra en diversos eventos internacionales y es un activo colaborador en el proyecto Processing.

www.andrescolubri.net



Perfect brilliant stillness

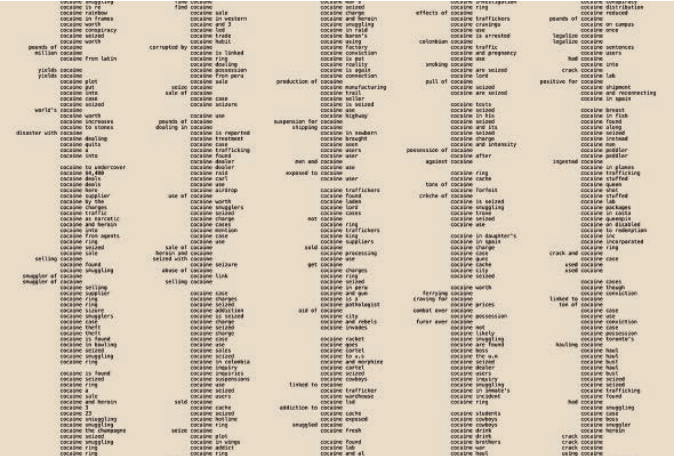
Video generativo en tiempo real.

Alba G. Corral (España)

Imaginario figurativo, sobre una fotografía del atardecer de Suecia. Realizado con Processing.

Alba G. Corral. Artista y tecnóloga creativa. Con formación en ingeniería informática, Corral ha estado creando arte utilizando el software durante la última década. Su práctica se extiende a través del vivo, vídeo, los medios digitales y la instalación. A través de diferentes prácticas artísticas explora narrativas abstractas y expresa la sensibilidad y el gusto por el color. Mediante la combinación de sistemas generativos con técnicas de dibujo improvisados, el lenguaje digital se convierte en orgánico y crea paisajes digitales fascinantes.

www.albagcorral.com



Cocaine

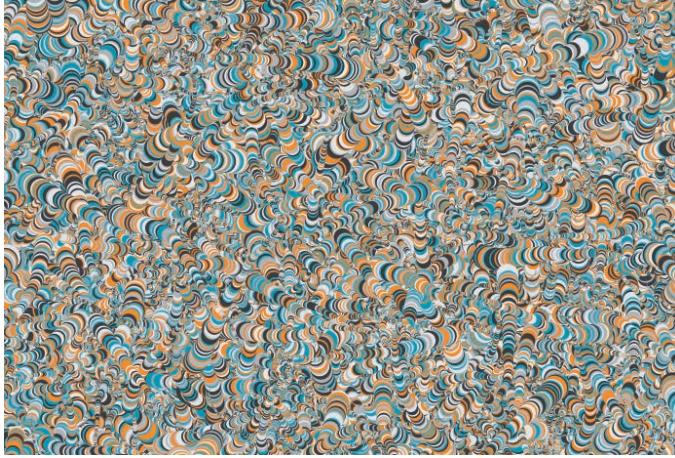
Impresión digital

Rodrigo Derteano (Perú)

Cocaine es una visualización que revela las apariciones de la palabra “cocaine” en los titulares del New York Times a lo largo de la historia. El algoritmo creado para este propósito, realiza una búsqueda en los archivos del periódico y recoge cada aparición de la palabra, acompañada de una o dos palabras que le preceden o suceden. Luego coloca cada fragmento extraído en una gráfica ordenada por décadas. El resultado es una poesía concreta a modo de gráfica de barras, que revela, entre otras cosas, el nivel de atención que generó el tema a lo largo de cada década.

Rodrigo Derteano es artista, comunicador digital y desarrollador de software. Su trabajo en el campo de las artes involucra un uso crítico de tecnología, datos y código como medio de expresión. Ha expuesto en festivales, exhibiciones grupales en galerías y museos en países como Perú, Argentina, Colombia, Chile, España, Suiza y Alemania. Su proyecto “Ciudad Nazca” (2009-2010) lo hizo acreedor al premio iberoamericano “Vida” de la Fundación Telefónica, que premia el uso de tecnología e inteligencia artificial en el arte.

www.rodrigoderteano.com



Natural

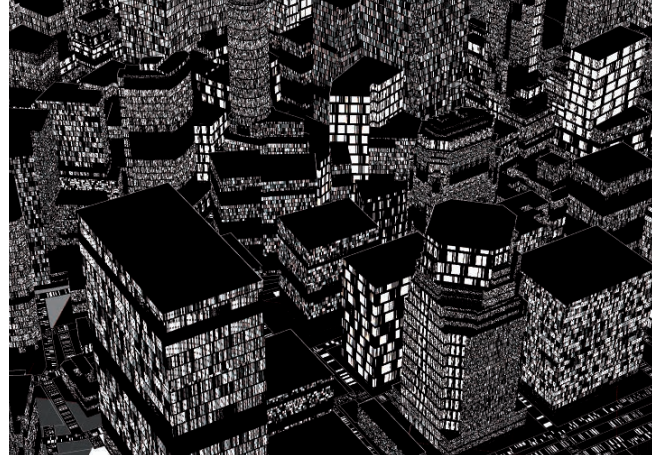
Impresión digital.

