

CÓDIGO LIBERADO

Programa anual 2022

Un ciclo de desterritorialización del arte, la ciencia y la tecnología. Una propuesta lúdica y crítica desde las prácticas de subversión y enamoramiento informático.

A cargo de David y Gabriel Vinazza.

Sábados / 17:30 horas

Recomendado +16 años

JUNIO

GLITCH: Todo es un dato

#datamosh #databending #hex #raw #error

Cualquier archivo no es más que una secuencia de ceros y unos, teniendo algunas nociones generales sobre codificación y las herramientas adecuadas podemos alterar imágenes interviniéndolas directamente con un editor hexadecimal o incluso aplicando efectos de sonido.

JULIO

ABANDONWARE: Invenciones mecánicas y videojuegos abandonados

#abandonware #golsbergmachine #classics #cartoons

Existe una categoría denominada abandonware de programas y videojuegos, muchas veces sorprendentes y distribuidos libremente porque fueron "abandonados" por la industria. Vamos a estar jugando y reflexionando con el interesantísimo The Incredible Machine de 1993.

AGOSTO

SDF: Memes rusos invisibles flotando en el aire

#radio #spectrogram #postapocalyptic #exploration

Radiación solar, GPS, wifi, celulares, estamos rodeados de ondas con mensajes humanos o que nos dan información sobre objetos y fenómenos. Te invitamos a explorar frecuencias con programas que permiten visualizar y analizar para descubrir transmisiones misteriosas de todo el mundo en tiempo real.

SEPTIEMBRE

10 PRINT: La génesis del arte generativo popular

#dreancommodore #basic #creativecoding #retrocomputing

La revolución de las primeras computadoras hogareñas a comienzos de los años 80 lo cambió todo, el arte digital y la programación creativa se volvieron un pasatiempo común para un público masivo y no especialista. En este encuentro reproducimos y reversionamos uno de los algoritmos más icónicos que conocimos en la infancia y que ya se convirtió en un clásico.

OCTUBRE

BBS: Fanzines cyberpunks en la deepweb argentina

#bbs #telnet #dialup #textart #ascii #ansi #sysops

Antes de Internet ya existían sitios con casillas de correo, foros de discusión y colecciones de arte digital producido por la gente que se conectaba, música e imágenes originales que se compartían o incluso se "canjeaban" por otros contenidos. Conocé estos fanzines informáticos, decorados con caracteres multicolores, donde resiste una contracultura ciberespacial.

NOVIEMBRE

IBNIZ/TIC-80: ¿Qué es una computadora "de fantasía"?

#demoscene #virtualmachine #8bit #aesthetics

Las computadoras se han vuelto sistemas muy generales, complejos, abstractos. Al mismo tiempo, al contar hoy con gran capacidad de recursos y poder de procesamiento, podemos emular, por ejemplo, computadoras más chicas con fines estéticos muy determinados, sistemas pequeños que ofrecen una experiencia más lúdica y holística. Conocé algunas en este encuentro.