

FESTIVAL
INTERNACIONAL DE LA
IMAGEN



25 AÑOS

SURTROPÍA

XXI FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN

Manizales-Bogotá Colombia
17 al 21 de octubre de 2022

www.festivaldelaimagen.com

CATÁLOGO

SURFACE
FRAC
P
RI
A

FESTIVAL
INTERNACIONAL DE LA
IMAGEN



| 25 AÑOS

SURTROPÍA

XXI FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN

Coordinación Editorial: Juana del Carmen Sánchez Ramírez

Portada: Camilo Marín & Santiago López

Diseño y Diagramación: Santiago López

Copyright 2022 © Todos los derechos reservados por los autores individuales, el Departamento de Diseño Visual y la Universidad de Caldas. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, guardada en un sistema de almacenamiento, o transmitida de ninguna manera o circunstancia, sin el previo permiso por escrito de los autores individuales y la Universidad de Caldas.

Dirección

Dr. Felipe César Londoño López
Decano Facultad de Artes y Diseño Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano

Equipo de Producción

Cristina Sabogal Suárez
Paula López Chica

Producción actividades Bogotá

Paola Rodas

Comité Artístico Muestra de Diseño y Artes Mediales

Asher Remy-Toledo
Cleomar Rocha
Daniel Cruz
Raquel Caerols Mateo
Ricardo Dal Farra
Tania Aedo
Walter Castañeda Marulanda
Felipe César Londoño López

Foro Académico Internacional de Diseño y Creación

Comité coordinador

Adriana Gómez Alzate
Juliana Castaño Zapata
Viviana Grisales Pascuaza
Lina Marcela Molina Giraldo

FESTIVAL
INTERNACIONAL DE LA
IMAGEN



| 25 AÑOS

SURTROPÍA

XXI FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN

Comité científico

Claudia Jurado Grisales
Juan Diego Gallego
Carolina Salguero
Sergio Sierra
Paula Escandón
Carmenza Gallego
Andrés Roldán
Valentina Mejía Amézquita
Liliana Villescas Guzmán
Gloria Hoyos Bustamante
Paula Correa
Margarita Villegas

Comité evaluador

Carlos Beltrán Arismendi
Cristian Felipe Lizarralde
Adriana Bastidas Pérez
Sean Igor Acosta
Fabián Leotteau
Christian Quintero
Natalia Pérez Orrego
Ayda Nidia Ocampo
Félix Cardona Olaya
Jaime Enrique Cortés Fandiño
Edgard David Rincón Quijano
Omar Franco Cañón
Diego Anibal Restrepo
Shirley Ovalle
Jesús Alejandro Guzmán
Roberto Cuervo
Javier Adolfo Aguirre
Juan Pablo Velásquez
Claudia Fernández
Jaime Alzate Sanz
Nelson Javier Espejo
Camilo Ríos
Alfredo Gutiérrez Borreo
María Cristina Ascuntar
Mario Fernando Uribe
Widman Said Valbuena
Jorge Andrés Restrepo Múnera
Lorena Alarcón Arangurén
Jhon Wilson Herrera



SURTROPIA

TROPIA

PIA

1

INTRODUCCIÓN

FESTIVAL
INTERNACIONAL DE LA
IMAGEN | 25 AÑOS

SUR TROPÍA

XXI FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN

Desde su génesis, el Festival Internacional de la Imagen se ha preguntado por las distintas maneras de ver el mundo. La visión que se tuvo, desde su creación, era la de generar una conciencia crítica en torno al papel que tenía la imagen en los procesos de comunicación y transmisión de conocimiento. El primer Festival Internacional de la Imagen se realiza en 1997 y, en ese momento, escribía para el texto de las memorias publicadas que la sobreproducción audiovisual ocasionaba una visión sin mirada, que no es, en sí misma, más que la reproducción de un intenso engegucimiento, tal y como lo afirmaba Paul Virilio.

Así, y desde sus inicios, el Festival apostó por advertir lo audiovisual bajo un amplio espectro; de esta manera, no se consolidó exclusivamente como un evento de Diseño, sino que comenzó a indagar sobre las fronteras con el arte, los procesos de creación, la aplicación tecnológica y el trabajo interdisciplinario. A partir de entonces, el Festival ha explorado las distintas miradas del territorio y se ha preguntado acerca de su transformación con el propósito de incluir la óptica de artistas y diseñadores que han estado a la vanguardia dentro de contextos cambiantes y quienes, además, han intercambiado y ampliado conceptos y exploraciones en torno a temas de interés general como paz, cambio climático, participación, ambiente, entre otros.