Manuel Gamboa Naón (Argentina)

Natural refleja el resultado de una búsqueda algorítmica de texturas de carácter orgánico. El recorrido de las partículas del sistema genera una geometría que cambia de sentido con la escala, yendo desde la forma simple a la textura.

Manuel Gamboa Naón (La Plata, 1993) es programador autodidacta.

www.behance.net/manoloide



RandomCity

Instalación.

Patricio Gonzalez Vivo (Argentina)

La energía incesante de la ciudad se transforma en movimiento aleatorio que cubre las geometrías generadas de OpenStreet-Map. Aunque las corrientes son caóticas, se unen en una armonía digital. Inspirado por el artista Ryoji Ikeda.

Patricio González Vivo. Buenos Aires, 1982. Artista y programador con sede en Nueva York. Él explora los espacios intersticiales entre lo orgánico y sintético, análogo y digital, individual y colectivo. Patricio estudió y practicó psicología y psicoterapia expresiva. Posee una Maestría en Diseño y Tecnología de Parsons The New School, donde ahora es docente. Actualmente se desempeña como Ingeniero Gráfico en Mapzen fabricando herramientas openSource.

www.patriciogonzalezvivo.com



Deconstruecento

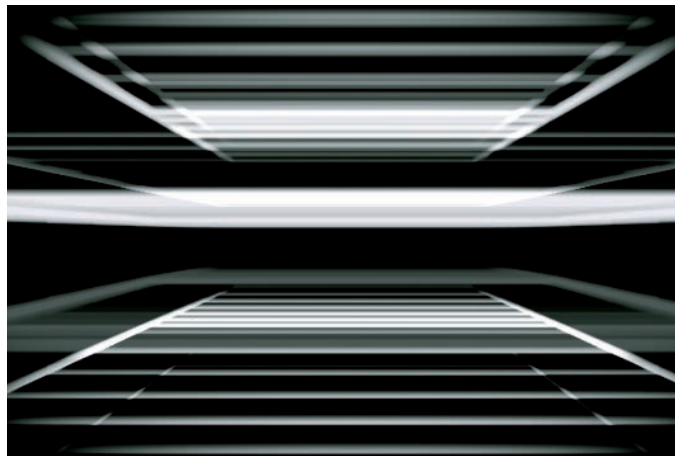
Instalación.

Kevin Kripper (Argentina)

Pinturas del renacimiento italiano son intervenidas en tiempo real por algoritmos que simulan errores de compresión de video. Una sutil interacción sustrae a la imagen de su lenguaje icónico llevándola a formas más abstractas de representación, haciendo que pierda su identificación con el referente.

Kevin Kripper es Técnico Superior en Artes Electroacústicas (ORT, 2011) comenzó su carrera desarrollando plugins para el entorno Ableton Live y trabajando junto a artistas argentinos como Jorge Haro desarrollando aplicaciones personalizadas para sus performances A/V. Actualmente inclinado por las artes visuales y el código creativo se encuentra participando activamente en distintos festivales de arte. Es estudiante de la Licenciatura en Artes Electrónicas (UNTREF).

www.youtube.com/user/kevinkatet



Sonic Lines

Instalación audiovisual interactiva.

Motus.Lumina (Argentina)

Sonic Lines es una aplicación audiovisual interactiva que genera líneas 3D con sonidos abstractos. Fue diseñada en VDMX5 / Ableton Live / Quartz Composer y la interfaz Touch OSC.

