ENCUENTRO INTER-UNIVERSITARIO. ARGENTINA |CANADÁ

Del 13 de mayo al 24 de mayo

Organizado conjuntamente por OCADU (Ontario College of Art and Design, University) y el Espacio Fundación Telefónica, Argentina.

Una propuesta de colaboración e investigación entre diferentes universidades de Argentina (**UNTREF, MAIMÓNIDES y UNLP**) con **OCADU** (Ontario College of Art and Design, University) y **Concordia University**, de Canadá. Un encuentro de 2 semanas, que servirá de plataforma para conocer y difundir el trabajo académico de las distintas universidades en torno a la ciencia, el arte y la tecnología.
Este encuentro se realizará en el Espacio Fundación Telefónica desde el 13 hasta el 24 de mayo, y tendrá una metodología de Workshops interdisciplinarios, eventos y un simposio que facilitará la colaboración e intercambio académico y artístico entre las distintas universidades.

TALLERES / WORKSHOPS | **Desde el miércoles 15 al viernes 24**

Coordinado por **Jazmín Adler** (Argentina), **Marta Ladly** y **Guillermina Buzio** (Canadá)

Inscripciones hasta el 8 de mayo
http://www.fundacion.telefonica.com.ar/que-hacemos-difundimos-conocimiento-actividades-encuentro-interuniversitario.html

SIMPOSIO | **Lunes 20 y Martes 21 | 15 a 19 horas**

Coordinadores académicos **Martha Ladly** (Canadá) y **Rodrigo Alonso** (Argentina)
SIN INSCRIPCION PREVIA

EXHIBICION | **Desde el miércoles 15 al viernes 24 | de 14.00 a 20.30 horas**

Curadora **Martha Ladly y Guillermina Buzio** (Canadá)

UNIVERSIDAD MAIMÓNIDES

Licenciatura en Tecnología Multimedial

Coordinado por **Alejandra Marinaro**

-Bioarte: La biotecnología como herramienta de expresión artística

Dictado por *Joaquín Fargas*

TALLER | MIER 15 y JUE 16 |15 a 18 horas

Con inscripción VISITA AL LABORATORIO | LUN 20 |10 a 12.30 horas

El ciclo de charlas está dirigido a artistas, curadores e investigadores interesados en explorar e investigas las nuevas relaciones establecidas entre el arte, la ciencia y la tecnología al incluir nuevos materiales orgánicos como son plantas, ADN, piel humana y otros organismos en producciones artísticas y cómo a partir de esto se generan nuevas técnicas y metodologías en la producción creativa que combina los conceptos de obra, naturaleza, ser vivo y lo experimental. El objetivo del ciclo de charlas es introducir a los participantes a la experimentación con seres vivos, mostrar a la biotecnología como una herramienta de expresión artística. La propuesta contiene un panorama de la historia del Bioarte en el mundo.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA (UNLP)

Departamento de Multimedia de la Facultad de Bellas Artes

Coordinado por **Emiliano Causa**

-Técnicas de Video-Mapping para la generación de Realidad Aumentada en las Artes Visuales. **Laboratorio "EMMELAB"**

Dictado por *Ezequiel Rivero, Francisco Álvarez Lojo, Ariel Uzal, Matías Jauregui Lorda y Jesica Toledo.*

PRESENTACIÓN | VIE 24 |17 a 20 horas

Con inscripción

EmmeLab es un laboratorio de investigación y experimentación multimedial, formado por docentes y alumnos de la carrera de diseño multimedia. El laboratorio lleva adelante sus funciones en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Nacional de La Plata. Fue creado a inicios del año 2008 con actividades referentes a la investigación y análisis de nuevas interfaces para el arte, al mismo tiempo que está destinado a la producción de obras propias. El objetivo del taller es exponer la problemática del video-mapping desde diferentes ejes de análisis: técnicas lineales vs. mapping dinámico, modelado 3D vs. deformación de planos trapezoidales; recorriendo diferentes herramientas de software. También se detallarán casos concretos de implementación en una escultura aumentada, y los algoritmos desarrollados para dicha realización.

UNIVERSIDAD NACIONAL TRES DE FEBRERO (UNTREF)

Licenciatura en Artes Electrónicas / Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas

Coordinado por **Mariano Sardón y Mariela Yeregui**

-Taller Introductorio a Arduino

Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas

Dictado por *Daniel Álvarez Olmedo* y *Diego Diez*

TALLER | VIE 17 | 15.30 a 18 horas

Con inscripción

El Taller Introductorio propone un acercamiento a los conocimientos básicos orientados al uso de la plataforma Arduino, abordando el manejo de componentes electrónicos más comunes para la construcción de dispositivos simples. Dadas las características, el mismo está orientado al público general.

-Mala Praxis. Una plataforma experimental transdisciplinaria para el diálogo entre Arte –Ciencia y Tecnología en el contexto educativo.

Dictado por *José María D'Angelo*

PRESENTACIÓN | MIE 22 | 17 a 19 horas

Sin inscripción previa

El presente proyecto diseña e implementa una plataforma que desarrolla mecanismos tendientes a articular y dinamizar el proceso de exploración y construcción del conocimiento en el ámbito de la educación media, considerando al sujeto no como un usuario de "saberes tecnológicos" o un pasivo "receptor de conocimientos", sino como un productor de procesos cognitivos integradores. Es así que esta plataforma desarrolla una experiencia piloto en la Escuela Media 8 de Caseros, Pcia. de Buenos Aires, que se establece como lugar de reflexión y de diseño de estrategias en torno al cruce arte/ ciencia/ tecnología, cuestionando e indagando cómo dicho cruce es visualizado y articulado en la esfera de la educación.

-Producción Universitaria en el contexto de las Artes

Dictado por *Daniel Álvarez Olmedo*

PRESENTACIÓN | JUE 23 | 18 a 20 horas

Sin inscripción previa

La Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas trasciende la visión más usual de la tecnología como "herramienta de creación", y se funda en un diálogo transversal entre el arte, la ciencia y la tecnología. Es así que las artes electrónicas emergen como un espacio de intercambio y de interconexión de conocimientos, lo que permite articular miradas y actitudes, reflexiones y cuestionamientos en relación al individuo, la obra y su entorno, dentro de un espacio de investigación. Comparada a las epistemologías consolidadas de las ciencias humanas, sociales y naturales, el discurso en torno a la investigación artística basada en la práctica es relativamente joven e incluye un rango diverso de enfoques. Este tipo de investigación puede ser entendida como un proceso que se articule por y a través de la práctica. Posicionarse en la escena de la discusión, comprometiendo en esto el discurso acerca de su metodología, contribuye esencialmente a generar un marco desde el cual contribuir a la reflexión epistemológica del campo y a la demarcación de pautas que contengan y legitimen las peculiaridades de las prácticas artísticas electrónicas en el seno de nuestro programa de estudio. En este contexto, diversos proyectos abordan, desde su propio proceso y a partir del objeto de estudio, espacios y horizontes de diálogo interdisciplinar. Nos referiremos aquí a los proyectos "Estados manipulados I" (Robots + Lentejas) de Daniel Alvarez Olmedo, "Parasitoides" de Ana Laura Cantera y "Cinéfago" de Daniel Escobar Vásquez, por considerar que la diversidad de sus recorridos dan cuenta del tipo de investigaciones llevadas a cabo en el mencionado programa de estudios.