En 2022 celebramos 25 años del Festival Internacional de la Imagen y proponemos a las SURtropías para abrir un espacio de debate en torno a los lenguajes de la creación contemporánea latinoamericana desde el diseño, la fotografía, el cine, las artes electrónicas o la música y los sonidos experimentales. SURtropías, que integra las palabras "sur" (del protogermánico sun-thaz: "al lado del sol"), y "tropía" (del sufijo griego que significa "cualidad de dar vueltas" o "estar alrededor de"), nos orienta la exploración hacia formas alternativas de análisis crítico y propositivo de diversas realidades. Por ello, el Festival Internacional de la Imagen invita a artistas, diseñadores y científicos a proponer ideas, obras y proyectos en torno a las SURtropías para, con ello, propiciar escenarios de comprensión de la interdependencia de nuestro ser y sentir en el mundo, como individuos y como colectividad, en interrelación intensa con todo lo creado. Lo anterior con el objetivo de evitar las tradicionales dualidades sujeto-objeto, mente-cuerpo, razón-emoción, que han condicionado la división entre las disciplinas y han ocasionado un desequilibrio ambiental, de inestabilidad e incertidumbre, que afecta la habitabilidad terrestre y más significativamente al mundo globalizado contemporáneo.

Es para nosotros un honor contar, en esta edición, con Chile como país invitado, así como con más de 30 artistas y creadores que hoy participan en las diferentes actividades que se llevarán a cabo del 17 al 22 de octubre. Gracias al apoyo del Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio de Chile y a la Dirección de Asuntos Culturales del Ministerio de Relaciones Exteriores de Chile fue posible organizar la participación de este país como una manera de estrechar los lazos entre creadores e investigadores de Chile y Colombia. Todo lo anterior en el marco de los 200 años de relaciones diplomáticas de ambos países y con el propósito de fortalecer una plataforma fértil para el intercambio de artistas y curadores de Chile-Colombia. Las salas expositivas del Festival, así como las conferencias del Seminario Internacional, el Foro Académico Internacional de Diseño y Creación,

FESTIVAL
INTERNACIONAL DE LA
IMAGEN | 25 AÑOS

SURTROPÍA

XXI FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN

los Paisajes Sonoros, el Mercado de Diseño y Artes Electrónicas y las muestras de Cine (y) Digital, entre otras actividades, serán escenarios donde se observe la polifonía de miradas desde Chile en ámbitos como las artes, la fotografía, el cine, lo inmersivo y lo experimental.

Adicionalmente, esta edición la realizamos, por primera vez, entre Manizales y Bogotá. Con la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano como aliada, hemos propuesto exposiciones y eventos en el Museo de Artes Visuales, en el Planetario Distrital, en la Fundación Gilberto Álzate Avendaño y en el Instituto Goethe; también, serviremos de anfitriones de la Conferencia Internacional en Historia y Estudios del Diseño (ICDHS International Conferences on Design History and Studies) que se viene realizando en diferentes lugares del mundo desde el año 2000. El Congreso reúne a muy destacados académicos, investigadores en diseño de Japón, Corea, Holanda, Francia, España, Argentina, Brasil y México, entre otros. Diseñadores que unidos en este gran encuentro van a profundizar en temas de investigación relacionados con las historias del diseño, pero bajo la perspectiva de los "Diseños Otros", como hemos querido denominar esta versión. Al realizar este evento en Suramérica nos interesa entender cómo ha sido la historia del diseño desde la perspectiva de los distintos territorios que la conforman, los cuales, en las últimas décadas, se han distanciado del pensar el diseño planteado por la visión europea, asiática y de otros escenarios globales. La Tadeo tiene una tradición importante en las reflexiones en torno a los Diseño del Sur y, por ello, nos interesa profundizar en este punto de vista.

2022 es un año de celebración, pero también de conmemoración: el 27 de julio nos dejó Carlos Adolfo Escobar, a quien dedicamos de manera especial esta edición del Festival. Carlos Adolfo fue cofundador de Diseño Visual, un programa académico que tuvo la capacidad de cautivar a un grupo grande de jóvenes que se dejaron seducir no solo por las innovaciones de la nueva disciplina profesional, sino también, y sobre todo, por el encanto de su personalidad que vinculaba lo que él siempre denominó el Diseño como un estilo de vida.