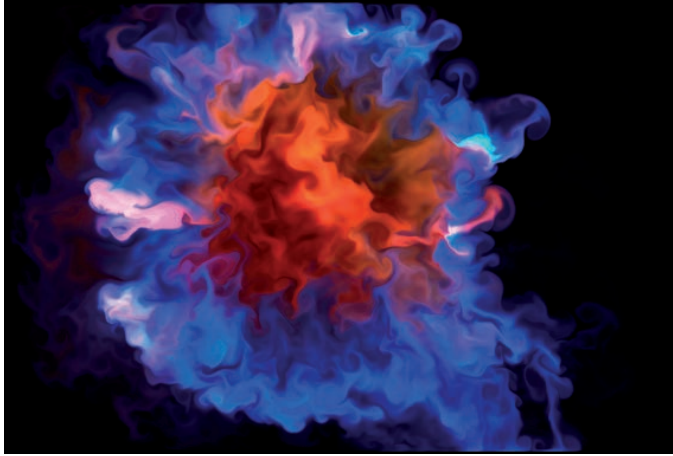
La aplicación está programada para generar líneas 3D con distintos efectos de sonido tales como: delay, chorus, reverb y resonator. Según los cambios en la geometría, el color y las texturas, la aplicación genera diferentes sonidos y efectos dentro de la composición. Diseñamos la aplicación de manera de combinar nuestros contenidos visuales y sonoros dentro de un contexto digital interactivo.

Motus.Lumina es un colectivo de diseño interactivo con base en Buenos Aires. Trabaja en el diseño de escenografías para video mapping, vjing, animación, diseño interactivo, proyectos audiovisuales y música.

Su objetivo principal es crear proyectos interactivos integrando sonido, datos y cualquier tipo de dispositivo de control digital.

Motus.Lumina fue fundado por Temel Hüseyin Kuru, también conocido como VJ Vidbeat / Estambul-Turquía y Claudia Hiroki / Buenos Aires-Argentina. Desde febrero de 2015 Motus.Lumina realizó proyectos de diseño para artistas, músicos, festivales y colectivos de arte de todo el mundo.

www.motuslumina.com



Ecós del movimiento

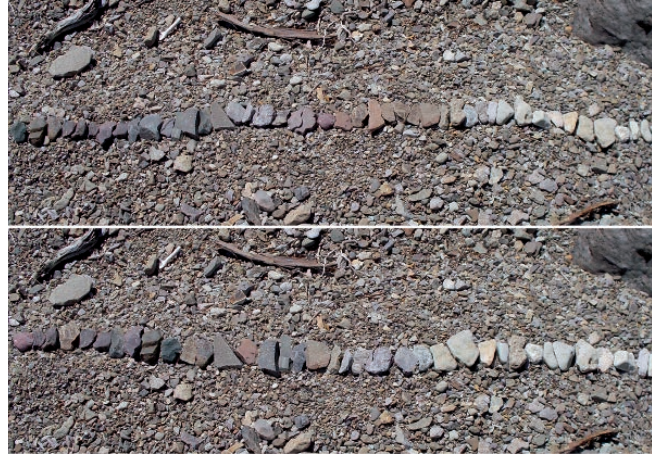
Impresión digital.

Fabrizio Iván Mouzo Lema (Argentina)

Ecós del movimiento es una serie de imágenes realizadas a través de un software generativo. Utiliza técnicas de Computer Vision y analiza en tiempo real videos de fauna marítima traduciendo su movimiento en una visualización de fluidos digital.

Fabrizio Iván Mouzo Lema es Licenciado en tecnología multimedial, estudiante de Magister en Artes Electrónicas (UNTREF), investigador, docente y co-fundador de #90ED Media Art Studio donde produce y desarrolla diversos proyectos de carácter publicitario y artísticos que utilicen tecnología como medio de comunicación.

www.90ed.net



Orden y progreso

Fotografía post-proceso de programación.

Tomás Rawski (Argentina)

Arriba: Piedras ordenadas por mí.

Abajo: Piedras re-ordenadas por un algoritmo de computadora.

Tomás Rawski. Buenos Aires, Argentina. (1980). Ing. en Sistemas en la UAI. Realizó estudios de fotografía en Andy Goldstein, talleres con Don Rypka y clínica de arte con Diana Aisenberg. Investiga las relaciones entre el mundo digital y el real, combinando la tecnología, programación y las artes visuales. Realizó muestras en centros culturales, galerías y museos de Argentina. También exhibió sus obra en ciudades como Madrid, Belo Horizonte y Canarias. Actualmente se desempeña como docente de Lenguaje de Programación para Artistas en el IUNA, creador del directorio para artistas Té de Artistas y es co-fundador de Nemeos, una red social para deportistas.

www.tomasrawski.com.ar



Filtros de color: Nueva York

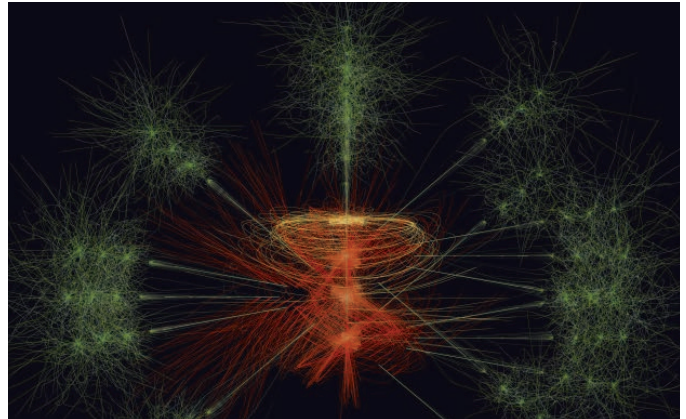
Imagen digital.