CONCORDIA UNIVERSITY

Coordinado por **Martha Ladly y Guillermina Buzio**

-Taller de accesorios móviles

Dictado por *Joanna Berzowska*

TALLER | MIE 22 | 11 a 16 horas

Con inscripcion

Nuestras necesidades de proveer de poder a un creciente número de dispositivos electrónicos móviles, es cada día mas obvia. Particularmente en el diseño de electrónicos móviles, el poder es, y continuará siendo, una de las mas difíciles restricciones que sobrellevar. El desarrollo de fuentes de energía independientes de nuestras redes eléctricas y ancladas en nuestro cuerpo, en conjunto con los aparatos electrónicos que demandan estas energías, ofrece una posible solución. Creemos que la investigación en este área puede categorizarse de tres maneras: (1) paneles solares flexibles, celdas fotovoltaicas imprimibles, bio-baterías, y elastómeros dieléctricos entre otros; (2) eco-diseño, conservación de poder, y diseño de sustentabilidad; y, finalmente, (3) poder generado por humanos. Este punto incluye la evaluación de métodos de energía reclamada (a) pasivamente, de calor corporal, movimiento corporal y caminatas, y (b) activamente a partir de acciones como pedalear o darle vuelta a una manivela.

-Taller Audio-Mobile

Dictado por *Owen Chapman, Kim Sawchuk* y *Samuel Thulin*

TALLER | MIE 15 y JUE 16 | 10 a 14 horas

Con inscripción

Proponemos llevar a cabo un taller de dos días de duración sobre Audio-Mobile, con aproximadamente diez participantes, artistas locales y delegados del simposio cada día, en un lugar de Buenos Aires. Realizaremos un taller para que los participantes creen sus propias intervenciones en el paisaje urbano de la ciudad utilizando sus *smartphones* y nuestra aplicación *Echoscape*, que permite la creación de instalaciones digitales autónomas que incluyen mapas tridimensionales que integran sonidos grabados en Audio-Mobile. La interacción con estos archivos de audio recuerda los juegos de video con vista en primera persona, y constituye una incursión creativa donde pueden crearse mezclas de audio únicas –incorporando un conjunto de efectos de procesamiento de señales de audio tales como EQ, retraso (*delay*), reproducción en bucle, etc.–, individualmente o con otros usuarios, lo cual permite la colaboración en la composición y el establecimiento de redes sociales. Proponemos montar un taller sobre la experiencia *Echoscape*, para una iteración específica para Buenos Aires.

-El Ciclo P.o.E.M.M.: Poesía para medios [móviles] excitables

Dictado por *Jason Lewis*

SEMINARIO + PERFORMANCE | VIE 17 | 18 a 20.30 horas

Sin inscripción previa

El *Ciclo P.o.E.M.M.* es una serie de textos-obras digitales interactivos que buscan encontrar sentido en una conversación disparatada, el habla infantil, el significado de diferentes tonos de púrpura, los misterios de ser un niño Cherokee adoptado por anglos y criado en la montaña en California del norte, y la importancia de llamar helado a un helado. El ciclo consiste en una serie de obras multimodelo y multiplataforma, en varias versiones: superficies táctiles tanto de pared, en gran escala, como de tabletas y teléfonos, así como textos-imágenes impresos. Estas obras son producto de un proyecto de investigación/creación a largo plazo, que examina cómo la variabilidad, la interactividad, la conectividad de redes sociales, la computación y la movilidad, pueden integrarse en el núcleo de construcción de sentido de textos poéticos.

ONTARIO COLLEGE OF ARTS AND DESIGN UNIVERSITY (OCADU)

Coordinado por **Martha Ladly y Guillermina Buzio**

Asistente: Julián Higuerey Nuñez

-Jornada de visualización de datos

Dictado por *Sara Diamond*

TALLER | SAB 18 | 14 a 20 horas

Con inscripción

Esta jornada de experimentación e inmersión en técnicas y prácticas de visualización creativa de datos se basará en las investigaciones y descubrimientos de la doctora Diamond y sus colaboradores en el Centre for Innovation in Information Visualization and Data-Driven Design (CIV-DDD). El CIV-DDD es el centro más importante de investigación sobre innovación y formación en materia de información y visualización científica de Ontario. El taller proveerá una serie de presentaciones, ideas (brainstorms) y oportunidades de realizar bocetos para que los participantes se familiaricen con la naturaleza de los datos, aportando también una breve historia e introducción a las prácticas de analíticas visuales y visualización de datos, tanto desde el punto de vista artístico como del instrumental. El taller comenzará abordando una discusión acerca de la naturaleza de los datos, indicando que los datos se encuentran en todas partes e interpretando las formas de recolección y las mediaciones implicadas en su creación. Identificaremos las fuentes de datos que nos rodean e imaginaremos como recolectarlos. Abarcaremos la comprensión de los objetivos potenciales de tal captura, analizando y representando esas fuentes de datos y definiendo a quienes están dirigidas tales visualizaciones.

Los participantes concluirán la sesión habiendo adquirido conceptos de visualización de datos relevantes al propio contexto, habiendo incorporado técnicas de diseño (como metáforas creativas, diseño centrado en el usuario y diseño basado en datos), exploraciones de visualizaciones efectivas y otras que fracasan, brainstorms grupales y bocetos.

-***Kit de Accesorios Gestuales***

Dictado por *Kate Hartman*

TALLER | VIE 17 | 12 a 17 horas

Con inscripción

Algunas veces utilizamos códigos secretos para comunicarnos con nuestros amigos, parejas o colegas, mientras estamos en compañía de un grupo más amplio de gente: un codazo, una tos, un toque en la nariz, algo que indica "Estoy pensando en vos...", " Sálvame de esta conversación!", o "Salgamos de aquí ya!". ¿Qué tal si nuestra ropa pudiese comunicar estos mensajes? El Kit de Accesorios Gestuales es un set de herramientas modulares que invita a artistas y diseñadores a crear sus propios accesorios de comunicación inalámbrica. Una herramienta gestual que emplea un radio transmisor, un "notificador" que permite que dos personas se codeen de una punta a la otra de un espacio. Dado que el Kit comprende la mayoría de los aspectos técnicos, como circuitos y configuraciones de la radio, el ímpetu está concentrado en el diseño interactivo de la prenda misma.

-***Paseo por el parque***

Dictado por *Martha Ladly* y *David Green*

TALLER | JUE 23 | 11 a 17 horas

Con inscripción

Paseo por el Parque es un proyecto ambiental móvil y de mapeo social, que involucra aspectos de orientación de caminos e identificación de la naturaleza, actividades culturales, perspectivas históricas y cartografía bio-regional. El proyecto invita a la contribución tanto en espacios de narrativa real como virtual. Los visitantes pueden capturar impresiones personales en los parques, que pueden llevar como recuerdos o bien dejarlos para que otros los encuentren. Con el tiempo y con las contribuciones realizadas por los participantes, se van co-creando distintas narrativas, configurando el aspecto comunitario del espacio del parque. El *Grange Park Walk (Paseo por Grange Park)* está asociado tanto con el edificio de OCAD University, como con el de Art Gallery of Ontario (AGO), edificios limítrofes. El proyecto es de código abierto y se encuentra disponible para colaboración y adaptación, con la esperanza de entablar interacciones profundas entre los visitantes, la comunidad y los espacios públicos. El proyecto *Park Walk* fue desarrollado por Martha Ladly y Bruce Hinds en OCAD University, como parte del Mobile Digital Commons Network, y fue diseñado y mapeado con el propósito de aumentar el Grange Park de Toronto, el camino Spring Creek en High Park, y el camino Hoodoos en el Banff National Park, Canadá.