Este evento también lo realizamos en memoria de Marco Maria Gazzano (Turín, 1954 - Roma, 2022), profesor de la Universidad de Roma III, conferencista, comisario, teórico de la intermedialidad, y uno de los principales estudiosos del cine y las artes electrónicas en el mundo. Gazzano participó en el Festival en, al menos, 6 ocasiones, y en todas ellas impartió conferencias y seminarios en los que profundizó en los conceptos de lo biocultural integrado al ámbito de las artes electrónicas. Su gran cultura y pasión por el conocimiento siempre estarán presentes en nuestra memoria.

Felipe César Londoño López
Director
Festival Internacional de la Imagen

FESTIVAL
INTERNACIONAL DE LA
IMAGEN | 25 AÑOS

SURTROPÍA

XXI FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN

Tras un largo trabajo entre el Festival Internacional de la Imagen y el Estado de Chile, en particular del Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio y la División de las Culturas, las Artes, el Patrimonio y Diplomacia Pública (DIRAC), nos complace concretar esta colaboración con la presencia de Chile como país invitado para la edición 2022 del Festival.

Desde el mandato de llevar una agenda de internacionalización de nuestros/as artistas e investigadores/as con un foco en Latinoamérica, a lo cual se suma el marco de la celebración de los 200 años de Relaciones Diplomáticas entre Colombia y Chile, apreciamos esta participación, la cual busca estrechar los lazos entre creadores de ambos países y ser una plataforma de encuentro y diálogo.

En valoración al festival, a su vinculación con las dos casas universitarias que lo albergan, así como a como a la importante labor que realiza en nuestra región, es un orgullo ser parte de este certamen con más de 15 personas chilenas o extranjeras residentes en Chile quienes tienen hoy la oportunidad de compartir su obra, investigaciones y puesta en escena en la ciudad de Manizales. Felicitamos también a todas las personas que son parte de esta edición y esperamos que esta participación nutra nuestra relación, nuestras prácticas artísticas, así como nuestros afectos.

Agradecemos muy especialmente a Felipe Londoño por su recibimiento y colaboración en todo momento y a todo el equipo del festival por su tremendo compromiso y trabajo, clave para que esta celebración fuera posible. Muchas gracias por recibirnos en su casa, es un gran honor compartir con todos/as ustedes.

Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio de Chile y la Dirección de Asuntos Culturales del Ministerio de Relaciones Exteriores de Chile.

Contenido

01	Introducción.....	pag. 4
02	Invitados Chile.....	pag. 10
03	Invitados.....	pag. 24
04	Seminario Académico Internacional.....	pag. 48
05	Exhibiciones.....	pag. 54
06	Paisajes Sonoros.....	pag. 66
07	Cine (y) Digital.....	pag. 74
08	Media Art.....	pag. 92
09	Talleres.....	pag. 100
10	Conversaciones.....	pag. 104
11	Puentes Sonoros.....	pag. 109
12	Diseño y Creación: XVIII Foro Académico Internacional.....	pag. 114
13	XXI Festival Internacional de la Imagen: Bogotá.....	pag. 138



INVITADOS CHILE

INVITADOS CHILE

Amparo Prieto Monreal

Chile

Universidad de Zaragoza, Laboratorio de historia de la ciencia y la tecnología LABchs. Es artista visual e investigadora especializada en el vínculo arte, territorio y energía, se desenvuelve realizando trabajo de campo en diversos enclaves histórico-energéticos de Chile, España y, actualmente, Italia.

Es Doctoranda del programa Patrimonio, Sociedades y Espacios de Frontera de la Universidad de Zaragoza; Máster en Métodos de Investigación Histórica, Artística y Geográfica de la UNED, España; Máster en Diseño de iluminación, Universidad de Salamanca, España y Licenciada en Artes de la Universidad de Chile. Desde hace 10 años reside en Rabones, localidad rural del centro sur de Chile, lugar desde donde se ha dedicado a investigar la relación entre ruralidad y producción de energía. A partir de esto planteó un proyecto de investigación doctoral, con el cual obtuvo la beca ANID (Agencia Nacional de Investigación y Desarrollo, Ministerio de Ciencia, Tecnología, Conocimiento e Innovación, Gobierno de Chile) en 2018. Tras realizar estudios de doctorado en España, regresa a Chile, para desarrollar su trabajo de campo, el cual se centra en la coexistencia de usos y hábitos energéticos en territorios rurales y problematiza en torno al fenómeno global de la transición energética.

