

# **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



Concepto

Cristian Reynaga

Dirección y curaduría

Cristian Reynaga Guido Corallo

Producción

Mariana Albornoz

Sebastián Gonzalez Botasi

Identidad

Nahuel Coppero aka Nec

Diseño

Wili Peloche

Diseño web

Manuel Gamboa Naón

Video

Claudia Lucero

Temel Kuru

Montaje

Cecilia Paganini

Kevin Herzog

Maximiliano Castillo

Alberti

Armendariz

**Bilatz** 

Colubri

Corral

Derteano

Gamboa Naón

Gonzalez Vivo

Kripper

Motus Lumina

Mouzo

Rawski

Solaas

Tedesco

Vega Mora

### Agradecimientos

Colaboradores

Ana Massacane Martin Borini

Lolo Armdz

Pablo Riera

Mariana Gancedo Kevin Herzog

Laura Paonessa

Pablo Gonzalez

Andrea Carnicero

Agustín Ramos Anzorena

Gustavo Fornari

Sabrina del Poy

Rudi Borrmann

Sonia Caputo

Jorge Crowe

Kevin Kripper

**Crowdfunding** (Gracias!!)

Sebastian Gonzalez Botasi

Staff El Cultural San Martín

Comunidad Processing Buenos Aires













Media Partner

www.pluscode.cc



# +CON CEP +CODE TO

I 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.



### "Cómo (...) cosas que no existen"

se 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 acercar 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.



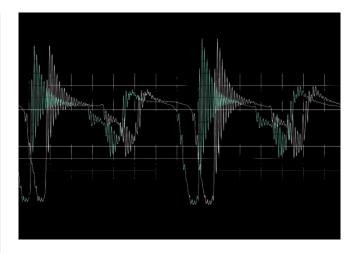
# workshop

# 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 Trípodi Arley (Argentina)

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

Francisco Tripodi 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

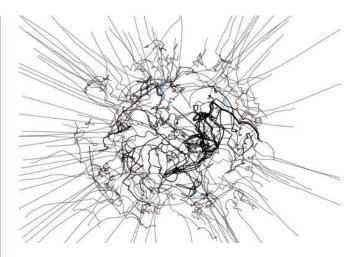
Proyección generativa en tiempo real

### 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 (Ø), 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

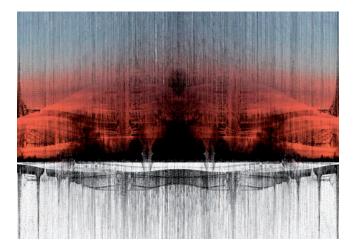
Video e impresión digital. Datos generados con Mirador, visualización creada con Processing.