-Taller / evento Caminatas de las Américas

Dictado por *Shawn Micallef*

TALLER | VIE 24 | 14 a 16 horas

Sin inscripción previa

En las décadas de 1950 y 1960, los situacioncitas parisinos utilizaron métodos psico-geográficos para explorar su ciudad; escapar de sus trillados recorridos habituales, les mostraba perspectivas nuevas y diferentes de París. Siguiendo un camino “turístico” o “de tránsito” que se podría tomar en una ciudad canadiense como Toronto, señalado en mapas con formato de tarjeta postal de esa ciudad (o ciudades, según cuántas caminatas somos capaces de hacer), viajaremos por Buenos Aires según esa ruta aparentemente aleatoria. Se alentará a los participantes locales a compartir sus conocimientos sobre su ciudad a lo largo del recorrido, en tanto que los visitantes compartirán lo que saben sobre la suya propia, y podremos empezar a ver cuán similares o diferentes son esas ciudades. ¿Encontramos conexiones hemisféricas? Caminar ofrece visiones íntimas de las ciudades y de las minucias que constituyen la suma de sus partes. Utilizando esta técnica psico-geográfica, esta caminata, que durará toda la tarde, nos llevará lejos de las rutas turísticas o comerciales y hacia lugares intermedios, desde donde enviaremos *tweets* sobre nuestros descubrimientos, compartiendo así estas caminatas con una amplia audiencia

CRONOGRAMA

		MIÉRCOLES 15	JUEVES 16	VIERNES 17	SÁBADO 18
		10 a 14 | TALLER AUDIO-MOBILE (CHAPMAN/SAWCHUK/ THULIN) **Con inscripción** **15 a 18 | TALLER DE BIOARTE** (FARGAS) **Con inscripción** **19 | INAUGURACION EXHIBICION** **Abierto al público**	**10 a 14 |TALLER AUDIO-MOBILE** (CHAPMAN/SAWCHUK/ THULIN) **Con inscripción** **15 a 18 | TALLER DE BIOARTE** (FARGAS) **Con inscripción**	**12 a 17 | TALLER DE ACCESORIOS GESTUALES** (HARTMAN) **Con inscripción** **15.30 a 18 | TALLER INTROCTORIO A ARDUINO** (ÁLVAREZ OLMEDO-DIEZ) **Con inscripción** **18 a 20.30 | THE P.O.E.M.M CYCLE** (LEWIS) **Abierto al público**	**14 A 20| JORNADA DE VISUALIZACIÓN DE DATOS** (DIAMOND) **Con inscripción**
LUNES 20	**MARTES 21**	**MIÉRCOLES 22**	**JUEVES 23**	**VIERNES 24**	
10 a 12.30 | TALLER DE BIOARTE (FARGAS) **Con inscripción** **15 A 19 | SIMPOSIO** **Abierto al público**	**15 a 19 | SIMPOSIO** **Abierto al público**	**11 a 16 | TALLER DE ACCESORIOS MÓVILES** (BERZOWSKA) **Con inscripción** **17 a 19 | MALA PRAXIS** (D'ANGELO) **Abierto al público**	**11 a 17| TALLER BUENOS AIRES PARK WALK** – (LADLY/GREEN) **Con inscripción** **18 a 20 | PRODUCCIÓN UNIVERISITARIA EN EL CONTEXTO DE LAS ARTES**. (ÁLVAREZ OLMEDO) **Abierto al público**	**14 a 16 | TALLER/EVENTO CAMINATA DE LAS AMÉRICAS** (MICALLEF) **Abierto al público** **17 a 20 | EMMELAB** (RIVERO-A.LOJO-UZAL-J.LORDA) **Con inscripción**	

SIMPOSIO:

Coordinadores académicos: ***Marta Ladly y Rodrigo Alonso***

LUN 20 – 15 a 19 horas

Sara Diamond. Visualización científica (OCAD)

Martha Ladly. Perspectivas femeninas a través de las tecnologías (OCAD)

Emiliano Causa. Configuración estética de una producción de vida artificial (UNLP)

Alejandro Schianchi. Intervenciones virtuales locativas (UNTREF)

Owen Chapman, Kim Sawchuck. Audio on the move (Concordia University)

Shawn Micaleff. Walking Workshop (OCAD)

MAR 21 - 15 a 19 horas

Federico Joselevich. Stop-motion colaborativo (UNLP)

Jason Lewis. Poetry for Excitable Mobile Media. PoEMM (Concordia University)

David Wolkowicz. Interfases en aplicaciones multimedia (MAIMONIDES)

Kate Hartman. Nudgeables Accessory Kit / **Joanna Berzowska**: Wereable (OCAD)

Joaquín Fargas. Laboratorio Argentino de Bioarte (MAIMONIDES)

Miguel Grassi. Emociones artificiales (UNTREF)

JOANNA BERZOWSKA

Karma Chameleon, 2011

Maniquíes, prendas electrónicas interactivas, video, fotografías

http://xslabs.net/karma-chameleon/site/home.php

Karma Chameleon es un proyecto de investigación y creación colaborativo entre un diseñador y un científico. El objetivo es desarrollar una colección de prendas electrónicas interactivas, creadas a partir de una nueva generación de fibras compuestas, capaces de generar energía directamente del cuerpo humano y almacenarla, para luego utilizarla modificando sus propiedades visuales. Estas prendas animadas cambian sus características visuales, color y forma, en respuesta al movimiento físico. Exhibiremos dos prendas transformativas (cuatro vestidos en total), resultado del trabajo de diseño llevado a cabo en XS Labs, bajo la dirección de Joanna Berzowska, como así también dos grandes fotografías de prendas. *El Vestido Hombro y el Vestido Acróbata* son dos pares de prendas transformativas de una colección especulativa de vestidos que representan la complejidad de los procesos de diseño asociados con el diseño de fibras activas. La colección muestra prendas en sus múltiples etapas, alta y baja energía, hechos posibles gracias a fibras y textiles del futuro.

Photography by Ronald Borshan © 2012

SARA DIAMOND

Sentimientos Visuales, 2012

Video, póster

Sentimientos Visuales presenta una década de investigación sobre la extracción de la emoción y el sentimiento de los textos por medio del proceso de algoritmos del lenguaje natural. Esta información se presenta en forma de visualizaciones, ya sea de imágenes abstractas o metáforas familiares. *Sentimientos Visuales* consiste en un DVD que contiene una serie de visualizaciones realizadas por el Laboratorio de Investigaciones de Analítica Visual de OCAD University durante los últimos dos años, así como varias imágenes capturadas de estas visualizaciones. La exhibición también incluye imágenes extraídas del programa artístico *CodeZebraOS*. Las imágenes del Laboratorio de Investigaciones de Analítica Visual capturan las relaciones entre los contenidos de varias secciones del periódico de mayor circulación de Canadá, el Globe and Mail; y la emoción expresada en dichos artículos. El análisis de datos y la visualización permite considerar la emoción expresada en el periódico contra parámetros tales como la hora de publicación, el día, el autor o la sección del periódico. Estas imágenes son diseñadas por Guia Gali y Simon Oliver, asistentes de investigación del Laboratorio liderado por la Dra. Sara Diamond, con dirección del Dr. Fanny Chevalier y la colaboración de Adrian Norris, del Globe and Mail.