Foro Académico Internacional de Diseño: *Claroscuro, ecología socio-técnica de la visibilidad. Relatos de luz/oscuridad en los mapas nocturnos de la tierra*

Apoya: Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio de Chile y la Dirección de Asuntos Culturales del Ministerio de Relaciones Exteriores de Chile.



Cristian Tapiés Goldenberg

Chile

Es docente en la Escuela de Creación Audiovisual de la Universidad Austral de Valdivia. También, es realizador y montajista audiovisual, su propuesta le ha apostado a un cine que persiste en rescatar la memoria colectiva mediante la experimentación, el lenguaje del registro directo y el rescate de las diversas miradas de "nuestra" latinoamérica. Su trabajo recorre diversas regiones del continente y se enfoca en visibilizar los conflictos ambientales y políticos de la región, así como del territorio chileno.

Exhibiciones: *Las voces susurran relatos del cosmos*

Seminario Internacional: *Surtropías*

Apoya: Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio de Chile y la Dirección de Asuntos Culturales del Ministerio de Relaciones Exteriores de Chile.



Cristóbal Olivares

Chile

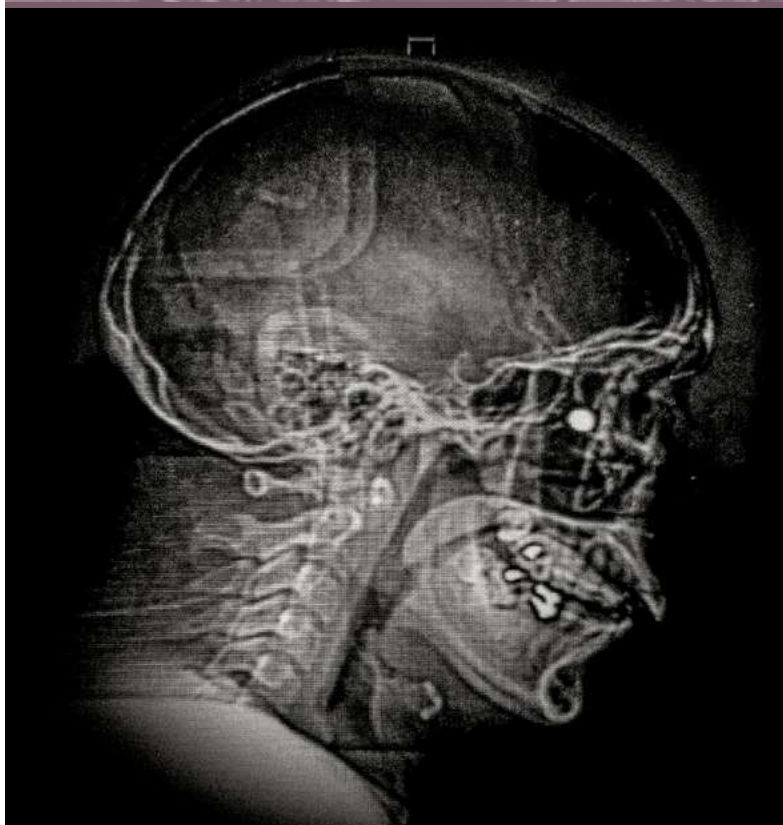
Es fotógrafo documental, presta especial interés en temas sociales y al uso de la imagen como forma para generar audiencias. Es Cofundador de Buen Lugar, una iniciativa editorial independiente que publica libros y zines de fotografía. Desde 2014 hasta mediados de 2016 fue parte del VII Mentor Program de la agencia VII Photo.

En 2019 fue nombrado becario de Magnum Foundation. En 2021 su proyecto *La Eternidad del Mañana*, sobre violencia policial hacia niños y jóvenes Mapuche, fue nominado al video del año y ganador del segundo lugar del concurso World Press Photo. Ha sido galardonado con premios, residencias y becas de diferentes organizaciones como Magnum Foundation, World Press Photo, MAST Foundation for Photography Grant (Italia), Open Society Foundation (EE.UU), POY Latam, Sony World Photography Awards (Reino Unido), Photographic Museum of Humanity, FotoVisura (EE.UU), PhotoEspaña, ENS (Colombia), Fondart (Chile), Images Singulières Festival (Francia), Querétaro Photofest (México), FIFV (Chile), Premio Rodrigo Rojas Denegri (Chile) y 15 veces ganador en distintas categorías de Fotoprensa en Chile incluyendo la foto del año en 2017. Es uno de los protagonistas en los documentales "Rectángulo en el Ojo" sobre fotógrafos contemporáneos chilenos y en "A Conscious Dream" del Photographic Museum of Humanity.