### 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

	consum amplicant		United		UNITED THE P		DOLLAR SALESTINES		SOCIETY STREET, STA
	cocaline 19 re cocaline raliflow	find	coceine sale		cocalne seized cocalne change	effects of	cocatne ring		cocaine distribution
	cocaline in frames		coceane sale		cocasine and horain	entects on	cocaine traffichers	peends of	cocathe seneces
	cocaline worth		consider and 7		cocaline amongsting		cocalne cranings	peares or	cocyline on campus
	cocasine compatracy		cocaline and 3 socialine ted		cocatine in rate		cocatne use		cocaline once
	socaline selzed							Teneline	consider
								leastine	cocaline
to cheese	cocasino	corrested by	cocelino				cocaine traffic	-	cocaline sentences
million.							cocaline and pregnancy		cocaline users
	pocasine from Latin		cocaline ring		cocaline in put		cocaline use	hid	coca line
			cocaline doalling		cocaline roellity	amok.sng	cocaline		cocaline inte
vields.	cocasino		cocadne possession cocadne fron pera		cocaline is again		cocatre are selped	crack	cocs time
	cocalino		cocaline from pena		tocaline connection		cocatne tons		coculine tab
	cocaline plot		cocaline sale	production of	cocaono	pull of	cocaline	pesitive for	coca line
	cocasino gat	16120	cocauno		cocaline monafacturing		cocsine solped		cocaline shipment
	cocasino sinta	aste of	cocadeo		cocaine trait		cocsine are seized		cocalne and reconnection
	cocaline case		cocaline case		cocaine seller				cocalne in apaim
	cocalino soland		cocsine solaure		cocalne in setzed		cocaine tests cocaine soized		cocalne breast
diseaser with	cocasno vorth		cocaline use		cocaine are		cocaine solded		cocalne in flak
	cocaline Socreta	pounds of	COCESSION GAN	suspension for	cocuses artisant		cocatem to man		cocaline found
	pocaŭno to stones	doubling in	V-0/18/000	shipping			cocaine and its		cocaine alses
	CATALOG TO STORES	mountain at	cocaline is reported	210900	cocatine in residen		cocaline seized		cocalne seized
	cocaline dealline		cocaline treatment		cocaline brought		cocaline change		cocaline Instead
							cocalne and intensity		cocaline men
	pocasine a		cocaline trafficking		cocaline users	pessession of	pocadno		cocalne positier
	rocaline forte		roraine found		cocaline user		cocalon after		cocaline audither
			cocaline dealer	nen and	cocaline	against	cocaline	intented	coca line
	pacaline to Amdercover		cocaline doplar		cocaline use				cocaine in glassa cocaine trafficking
	cocaline 64,489		cocaline raid	expansed to	cocasine		cocaline ring		cocaine trafficking
	cocaline deals		cocaline car'i		cocaline user		cocaline cache		cocaline stuffed
	cocaline deals		cocaline ase			tone of	cocasne		cocaline quees
	cocasino hore		cocaune aurerop		cocaine traffichers		cocuine forfalt		cocaline shet
	cocaine supplier	use of	cocasine		cocaine found	critche of	cocasne		cocaine stuffed
	cocaline by the		cocsine worth		cocaline lades		cocaine is selzed		cocaline tab
	cocaline charges		cocaine snugglers cocaine snight		cocasine tors		cocaine snuggling		cocaline packages
	cocaino traffic				cocasine cases		cocaine tross cocaine seized		cocaine in costa
	cocaine as earcetic cocaine and bersin		cocaline charge cocaline cases		cocaline cocaline ring		cocaine seized cocaine use		cocaine queenpin cocaine on dissabled
	cocaune and berein		cocaine mention		socaine traffichers		cocasine use		cocaine on dispasses cocaine to redenation
	cocaine into		cocaine cace		cocaine king		cocaine in daughter's		cocaine to recenstrain
	cocaine ring		cocaine use		cocaine supatiers		cocaine in spair		cocalne incorporated
	cocaine seized	sale of	COCKERN AND	Contac	cocases suggetters		cocaine charge		cocaine ring
	cocaine Sale	berain and	Value and	5400	socaine arecessing		cocaine cara	crack and	COCCUPATION LINE
selling	COCCUMA SPILE	seized with	COCCUSAN		cocaine use		cocaine ques	finding and	cocaline case
	cocasine found	Delican whole	cocaline selzure	T. CAT	cocaine		cocaine cache	4446	cocalne
	cocause snuggling	abuse of	TOTAL CONTRACTOR		cocaine charges		cocasne city	2 4100	100114
emeater of	CACASSA						cocaine season		
snuggler of		selling							cocaline cases
	cocaine setting				cocaline in serv		cocaine worth.		
			cocaline cose			terrying craving for	cocasno		cocaine consistion
						Kravino for	cocaone	linker to	
				316 07					
									cocaine use cocaine consistion
					cocaline and rebels	fursi ever	cocaone		cocaine consistion
	cocasine theft		cocause seized		cocaine invades				cocaline case
	cocaine theft		cocause sharge				sociate takety		cocalne possession
	cocasne is found cocasne in Bouling		cocause case		cocaine rocket		cocaine snuggling		cocalne tonente's
	cocaone on bowling		cocaline use		cocaine goes		cocatne are found	- BM/15hg	cocatine
	cocaine seized		cocaine sales		cocaine cortet		cocatne boss		cocatne hash
	cocaone snuggling		cocaone seized		socaine to avs		socaine the vin		cocaine hint
	rocatine ring		cocatine in colembia cocatine indexing		cocatne and morphine		cocalne seried		cocalne bust cocalne blek
	cocaone as found		cocaone inquiry		cocasne cartel		cocatne dealer cocatne users		cocaline host
	cocaone seized		cocaline suspensions		cocaine coveros		cocaine ineator		cocatne served
	cocaone ring		cocatine use	times to	COLUMN TOWNS		cocatne snepplies		cocatne served
	cocasne rung		cocaine selant	Clause to	cocaine trafficher		cocatne in inmate's		cocaine trufficates
	cocaone a cocaone sale		cocaine setem		cocatne warehouse		cocatne incident		cocatne trafficating
	rocatine and hereto	4414	cocaline		cocasne tad		cocaine ring	244	cocatne
	cocasne 3	3000	cocaine coche	ensiction to	COLUMN TOWN		COLUMN TARREST	200	cocatne snegating
	socaline 25		coceane serseq	energeance on	cocaline cache		cocating students		cocatus case
	cocame aniamitima		cocaine hottine		cocatine expessed		cocatne coverno		cocaline boss
	cocatine smuss line		coceine rine	stuppled	COCKERN ENDERSON		cocatne coverys		cocaine anapaler
	cocaine the chamaions	setten	cocaline	seappiece	cocaline Fresh		cocatne drink		cocatne herain
	cocaine selent	94116	cocaline alot		AND THE PARTY OF T		cocaine drink	reach	cocaline
	cocasine smussiting		coceline on wines		cocasine found		cocatne brethers	crack	cocatine
	consider rime		coraine addict		cocaine lab		cocaline war		consine

