

The logo consists of the letters 'NHMT' in a bold, sans-serif font. The 'N' and 'H' are orange, while the 'M' and 'T' are blue. The letters are stylized with a slight 3D effect, appearing to be composed of overlapping planes.

**NHMT**

SEMINARIO  
INTERNACIONAL DE  
**NARRATIVAS**  
HIPER/TEXTUALES

A horizontal banner with a dark blue background and orange triangular accents at the ends. The text 'MONTEVIDEO 2014' is centered in white.

MONTEVIDEO 2014

Seminario Internacional de **Narrativas** Hiper/Textuales (NHT)  
Cultura Digital

---

4ª Edición :: 8 al 11 de Octubre de 2014 :: Montevideo - Uruguay

[www.seminarionht.org](http://www.seminarionht.org)

## CONCEPTO

El Seminario Internacional de Narrativas Hiper/Textuales (NHT) tiene como finalidad generar un punto de encuentro regional-internacional para discutir y presentar reflexiones e investigaciones en el campo de las artes digitales, los videojuegos como vehículo de expresión artística, la educación con nuevos medios, nuevas narrativas transmediales, propiedad intelectual en la era digital y otras manifestaciones de la Cultura Digital.

## EDICIONES ANTERIORES

Fue realizado por primera vez en el Centro Cultural Recoleta, Buenos Aires entre el 8 y el 10 de septiembre de 2011, organizado por la cátedra Artes Multimediales 1 del IUNA(Arg.) y la Escuela Nacional de Bellas Artes de la Universidad de la República de Uruguay.

En el año 2012 se organizó en nuestro país, siendo el I.ENBA el encargado de su organización, la cual se realizó en la ciudad de Maldonado.

En el 2013 se volvió a realizar en el Centro Recoleta de Buenos Aires.

## PRESENTE

A partir de este año, el evento cuenta con el apoyo del Programa de Movilidad Académica de Grado en Arte (MAGA) dependiente del Programa de Internacionalización de la Educación Superior y Cooperación Internacional (PIESCI) de la Secretaria de Políticas Universitarias del Ministerio de Educación de la Nación. (Argentina) y de la Universidad de San Juan de Argentina.



## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Una de las metas es exponer mediante ponencias, mesas redondas y espectáculos, estos temas antes mencionados, que habitualmente se tratan dentro del ámbito académico o especializado, al resto de la comunidad.

A través de referentes nacionales e internacionales, se propone la discusión y el libre intercambio en torno a estas temáticas que atraviesan la sociedad en su conjunto.

Acercar al público en general, a manifestaciones artísticas diferentes a las que tradicionalmente estamos acostumbrados, tales como el circuit bending, videomapping, robótica artística o el game art.

Proponer nuevas y creativas formas de enseñanza, utilizando e integrando las nuevas tecnologías que actualmente tenemos a disposición.

Generar un ámbito de exposición y debate sobre el lenguaje y producción de videojuegos, desde una perspectiva amplia, que incorpore todas sus manifestaciones desde lo educativo, artístico y recreativo..

Las temáticas aquí expuestas, son el eje curricular y de investigación de la Licenciatura en Arte Digital y Electrónico del I.ENBA y de la Cátedra de Artes Multimediales 1 (IUNA) de, Argentina, pero al invitar a docentes de Facultad de Ingeniería, LICCOM, directores de museos, actores culturales y sindicatos a través de su División de Cultura, generamos un entretendido significativo y amplio en cuanto a las visiones abordadas.



Las ponencias se realizarán principalmente en el auditorio de la Facultad de Artes y se expondrán trabajos estudiantiles en el hall de dicho auditorio.

El conjunto de las actividades será de carácter abierto, libre y gratuito para público en general.

### **ORGANIZAN**

IENBA - UdelaR- Uruguay

IUNA - Bs As -Argentina

### **APOYAN**

Bellas Artes -UNSJ- San Juan- Argentina

ICAU – MEC, Uruguay

Programa MAGA- Ministerio de Educacion- Argentina

Maestria de Periodismo Digital- UNR-Rosario -Argentina

Instituto de Cooperación Argentina-Uruguay (ICAU)

Secretaría de Cultura (SCN)- Presidencia de la Nacion- Argentina

## Lista parcial de invitados

### De Brasil

Lucas Bambozzi, Sao Paulo

### de Chile

Mg. Daniel cruz

### De Argentina

Lic. Martín Groisman, Profesor Titular de Artes Multimediales (IUNA), Bs. As.

Lic. Fernando Irigaray, Director de la Carrera de posgrado de periodismo y comunicación digital. Profesor Titular Módulo Laboratorio Multimedia, Universidad Nacional de Rosario.

Daniel Benmergui, Desarrollador independiente de videojuegos experimentales.

Martin Malamud, recreación virtual del Centro de Detención ESMA

Fabricio Costa, Desarrollador del Soft Moldeo para artes escénicas y performances

Federico Joselevich, artista multimediatico.

### De Uruguay

Enrique Aguerre, Director del Museo de Artes Visuales.

Prof. Samuel Sztern, Director del I.ENBA.

Gonzalo Frasca PhD. Catedrático de Videojuegos de la Universidad ORT Uruguay

Daniel Fernandez - DocMontevideo

Ing. Alvaro Casinelli., Universidad de Tokio

LabTec Plan Ceibal

Prof. Tit. Carlos Musso, Artista, IENBA.

Prof. Fernando da Rosa, LICCOM.