CodeZebraOS (1998-2007) era un software de visualización conversacional que proveía al usuario una participación no linear y una organización de las conversaciones y de los ámbitos de juegos por tópicos. Ilustraba las relaciones entre las conversaciones, organizaba las discusiones por tema, y proveía un gráfico para cada aporte o espacio que infería su contenido emotivo. Diagramas de Voronoi asociados con nueve animales diferentes proveían el vocabulario visual. Diamond creó cinco prototipos de este software mediante una colaboración con el equipo de desarrollo internacional *CodeZebraOS.* (Diamond, Lachman, et al) .

OWEN CHAPMAN | KIM SAWCHUK | SAMUEL THULIN

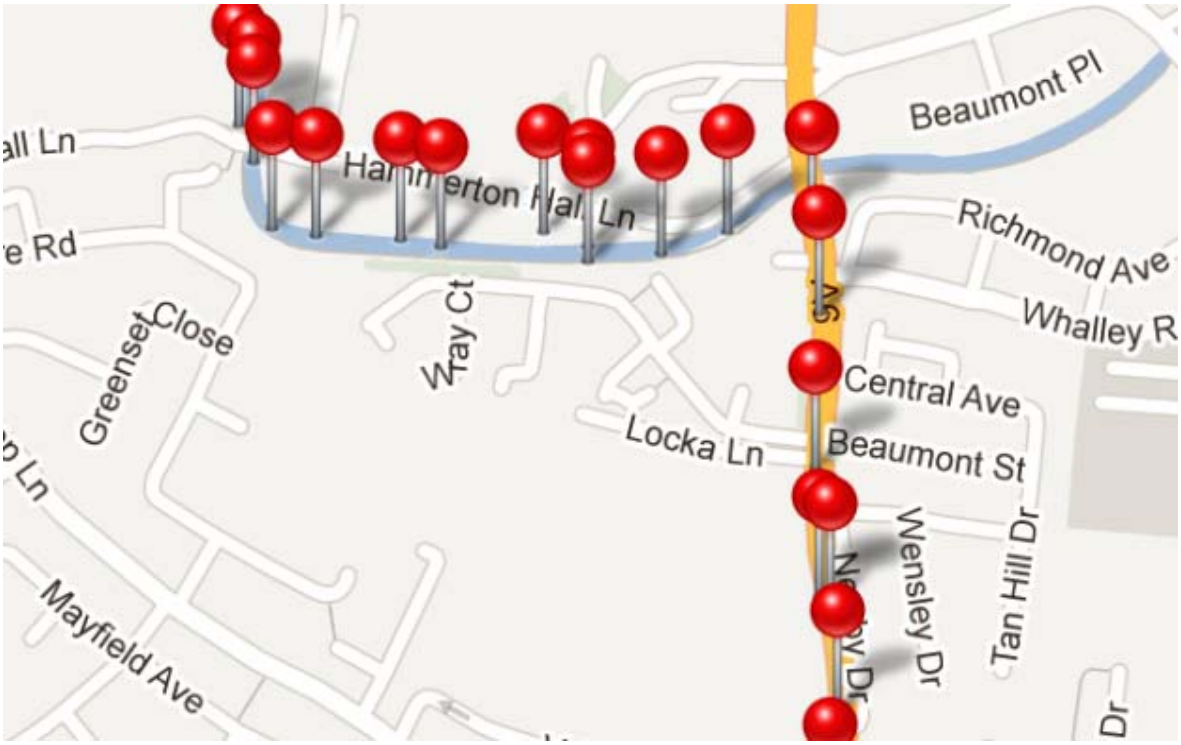
Audio-Mobile | *Echoscape: Buenos Aires,* 2013

Video, sonido, Apps

http://vimeo.com/30612684

Audio-Mobile es una aplicación de iPhone que permite a sus usuarios grabar sonidos de su entorno y anexarles una fotografía y coordenadas de GPS. Estos elementos pueden luego ser subidos a un “mapa sonoro” en línea y compartido en una variedad de formas. *Echoscape* es una arena inmersiva de exploración, sampleo y remix de sonidos capturados con *Audio-Mobile*. El programa incluye una simulación computarizada navegable de los sonidos originales construida

en el motor de juegos Unity, y data de Open Street Maps (OSM) y Shuttle Radar Topography Mission (SRTM). La instalación consta de dos computadores que muestran ambos softwares. En una pantalla veremos un mapa creado en *Audio-Mobile*, en la otra una simulación *Echoscape* 3D. Los visitantes serán invitados a explorar las diferentes plataformas usando audífonos o parlantes de sala. Inicialmente las computadoras mostraran Montreal como espacio representado sonoramente. Las grabaciones coleccionadas durante el evento permitirán la transición a un mapa local.



MARTA LADLY

Park Walk (Paseo por el parque), 2008-2013

Video

http://mobilelab.ca/parkwalk

Park Walk (Paseo por el Parque) es un proyecto de mapeo social y ambiental móvil, que involucra aspectos de orientación de caminos e identificación de la naturaleza, actividades culturales, perspectivas históricas y cartografía bio-regional. El proyecto invita a la contribución tanto en espacios de narrativa real como virtual. Los visitantes pueden capturar impresiones personales en los parques que pueden guardar como recuerdos o bien dejar en las premisas para que otros los encuentren. Con el tiempo y con las contribuciones agregadas por miembros y visitantes, se generan velos de narrativas co-generadas por los usuarios que configuran los niveles comunitarios del espacio del parque.

El Grange Park Walk (Paseo por Grange Park) está asociado tanto con OCAD University como con la Art Gallery of Ontario (AGO), cuyos edificios son limítrofes.El proyecto tuvo inicio durante la construcción de la nueva adición de Frank Gehry al AGO, registrando parcialmente su progreso y aportando una línea de tiempo arquitectónica de la construcción como así también una mirada al pasado previa a la presencia del nuevo edificio en el parque. El proyecto es open source y se encuentra disponible para colaboración y adaptación, con la esperanza de entablar interacciones profundas entre visitantes, comunidad y espacios públicos. El proyecto Park Walk fue desarrollado por Martha Ladly y Bruce Hinds en OCAD University, como parte del Mobile Digital Commons Network, y fue diseñado y mapeado con el propósito de aumentar el Grange Park de Toronto, el camino Spring Creek en High Park y el camino Hoodoos en el Banff National Park, Canadá.

KATE HARTMAN

Kit de accesorios gestuales, 2013

Fotografia, kit de accesorios gestuales

http://www.katehartman.com/projects/nudgeables/

Algunas veces utilizamos códigos secretos para comunicarnos con nuestros amigos, parejas o colegas, mientras estamos en compañía de un grupo más amplio de gente: un codazo, una tos, un toque en la nariz, algo que indica "Estoy pensando en vos...", " Sálvame de esta conversación!", o "Salgamos de aquí ya!". Qué tal si nuestra ropa pudiese comunicar estos mensajes? El Kit de Accesorios Gestuales es un set de herramientas modulares que invita a artistas y diseñadores a crear sus propios accesorios de comunicación inalámbrica.
Una herramienta "gestual" emplea un radio transmisor, un "notificador" que permite que dos personas se "codeen" de una punta a la otra de un espacio. Dado que el Kit comprende la mayoría de los aspectos técnicos, como circuitos y configuraciones de la radio, el ímpetu está concentrado en el diseño interactivo y de la prenda misma.