Exhibiciones: *Nos están marcando*

Seminario Internacional: *Surtropías*

Apoya: Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio de Chile y la Dirección de Asuntos Culturales del Ministerio de Relaciones Exteriores de Chile.





Cristóbal Enrique Parra Muñoz

Chile

Toda la Teoría del Universo, Laboratorio Crítico de la Imagen. Fotógrafo y artista medial, egresado de Ciencias Jurídicas y Sociales de la Universidad de Concepción y codirector del Laboratorio Crítico de la Imagen. Investiga cruces políticos y territoriales con las tecnologías de la imagen en el espacio público de territorios sudamericanos. Utilizando métodos de generación procedimental, modelado 3D, fotografía, videomapping y programación láser, explora reflexiones sobre el rol del imaginario latinoamericano en los escenarios políticos y micropolíticos de la región, así como la integración de tecnologías en la historia social de ésta.

Exhibiciones: *Andalién 19/31*

Seminario Internacional: *Surtropías*

Daniel Cruz

Chile

Visual Artist, Master in Arts from Universidad de Chile, Certificate from Harvestworks Digital Media Art Center, NY, USA. He is currently an academic at the Universidad de Chile where he directs the research nucleus Objeto Tecnológico en el Arte Contemporáneo (Technological Object in Contemporary Art). He is coordinator of the MAM / Magister in Medial Arts and Academic of the Visual Arts Department of the Faculty of Arts of the Universidad de Chile.

Seminario Internacional: *Procesos creativos en Arte y Ciencia*



Darwin Rodríguez Suazo

Chile

Sociólogo por la Universidad de Concepción, magister en literatura hispanoamericana contemporánea por la Universidad Austral de Chile. Su desempeño considera una mixtura de textos narrativos experimentales y teorización literaria. Ha escrito breves artículos sobre poesía chilena desde el concepto de imagen poética o staticness. Sus intereses de estudio pasan por la obra de Juan Rulfo, Thomas de Quincey y la Escuela de Kioto. Actualmente participa en el diseño conjunto de una investigación que aborda, entre otros ámbitos, la semiótica del texto de ficción y los mecanismos de construcción de categorías e interpretaciones discursivas en América Latina y el Caribe. Ha contado con diversas becas del Fondo del Libro y la Lectura de Chile.

Foro Académico Internacional: *Alcances de la imagen poética en Taxi Driver de Egor Mardones*

Diego Bernaschina

Chile

Hipoacúsico, artista visual, diseñador, docente e investigador independiente. Máster en Producción e Investigación Artística, Universidad de Barcelona. Ha recibido dos becas (Beca del Fondo Nacional de Desarrollo Cultural y las Artes, y Beca Chile). Desde 2003 ha participado en varias exposiciones individuales, colectivas, festivales, bienales en Chile y en el extranjero.

Ha participado en ponencias, charlas, tanto de arte como de educación. Ha publicado capítulos, ensayos, monografías, artículos de revista científica nacional e internacional.

Foro Académico Internacional: *La conexión entre creador/a versátil y cultura mediática; el nuevo diálogo creativo a través de la inclusión social*