Prof. Marcelo Paysee, Lab. Visualización Digital Avanzada Facultad de Arquitectura.

Ing. Tomás Lorenzo, Profesor, artista digital e integrante del Medialab de la Facultad de Ingeniería.

EUM, Lukas Kühne, Fabrice Lengronne

OFF Mousetrap PLayer" (Robótica, teatro, mapping)

Martín Craciun, Artista sonoro y profesor en nuevos medios en la Univ. Católica del Uruguay.

Alvaro Gonzalez, Lic. en D/G. Profesor Adjunto de la Licenciatura en Animación y Videojuegos de la Universidad ORT Uruguay. Estudio Kef Sensei, desarrollador de videojuegos.

Fabian Barros, MFA. Profesor Adjunto de la Licenciatura en Diseño Multimedia de la Universidad ORT Uruguay Artista en nuevos medios,

Hernán González, Cooptrol, músico electrónico.  
Alejandro Cruz, Instituto Goethe.

Pablo Gindel, Especialista independiente en robótica.

Marco Colasso - Arte sonoro con nuevos medios.

Random, Propuesta artística basada en nuevos medios.

Prof Tit. Daniel Argente, Coordinador del Área de Lenguajes Computarizados, Coordinador Lic. en Lenguajes y Medios Audiovisuales.

Prof. Adj. Marcos Umpierrez, Artista docente del I.ENBA del Área de Lenguajes Computarizados.

Juan Manuel Ruetalo, Artista y estudiante del IENBA.

## **Programación (lista provisoria)**

### **Ponencias**

Investigación en Arte: docentes del I.ENBA

Educación en arte: Dir. Samuel Sztern, Prof. Carlos Musso, Prof. Daniel Argente.

Martin Malamud, recreación virtual del Centro de Detención ESMA

Fabricio Costa, Desarrollador del Soft Moldeo para artes

escénicas y performances

Daniel Benmergui: Storyteller

Narrativa multimedia en el periodismo: Lic. Fernando Irigaray.

Nuevas Narrativas en el audiovisual: transmedia, DocMontevideo

Gramática de los Videojuegos: Álvaro Gonzalez.

Educación a distancia, nuevas tendencias: Daniela Gonzalez, Delma Rodriguez.

Taller experimental Forma y Sonido: Lukas Kühne, Fabrice Lengronne

Investigación: Los videojuegos y la poética de los entornos virtuales. Catedra Groisman - Artes Multimediales-IUNA

Robótica en el arte: Pablo Gindel.

Prof. Tit. Daniel Argente y Prof. Pablo Boquete: Videojuego Expandido.

Teatro y tecnología - Aproximaciones a una nueva interculturalidad - Florencia Lindner

La transversalidad como estrategia de creación, de gestión y de comunicación - Lia Spatakis

Actuaciones (lista provisoria)

Colorama - Actividad de Danza A cargo de Colectivo Random

Ensamble Ruidista MAUA.

Marco Colasso

Martín Craciun

Chino + Fabián Barros

Franz Saarschleifer (Alemania)

Camposanto

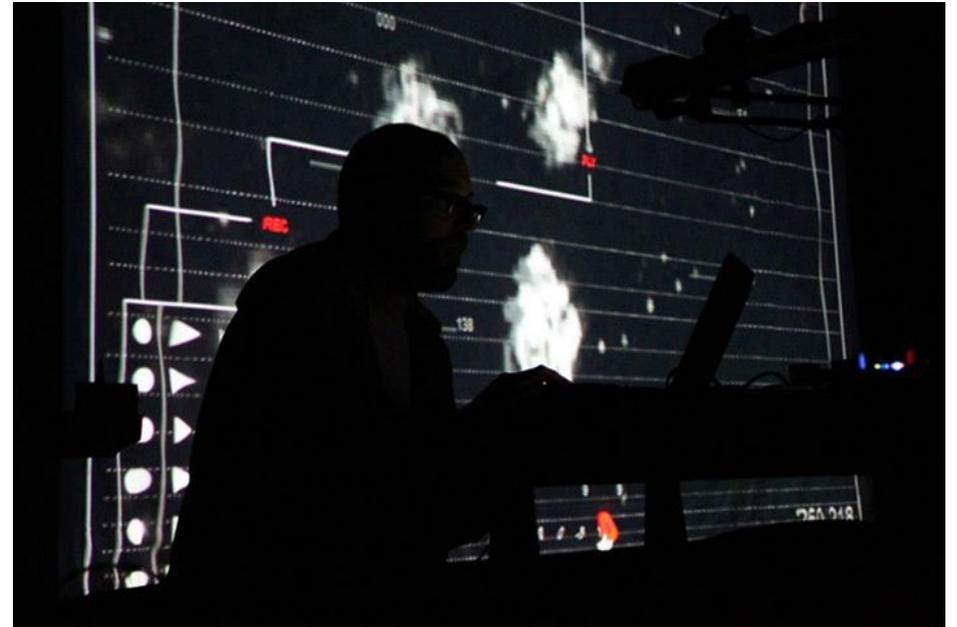
Mihaly Meszaros

Federico Deutsch - Willy Amatto

Cooptrol + Fabián Barros + Marcelo Vidal

“Música con juguetes” Juan Manuel Ruétalo + Pablo Berocay

Videomapping, estudiantes del I.ENBA



## CONTACTO

[narrativashipertextuales@gmail.com](mailto:narrativashipertextuales@gmail.com)