JASON E. LEWIS

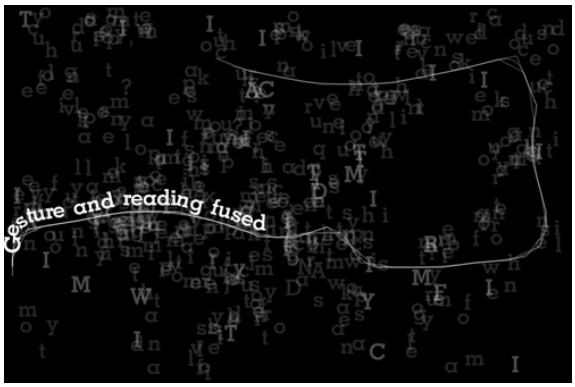
Poetry for Excitable [Mobile] Media, 2007 – presente

IPad, video, sonido

http://www.poemm.net/

P.o.E.M.M. = Poesía para Medios Móviles Excitables. El Ciclo *P.o.E.M.M.* es una serie de textos táctiles interactivos basados en darle sentido al discurso errático y a la narrativa infantil, el significado de distintos matices de púrpura, el enigma de ser un niño Cherokee adoptado por una familia blanca y criado en la región montañosa en el norte de California, así como la importancia de llamar a un helado por su nombre. La obra explora las diversas estrategias de escritura y lectura utilizando aparatos móviles multi-tacto, y de que manera, tales estrategias expanden substancialmente el rango de literatura digital, arte visual y performance disponible. La génesis conceptual de esta serie se basa en documentos presentados ante la corte de Louisiana en 1964,

en el caso que buscaba dirimir la clasificación racial de un niño adoptado. El juez indicó que la apropiada identificación de la raza del niño era *vital para el bienestar del público en general*; en otras palabras cualquiera fuese la manera de clasificar la raza del niño, una clasificación errónea pondría en peligro el tramado fundamental de la cultura mayoritaria. Ese reclamo parece de un caricaturesco hiperbolismo, hasta que recordé que yo mismo había sido adoptado tan solo tres años más tarde, en 1967, un niño Cherokee/ Hawaiano/ Samoano, acogido en el amado hogar de una familia blanca de una región rural del norte de California. Los aspectos caricaturescos se disipan al acercarse las implicaciones insidiosas de ese tiempo y ese lugar. Desde entonces he interpretado la postura de juez como una poderosa metáfora de las conversaciones que mantenemos no solo acerca de clasificaciones raciales pero también de principios excluyentes considerados esenciales para el correcto funcionamiento de la sociedad. La obra del Ciclo P.o.E.M.M. encara la cuestión de cómo nos comunicamos entre nosotros, cómo nos ubicamos en geografías culturales más amplias, cómo nos validamos ante nuestras propias expectativas y las del otro, y cómo temas vistos en momentos esenciales y tan vitales pueden ser más tarde considerados contingentes.



SHAWN MICALLEF

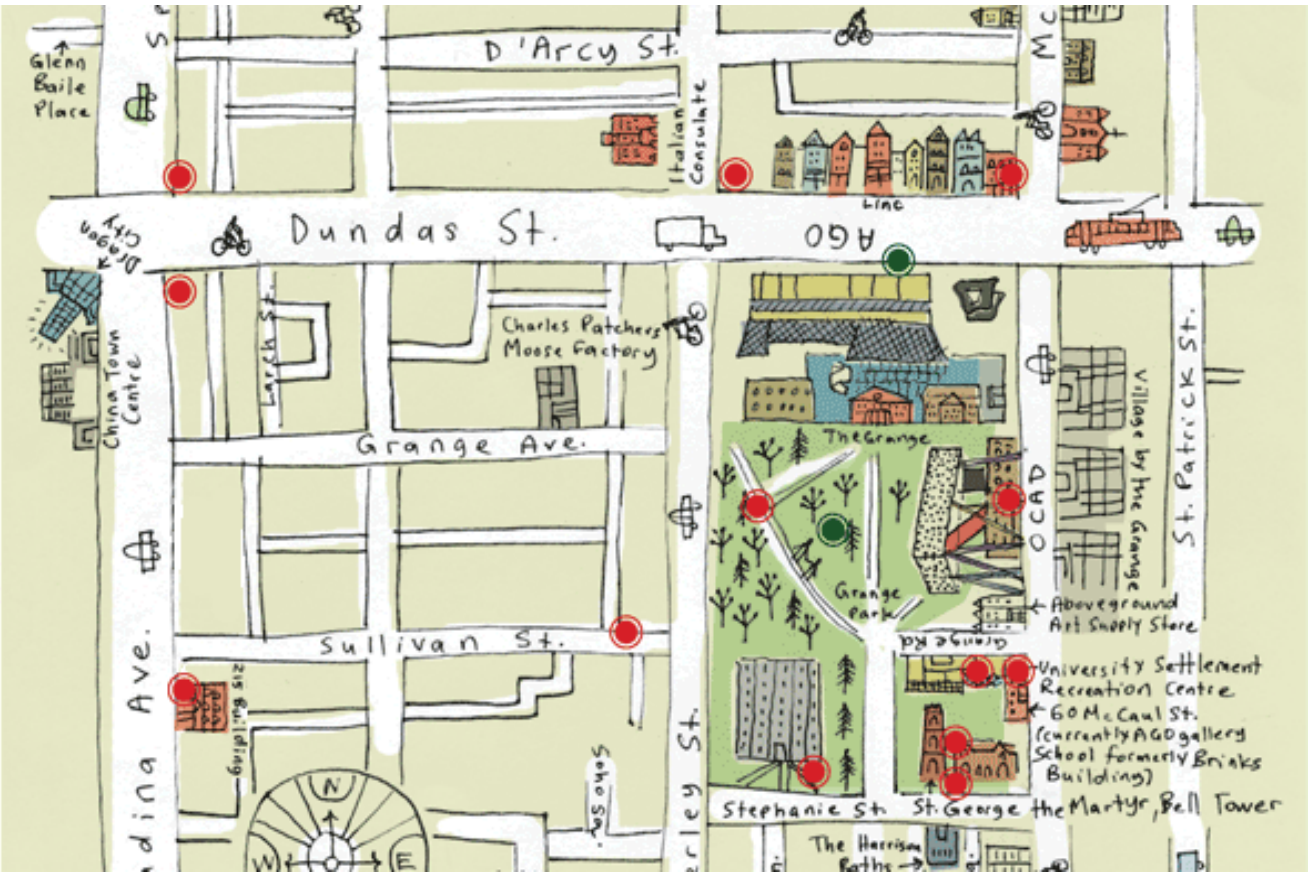
[murmur], 2002 – presente

Cartel **,** Computadora, auriculares

http://www.murmurtoronto.ca/

[murmur] es un proyecto documental ubicacional que registra historias orales anecdóticas acerca de lugares particulares y los vuelve disponibles a través de aparatos celulares en el mismo lugar de ocurrencia. Signos verdes con forma de oreja con un número de teléfono y un código único emplazados en estos lugares acceden a historias sobre ese lugar. Las historias pueden también escucharse en la página Web de *[murmur*] *clickeando* en los puntos rojos sobre mapas diseñados a mano. Inaugurado en el mercado de Kensignton en el 2003, *[murmur]* se ha expandido a más de 250 locaciones en Toronto y más de dos docenas de ciudades alrededor del mundo. Los relatos son narrados por individuos con conexiones especiales en cada lugar. Algunas son meras anécdotas -"me enamoré en este banco de plaza" - mientras que otras describen historias con amplio contenido social cívico y político encarnado en tal lugar. En su esencia los relatos *[murmur]* son capaces de transmitir el lazo emocional de las personas con los lugares,

permitiéndoles explicar la importancia de los lugares. *[murmur]* es también un distribuidor de relatos no oficiales y historias de un lugar, permitiendo a través de este medio a aquellas voces y memorias olvidadas la posibilidad de alcanzar una audiencia, democratizando la narrativa oficial de la ciudad.