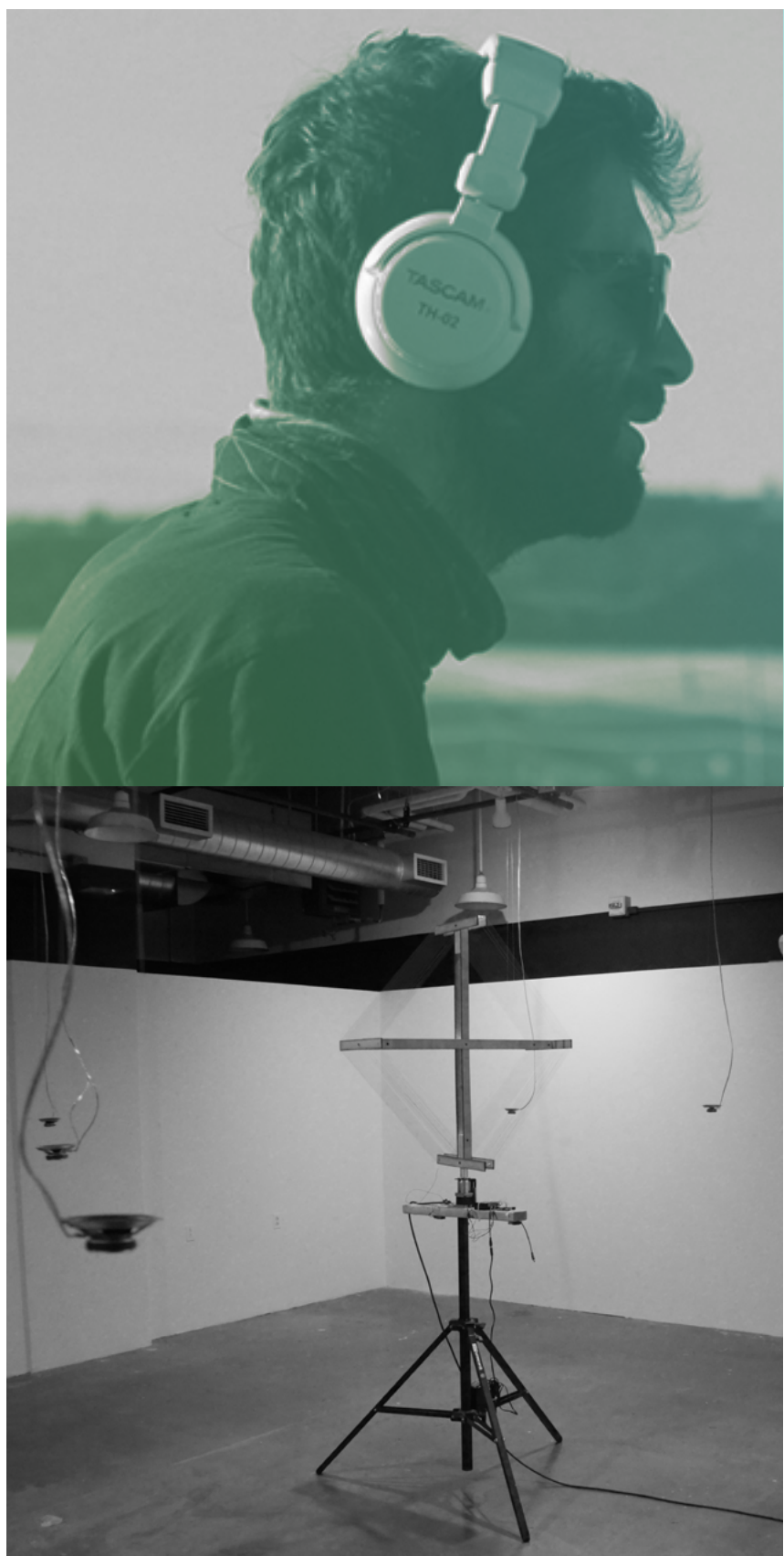
Elizabeth Burmann Littin

Chile

Artista basada en Santiago de Chile, posee un Magíster en Escultura de Rhode Island School of Design (2020) y es Licenciada en Artes Visuales de la Pontificia Universidad Católica de Chile (2015). Se interesa por los intercambios, transformaciones y formas de deterioro que surgen de los encuentros entre naturaleza, cultura, cuerpos y ambiente. Explorando la materialidad de dichas relaciones, investiga interdisciplinariamente combinando prácticas como la biología, la cocina, la artesanía, junto al campo de las humanidades medioambientales y estudios del materialismo feminista. Con sus instalaciones e investigación genera vínculos con materialidades no-dominantes, en un intento por disolver las jerarquías que sustentan la separación entre ambiente y producción humana. Su trabajo ha sido exhibido en diversos espacios y Museos como el RISD Museum, Providence, Rhode Island, Museo de Arte Contemporáneo, Santiago de Chile, Sala CCU, Santiago de Chile, Museo de Artes Visuales, Santiago de Chile, Local Arte Contemporáneo, Santiago de Chile, entre otros. Parte de su investigación actual fue incluida en la nueva publicación del journal Feminist Review "Oceans", dedicándose al estudio de fenómenos imperceptibles de impacto ambiental, con especial atención a organismos planctónicos, crustáceos y moluscos.

Foro Académico Internacional: *Thinking-with decorator crabs: oceanic feminism and material remediation in the multispecies aquarium*

Apoya: Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio de Chile y la Dirección de Asuntos Culturales del Ministerio de Relaciones Exteriores de Chile.