Leonardo Solaas (Argentina)

El procedimiento aplicado en esta serie es tomar un conjunto de fotos y conservar sólo un color, tornando todo lo demás transparente. Así, cada imagen es una superposición monocromática que, como la síntesis visual de una experiencia compleja, ensambla múltiples visiones de un viaje reciente del artista a Nueva York.

Leandro Solaas estudió Filosofía en la Universidad de Buenos Aires.

Es autodidacta en los ámbitos de la programación, el diseño y el arte. Como artista, ha participado en numerosas exposiciones nacionales e internacionales, y ha recibido varios premios y distinciones. Sus trabajos y antecedentes pueden consultarse en su sitio personal, www.solaas.com.ar



Grafos peludos

Animación generativa.

Esta aplicación generativa produce en vivo una serie infinita de ilustraciones que nunca se repiten. Una multitud de partículas virtuales se deslizan siguiendo trayectorias que transitan entre el orden y el caos, y dibujan en el proceso unas estructuras semi-abstractas, cuyas simetrías, texturas y patrones nos permiten reconocer organizaciones características del mundo natural.



Richker - Turris Babel

Video digital post proceso de programación.

Sebastian Tedesco (Argentina)

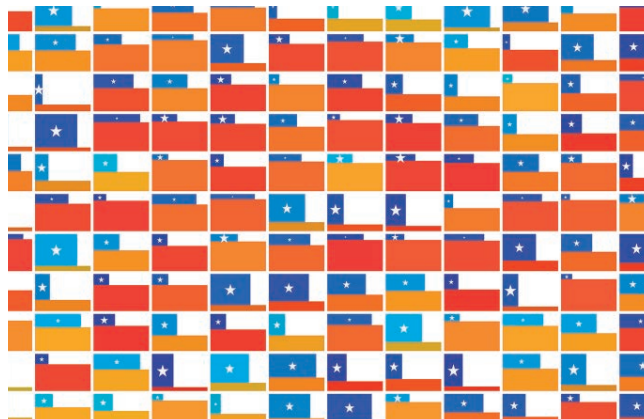
Turris Babel es una obra de la serie RICHKER que consiste en videos producidos desde código Java/Processing para la recombinación de imágenes de Athanasius Kircher.

La obra intenta, en un proceso de espagíria visual, la idea de llegar al sentido total de las imágenes en todas sus posibilidades.

Kircher fue uno de los primeros en descifrar los jeroglíficos egipcios, así como las diferentes formas de magnetismo (inclusive el del amor) y la proyección de imágenes.

Sebastián Tedesco. Artista visual y diseñador industrial. Interesado en la relación entre las antiguas y las nuevas tecnologías y lo que se desprende de este cruce. Actualmente es profesor de la carrera Especialización en Diseño Conceptual de la UNTREF y coordinador en MUNTREF Arte y Ciencia. Desde 2013 exhibe su obra en muestras individuales y colectivas en Argentina y el exterior destacando: FILE 2015 / AUP, e-flux / TEDx Riodelaplata / Medialab-Prado / Faena Arts Center.

www.sebastiantedesco.com.ar



Códigos Sociales, 2012-2015

Impresión digital, sitio web.

Ricardo Vega M. (Chile)

¿Es posible pensar que las leyes contienen sus propios if, else? ¿O que los símbolos repiten, como loops, patrones culturales?

Las piezas buscan establecer un correlato metafórico entre ciertos conceptos de programación (variables, loops, for, etc) con sistemas de codificación social (himnos, banderas, etc), ensayando otros paisajes representacionales inestables, variables, en beta constante.

Ricardo Vega M. Diseñador y artista, desarrolla proyectos en visualización, programación en diseño y el arte. Tiene interés en la tecnología y sus implicancias sociales, culturales, artísticas y políticas. Fundador de *arthenumerica.net* (2007), y del proyecto *C80.cl* (2015). Docente de diseño, Pontificia Universidad Católica.

www.ricardov.cl