Click the red & green dots to hear the stories!

RODRIGO ALONSO. Coordinador académico del Simposio.
Curador, profesor e investigador, especializado en arte contemporáneo y nuevos medios. Teórico en el terreno del arte tecnológico, es un referente de la historia y la actualidad de esa producción en América Latina. Ha publicado numerosos ensayos y libros sobre el tema, y colabora en periódicos, revistas de arte y catálogos. Ha organizado exposiciones en importantes instituciones de la Argentina y el mundo; en 2011 fue curador del Pabellón Argentino de la 54 Bienal de Venecia. Es también jurado y asesor de concursos, premios y fundaciones internacionales.

PACO ALVAREZ LOJO. Es estudiante de Diseño Multimedia y miembro del laboratorio EmmeLab de la FBA y del laboratorio Super Flúo. Vivió desde el momento de su nacimiento en la ciudad capital de Neuquén hasta sus 19 años. Desde entonces fue desarrollando su interés en el arte digital e interactivo, y reviviendo un viejo amor por los videojuegos pero desde una nueva perspectiva mas profunda.

DANIEL ALVAREZ OLMEDO. Egresado de la Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas UNTREF; Posgrado en “Nuevas Tecnologías para la Creación de Instalaciones y Performance Multimedia” IUNA; Profesorado Nacional de Escultura en la Escuela Nacional de Arte “Prilidiano Pueyrredón”. Realiza exposiciones Nacionales e Internacionales, entre las cuales figuran países como Argentina, Perú, Brasil, España y Turquía.

JOANNA BERZOWSKA. Fundadora y directora de investigaciones de XS Labs, un estudio de investigación de diseño que innova en áreas de textiles eléctrónicos y prendas interactivas. Sus obrass de arte y diseño han sido exhibidas en el Cooper-Hewitt Design Museum de New York, el Victoria and Albert de Londres, el Millennium Museum de Beijing, numerosas Galerías de Arte SIGGRAPH, ISEA, el Art Directors Club de New York, el Australian Museum de Sydney, el NTT ICC de Tokyo, y Ars Electronica en Linz, entre otros. Berzowska expone internacionalmente acerca de textiles electrónicos y los aspectos socio-culturales, estéticos y políticos que los atañen. Fue seleccionada por la revista Maclean's como una de las "treinta y nueve canadienses que hacen del mundo un lugar mejor para vivir". Es Profesora Adjunta de Diseño y Artes Electrónicas de Concordia University.

GUILLERMINA BUZIO. Administradora del Simposio, curadora de los talleres y la exposición. Artista residente en Toronto. Tiene una licenciatura en Bellas Artes de la Escuela Nacional de Bellas Artes Prilidiano Pueyrredón (Argentina), una licenciatura en Arte de los Medios del Emily Carr Institute of Art & Design, y una maestría en Artes Interdisciplinarias, Medios y Diseño del Ontario College of Art & Design. Es artista visual y ha trabajado con diversos medios, incluyendo la videoinstalación, la performance y la pintura. Su obra se centra en los derechos humanos y la identidad, y ha sido exhibida en el ámbito local e internacional.

EMILIANO CAUSA. Artista multimedia e Ingeniero en Sistemas de Información (Universidad Tecnológica Nacional). Integrante fundador del grupo Proyecto Biopus (www.biopus.com.ar). Fue Coordinador el MediaLab del Centro Cultural de España en Buenos Aires. Ha sido Coordinador de la Dirección de Investigación y Postgrado en el área de Artes Multimediales de IUNA. Es profesor de Arte Multimedia e Informática Aplicada en la Licenciatura de Artes Multimediales del IUNA. Profesor de Tecnología Multimedia de la carrera de Diseño Mutimedial de la Facultad de Bellas Artes de la UNLP. Es profesor de Sistemas Dinámicos II de la Maestría en Artes Electrónicas de la UNTREF. Dicta el Taller de Investigación y Realización de Objetos II en la Especialización de Teatro de Objetos del área de Artes Dramáticas del IUNA. Trabaja en investigaciones relacionadas con Bioarte, la Realidad Aumentada y el Arte Generativo. Fue docente de Informática en las carreras de Composición Musical y Cine en la UNLP, y de Inteligencia Artificial en Ingeniería de Sistemas en la UTN. Actualmente trabaja en investigación y dicta cursos de postgrado relacionados al arte interactivo y nuevas interfaces (sensores y control de video y sonido en tiempo-real). Se dedica al arte interactivo, al arte generativo, a la construcción de instalaciones interactivas y a la aplicación de la informática al arte en general.

JOSÉ MARÍA D'ANGELO. Músico, compositor y docente. Licenciado en Artes Electrónicas (UNTREF), Psicólogo Social). Cursó la Maestría en Creación Musical y Nuevas Tecnologías. Cursa el postítulo de Actualización Académica en los Nuevos Desafíos de la Docencia (Universidad de San Andrés). Es director artístico pedagógico de la Fundación Crear Vale La Pena. Coordinador y tutor del proyecto "Mala Praxis" - UNTREF. Premio TRIME (Tribuna de Música Electroacústica) 2005 CAMUS.

DIEGO DIEZ. Dicta clases en la Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas UNTREF en la materia "Diseño de Interfaces Físicas". Realizó estudios de mecánica y robótica para la implementación en obras Tecnológicas. Forma parte del

Grupo Agua_Y_Aceite realizando exposiciones nacionales entre las cuales se encuentra "Interactivos 2009" e "Interactivos 2010" en el Espacio Fundación Telefónica, Laboratorio de Producción 2011 MediLAB en Centro Cultural España en Buenos Aires; "Fase2" y "Fase4" en el Centro Cultural Recoleta.

OWEN CHAPMAN. Artista de audio cuya obra incluye música basada en el muestreo (sampling), teléfonos celulares, micrófonos de contacto y viejos instrumentos electrónicos. Es codirector de la sección de Montreal del Mobile Media Lab, ubicada en el Departamento de Estudios de la Comunicación de la Concordia University, donde también se desempeña como profesor adjunto de Producción de Sonido y Conocimiento.

JOAQUÍN FARGAS. Desde 1988 se dedica a la popularización de la Ciencia y la Tecnología. En 1990 funda el Centro Científico Tecnológico Interactivo (CCTI) del cual dependen el Centro Interactivo Exploratorio, el programa ambiental Mirando al Futuro y el proyecto internacional Global Museum sobre Arte, Ciencia y Tecnología. En Junio de 2008 funda el primer Laboratorio de Bioarte de Latinoamérica en la Universidad Maimónides, institución en la que actualmente se desempeña como profesor titular de la cátedra de Arte y Tecnología. En Mayo de 2009 fue premiado por Red Pop-UNESCO en el rubro especialista en popularización de la Ciencia y la Tecnología por sus trabajos en integración de estas disciplinas con el arte. Desde enero de 2010 es director ejecutivo de la Red de Popularización de la Ciencia y la Tecnología para América Latina y el Caribe.