### Cocaine

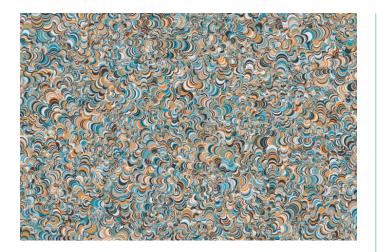
Impresión digital

### 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** 

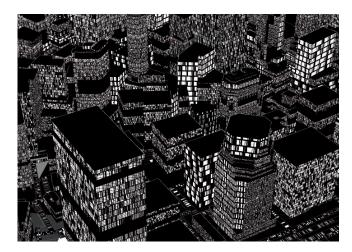
Impresión digital.

### 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

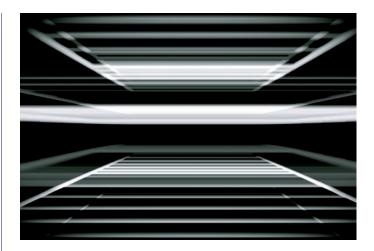
Instalación.

### **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 AV. 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)

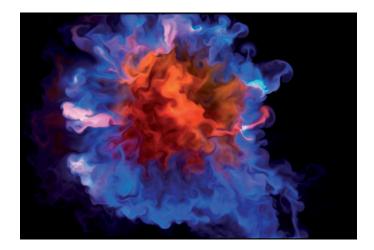
Sonic Lines es una aplicación audiovisual interactiva que genera líneas 3D con sonidos abstractos. Fue diseñada en VDMX5 / Ableton Live / Quartz Composer y la interfaz Touch OSC.

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



Ecos del movimiento Impresión digital.

### Fabricio Iván Mouzo Lema (Argentina)

Ecos 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.

Fabricio 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)

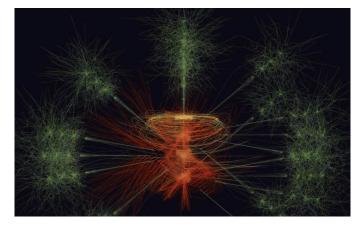
*Arriba*: Piedras ordenadas por mi. *Abajo*: Piedras re-ordenadas por un algoritmo de computadora.

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.



**Grafos peludos** Animación generativa.

### 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.

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.

**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



Richker - Turris Babel

Video digital post proceso de programación.

### Sebastian Tedesco (Argentina)

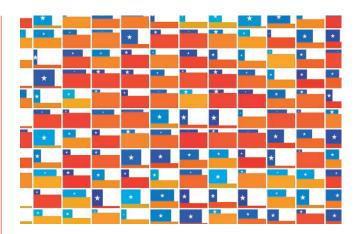
Turris Babel es una obra de la serie RICHKER que consiste en videos producidos desde código Java/Processing para la recombinación de imágenes de Athanasius Kircher.

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 artnumerica.net (2007), y del proyecto C80.cl (2015). Docente de diseño, Pontificia Universidad Católica.

www.ricardov.cl