Esteban Agosin

Chile

Es artista sonoro y artista de medios electrónicos. Es Licenciado en Música de la Universidad de Valparaíso, Chile y Magíster en Artes Electrónicas de la Universidad Nacional de Tres de Febrero, Buenos Aires, Argentina. Actualmente está cursando su doctorado en DXARTS, Universidad de Washington, Seattle, Estados Unidos (Artes Digitales y Medios Experimentales). Su investigación se ha orientado a la relación hombre-máquina, y cómo las tecnologías y los dispositivos actúan como una interfaz que extiende nuestras capacidades humanas, permitiendo ampliar la percepción humana, transformando, cambiando o degradando la información que proviene del entorno, proporcionando nuevas interpretaciones o significados del mundo. Los dos últimos años su trabajo se ha centrado en machine learning, y machine listening aplicado a instalaciones robóticas y sonoras.

Exhibiciones: *Paisajes Maquínicos Imaginarios*

Seminario Internacional: *Sutropías*

Apoya: Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio de Chile y la Dirección de Asuntos Culturales del Ministerio de Relaciones Exteriores de Chile.

Felipe Prado

Chile

Artista multidisciplinario y director chileno que trabaja principalmente en la visualización de la música y la experimentación post fotográfica. Crea instalaciones multimedia y de video, visuales para presentaciones en vivo, videos musicales, identidades visuales completas e instalaciones lumínicas que a menudo incluyen un elemento de participación del público. Entre sus obras notables se encuentran "Picto Sender Machine", una gran instalación para el Amsterdam Light Festival (2018 -19) que luego se exhibió en Arabia Saudita, Qatar, Bélgica y el Reino Unido.

Exhibiciones: *Confesionario Público*

Apoya: Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio de Chile y la Dirección de Asuntos Culturales del Ministerio de Relaciones Exteriores de Chile.



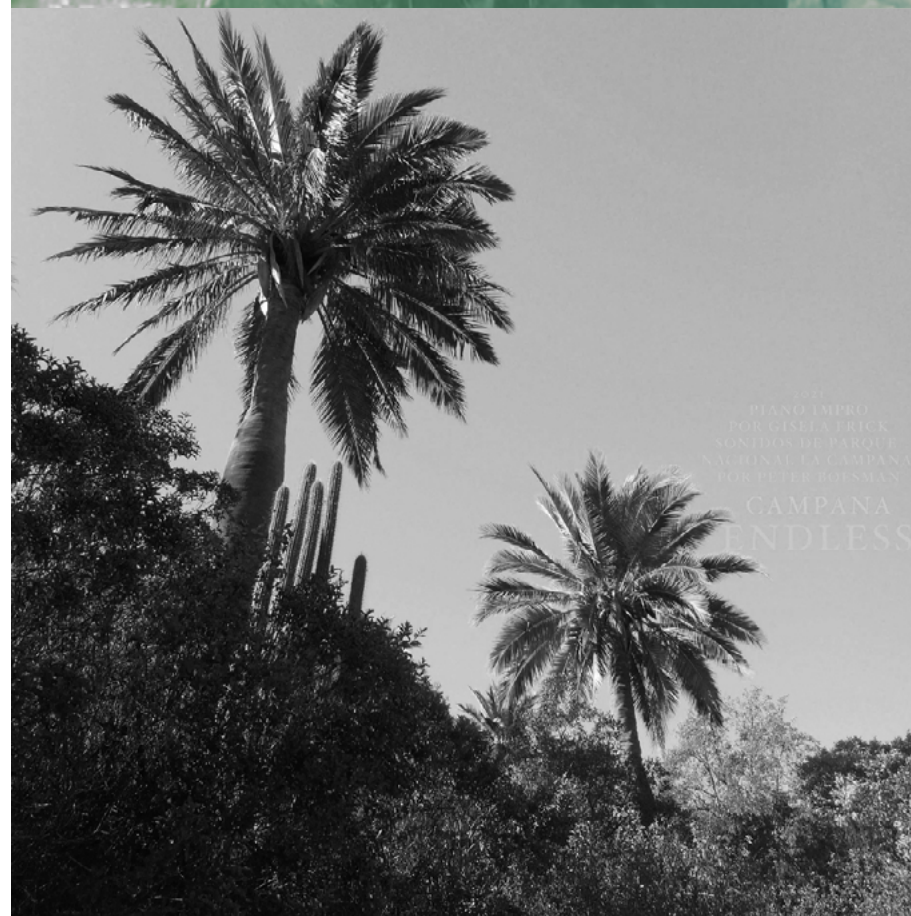
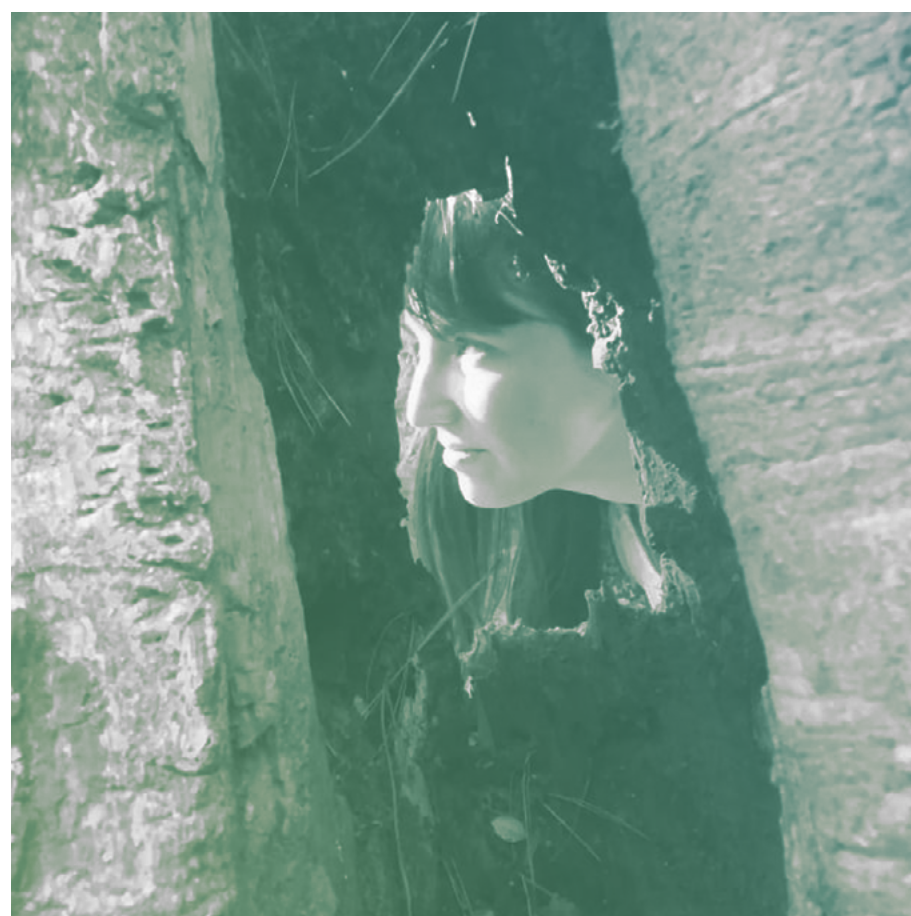
Gisela Frick Hassenberg