JORGE A. GENOVESE. Se graduó de Médico en la Facultad de Medicina de la Universidad de Buenos Aires, en 1980, recibiendo el Premio Universidad de Buenos Aires (Diploma de Honor) por las calificaciones obtenidas. Se doctoró en la misma Universidad en 1987 con una tesis sobre los Factores de Transformación Beta que mereció la calificación de Sobresaliente. Ha sido Becario del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas y de la Universidad de Buenos Aires. También ha sido Investigador Asistente de la Administración de Veteranos del Gobierno de los Estados Unidos durante su permanencia en ese país como Becario Externo de la Universidad de Buenos Aires en la St. Louis University. Fue Docente Adscrito de Medicina Interna en la mencionada Universidad. Realizó su entrenamiento post-doctoral bajo la dirección del Prof. Jopseph Schlessinger en Rorer Biotech, de Filadelfia. Ha sido Profesor Titular de Histología, Citología y Genética en la Universidad Hebrea Argentina Bar-Ilan y Profesor Titular de Biología Celular en el

Centro de Estudios Médicos e Investigación Clínica (CEMIC) de Argentina. Es Docente Adscrito del Departamento de Histología de la Facultad de Medicina de la Universidad de Buenos Aires. Ha sido Profesor de Cirugía en las Universidades de Pittsburgh y Utah donde ha dirigido laboratorios dedicados a la Ingeniería de Tejidos y la Medicina Regenerativa. Es ex Vice-Presidente de la Sociedad Internacional de Ingeniería de Tejidos y Presidente Honorario del Comité de Ingeniería de Tejidos de la Academia Nacional de Ciencias y Medicina de la República Popular China. Hoy dirige el Centro de Investigación en Medicina Regenerativa y Biomateriales del a Universidad Maimónides donde desarrolla actividades relacionadas con su interés en la aplicación de sus conocimientos en al área del arte.

MIGUEL GRASSI. Licenciado en Sistemas. Posgrado de Especialización en Biodiseño y Mecatrónica FADU (UBA). Doctorando en el Área de conocimiento proyectual y dimensión tecnológica (UBA).Titular de la cátedra de Mecatrónica en la carrera de Grado y de Robótica en la Maestría de Artes Electrónicas (UNTREF). Profesor de Ergonomía Científica en la Escuela de Posgrado de la Facultad de Arquitectura de la UBA. Investigador en el Laboratorio de Artes Electrónicas e Inteligencia Artificial de la UNTREF y en el Centro de Investigación y Diseño Industrial Avanzado (CIDI) de la UBA. Presidente de Counselors Argentina SA.

DAVID GREEN. Enseña fotografía y medios digitales en Image Arts en Ryerson University. Su carrera incluye recientes instalaciones en la Galería para Graduados de OCAD University, la Ryerson Gallery, como así también exhibiciones en Halifax y New York. Es un experto en arte móvil y digital, y en diseño, habiendo a su vez enseñado en su área de experiencia en OCAD University, McMaster University, Saint Mary's University en Nova Scotia y en NASCAD. Greene ha obtenido un Master en Artes Interdisciplinarias, Medios y Diseño de OCAD University, y estudios de grado del Nova Scotia College of Art and Design, y de Saint Mary's University.

KATE HARTMAN. Artista, tecnóloga y educadora cuya obra abarca los campos de la computación física, la electrónica “usable” y el arte conceptual. Es cocreadora de Botanicalls, un sistema que permite que las plantas sedientas generen llamadas telefónicas para recibir ayuda humana, y el Lilypad XBee, un transceptor de radio que se puede coser en la ropa para comunicarse. Su obra ha sido expuesta internacionalmente y ha aparecido en The New York Times, la BBC, la CBC y la NPR, y en libros tales como Fashionable Technology y Art Science Now. Fue expositora en la conferencia TED 2011, y su obra figura en la colección permanente del Museum of

Modern Art de Nueva York. Hartman tiene su base en la OCAD University de Toronto, donde es profesora adjunta de Tecnología “Usable” y Móvil, directora del Social Body Lab y directora interina del programa de posgrado Digital Futures. También dirige el ITP Camp, un programa de verano de ITP/New York University. Le gusta andar en bicicleta, escalar, y espera trabajar algún día en la Antártida.

MATIAS JAUREGUI LORDA. Nació en 1989 en Saladillo, Buenos Aires. Estudiante avanzado de la Licenciatura y Profesorado en Diseño Multimedial, FBA, UNLP. Actualmente trabaja como Docente de la cátedra Tecnología Multimedial 1 de la mencionada carrera, y es integrante del EmmeLab. Participó en la producción y montaje de diferentes Instalaciones y Obras Interactivas en los últimos años. Posee gran vocación por la docencia y el trabajo en equipo interdisciplinario.

FEDERICO JOSELEVICH PUIGGRÓS. Artista tecnológico. De formación programador, con un intenso trabajo en la difusión de la delgada línea que une (o divide) a la tecnología y a la cultura, ha sido partícipe y creado numerosos colectivos de arte entre los que se destacan area3 y MuyRicoTodo. Con area3 ha participado en proyectos como por ejemplo la página web del Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona, páginas juego para PlayStation, el desarrollo del lenguaje de comunicación externa de la mediahouse del Massachussets Institute of Technology-IaaC, entre otros. También ha participado en múltiples eventos y festivales como Onedotzero, La Noche de los Museos, Sónar, Benicassim, OFFF o Artfutura. Ha sido galardonado con el premio Barcelona Art Emergent 2002 con area3 por la obra *World Wall Painters*, el premio de desarrollo de proyecto del MediaLab del Centro Cultural de España por la obra *Los Aparatos* con Julia Vallejo Puszkin en 2010, mención en la segunda Bienal Kosice por la obra *Saudade do Mar* con Julia Vallejo Puszkin en 2012, primer premio EcoArteUrbano por la performance/instalación *Estación 96* con Omar Panosetti en 2013. Entre otras obras destacadas están *Passus Exilii* una instalación crítica al modelo de integración del exiliado, el software 96 frames para hacer performances de stop motion en tiempo real, el desarrollo de un instrumento musical Armonitron SF-1 basado en escalas tonales, Leve Retina primer revista literaria electrónica argentina. Tiene una extensa trayectoria docente en especial en capacitación para el arte electrónico-digital. Es docente en la Universidad Nacional de La Plata y en el Instituto Universitario Nacional de las Artes (IUNA) en Buenos Aires.

MARTHA LADLY. Curadora de los talleres y la exposición, coordinadora del simposio Doctora en Comunicación y Cultura por la York University (*Eros, mujeres y tecnología)*. Profesora y decana adjunta de Estudios de Posgrado de la OCAD University, donde se especializa en diseño interdisciplinario, medios interactivos, arte y tecnología. Martha es investigadora principal del Mobile Experience Lab e investigadora colaboradora del GRAND (Graphics, Animation, New Media and Design) Canadian National Centre of Excellence y el Centre for Innovation in Data Driven Design. Es autora de numerosos artículos, coeditora de *Mobile Nation: Creating Methodologies for Mobile Platforms* y una conocida conferencista sobre tecnología digital, diseño, arte y entretenimiento. Es ex directora del sitio web de arte y cultura digital *HorizonZero*. En la década de 1990 fue directora de diseño del Real World Group de Peter Gabriel en el Reino unido. Desarrolló una destacada carrera internacional como intérprete, escritora y artista discográfica en los años 80.

JASON EDWARD LEWIS. Artista de medios digitales, poeta y diseñador de software.Fundó el Obx Laboratory for Experimental Media, donde dirige proyectos de investigación/creación orientados a idear nuevos modos de crear y leer textos digitales; desarrollar sistemas para el uso creativo de tecnología móvil; diseñar interfaces alternativas para performances en vivo y utilizar entornos virtuales para ayudar a las comunidades aborígenes a preservar, interpretar y comunicar sus historias culturales. Fue cofundador y es codirector de la red de investigación Aboriginal Territories in Cyberspace, que está investigando cómo los pueblos nativos pueden participar en la configuración del futuro de nuestros medios digitales, y codirige los Skins Workshops on Aboriginal Storytelling and Digital Media. Pasó quince años trabajando en tecnologías de los medios en Silicon Valley antes de aceptar su cargo actual de profesor adjunto de Artes de la Computación en la Concordia University de Montreal.

ALEJANDRA ELENA MARINARO. Completó sus entudios de MBA en la Universidad del Salvador (Argentina) y la Universidad de Deusto (España). Es Secretaria académica de la Universidad Maimónides.
Directora de la Escuela Internacional de Negocios y de la Escuela de Comunicación Multimedial de la misma Universidad. Profesora Titular de la materia Proyecto Empresarial. Fundadora y miembro del grupo colectivo artístico Proyecto Untitled Par evaluador designada por la Comisión Nacional de Evaluación y acreditación Universitaria para carreras de posgrado. Directora del Festival de Arte digital, y medios interactivos ARTMEDIA, durante los últimos doce años.

Directora de las Segundas Terceras Jornadas de Arte multimedia organizadas en conjunto con el Instituto Universitario Nacional de arte y la Universidad del Pacífico de Santiago de Chile. Directora ejecutiva del Laboratorio Argentino de Bioarte.

SHAWN MICALLEF. Autor de Stroll: Psychogeographic Walking Tours of Toronto (Coach House, 2010) y editor principal y copropietario de la revista independiente Spacing, ganadora del premio Jane Jacobs. Su último libro es Full Frontal T.O. (Coach House, 2012), una colaboración de archivo con el fotógrafo de Toronto Patrick Cummins. En 2002, cuando era residente en el Canadian Film Centre's Media Lab, cofundó [murmur], un proyecto documental con teléfonos celulares basado en la localización. Iniciado en el Kensington Market de Toronto, el proyecto se ha extendido a toda la ciudad y a más de veinte ciudades en el mundo. Micallef también fue el editor fundador de la revista semanal web de Toronto Yonge Street, es docente de la OCAD University y, desde mayo de 2012, columnista del Toronto Star. Escribe sobre ciudades, cultura, edificios, arte y política en libros, revistas, diarios y sitios web. Recientemente (2011- 2012) usufructuó una beca de periodismo del Massey College en la University of Toronto.

JULIAN HIGUEREY NÚÑEZ nace en Londres, Inglaterra en 1983. Durante su infancia en Caracas, Venezuela, desarrolla un interés en las ciencias puras y estudia Física durante 4 años antes de decidir dedicarse por completo a las Artes Visuales. En el 2010 se muda a Toronto, Canadá, donde completa su MFA en OCAD University. Su trabajo ha sido mostrado internacionalmente y sus intereses se encuentran en la convergencia de la investigación, la artesanía, la crítica, la teoría, la economía, los afectos y el trabajo.

EZEQUIEL RIVERO (MANNEZIK). Es diseñador de objetos y dispositivos mecánicos, esteta, artesano multimedia, docente e investigador. Integrante del laboratorio multimedial EmmeLab desde sus inicios en 2008 y del laboratorio Super Flúo. Docente de la cátedra Lenguaje multimedial 2, Taller multimedial 3 y Taller multimedial 4 de la FBA, UNLP.

KIM SAWCHUK. Creadora multimedia, teórica y activista feminista y curadora cuyo trabajo atraviesa las ciencias sociales, las humanidades y las artes: lleva a cabo investigaciones sobre medios móviles con adultos mayores, en colaboración con la doctora Barbara Crow (York). Además de Audio-Mobile y Echoscape, Sawchuck está trabajando actualmente en dos aplicaciones móviles: Virtual Daylighting, sobre los ríos

perdidos y enterrados de Montreal, y Burgundy Jazz, en colaboración con Catbird Productions. Es codirectora del Mobile Media Lab, Concordia University, y cofundadora de Studio XX, Wi: Journal of Mobile Media, y ADA: Journal of Gender, New Media and Technology.

ALEJANDRO SCHIANCHI. Doctorando en Artes y candidato a Magister en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas, es Licenciado en Cinematografía y Director Cinematográfico egresado de la Universidad del Cine, así como Técnico Electrónico en Computadoras. Profesor universitario e investigador de arte con nuevas tecnologías. Exhibió su obra artística en diversos festivales nacionales e internacionales. Su producción académica se presentó en ISEA (Inter-Society for the Electronic Arts) y BANFF (Canadá), entre otros, y realizó publicaciones en Argentina, Alemania, Francia, España y Estados Unidos en relación a temas de arte y tecnología.

JÉSICA TOLEDO. Nació en 1988 en Capital Federal, provincia de Buenos Aires, Argentina. Finalizó los estudios secundarios como Técnica Electromecánica. Estudia en la Universidad Nacional de La Plata, la carrera de Licenciatura y Profesorado en Diseño Multimedial en la Facultad de Bellas Artes. Se desempeña como Ayudante adscripta de la cátedra Taller de Diseño Multimedial 1 y es integrante del Laboratorio de Investigación EmmeLab.

ARIEL UZAL. Nació en 1990, en S. C. de Bariloche, Río Negro. Estudiante de la carrera Diseño Multimedia, de la Facultad de Bellas Artes, UNLP. Integrante del laboratorio EmmeLab de la FBA, y del laboratorio Super flúo, dedicado al desarrollo de espacios y objetos interactivos. Ayudante de las cátedras Tecnología Multimedial 1 y Lenguaje Multimedial 2, de la FBA. Realizó estudios de fotografía, dibujo, y electrónica.

MARIELA YEREGUI. Artista electrónica. Su trabajo incluye instalaciones interactivas, video instalaciones, net.art, video-escultura e instalaciones robóticas. Su obra ha recibido el Primer Premio BEEP_Art (Barcelona) en 2003, el Primer Premio “Arte y Nuevas Tecnologías” (MAMBA, LIMBO, Telefónica), el Primer Premio en el Salón Nacional de Artes Visuales 2005, categoría “Nuevos Soportes”, el Tercer Premio en el Festival Transitio MX. Licenciada en Artes (UBA), egresada del la escuela del Instituto Nacional de Cinematografía y Magister en Literatura (Université Nationale de Côte d’Ivoire). Creadora y directora de la Maestría en Artes Electrónicas de la Universidad

Nacional de Tres de Febrero (Argentina). PhD Candidate en Filosofía de los Medios en la European Graduate School.

DANIEL WOLKOWICZ. Arquitecto, Diseñador Gráfico y Editor. Es Coordinador Académico Carrera de Multimedia, Universidad Maimónides, Profesor Titular de Diseño 1,2 y 3 (FADU – UBA), Profesor Titular de Proyecto Visual, en la Carrera de Artes Multimediales (IUNA), y Profesor Titular de Diseño aplicado, en la Carrera de Multimedia (Universidad Maimónides). Fue Director de la Carrera de Diseño Gráfico (FADU – UBA) en dos oportunidades, 1990/1994 y 2006/2010, y Vice Decano de la Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires
Fue Secretario de Desarrollo y Vinculación Institucional del IUNA Instituto Universitario Nacional del Arte, Profesor invitado en la Universidad ORT del Uruguay, Profesor invitado en la Carrera de Diseño Gráfico (FADU – UNL).
Es Investigador Categorizado, dirige la Colección de Diseño de la Editorial Argonauta y la editorial Wolkowicz Editores, y ha dictado numerosas conferencias en el país y el exterior. Desde hace 30 años desarrolla la actividad de Diseñador Gráfico.