Chile

Compone collage sonoro e improvisa colaborativa e individualmente desde el año 2012. Sus primeras obras publicadas son *Cárcel Va'l Paraíso* (2013) y *Réquiem para el Camarada Pablo Neruda* (2013). Sus obras *Kindernacht* (2016) *The Greatest Thing You'll Ever Learn* y *To Heal a Broken Heart* (2017) han sido montadas en la Galería de Arte Sonoro Ohrenhoch, Der Geräuschladen en Berlín, Alemania; *Slow Motion Graphics* (RRS Radio Museo Reina Sofía, 2014) y *Mirror Forest* (Resonancias RTVE / 2016) publicadas en España. Su última obra publicada *Allende Ramón, el Valle verás florecer* (2019) forma parte del disco *Ensayos Sonoros del Chile Actual* y su composición más reciente *Endless / Xenosinte* realizada para *Audiodred V*, ambas convocadas por *Sónec*, Sonoteca de Música Experimental y Arte Sonoro. Actualmente trabaja con sonidos tomados, voz y sintetizadores con temáticas que oscilan entre memoria de los pueblos, ecología y activismo político-social.

Paisaje Sonoro: *Endless / Xenosite*

Apoya: Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio de Chile y la Dirección de Asuntos Culturales del Ministerio de Relaciones Exteriores de Chile.



XXI Festival Internacional de la Imagen



Guillermo Rodolfo Eisner Sagüés

Chile

Es compositor de origen uruguayo radicado en Chile. También, es profesor asistente (D) del Departamento de Sonido de la Facultad de Artes de la Universidad de Chile. Doctor en Música, campo de Composición Musical, por la Universidad Nacional Autónoma de México. Estudió música y composición en Chile, España, Portugal y México. Ha desarrollado música de concierto acústica y electroacústica, participando en festivales en Sudamérica, Norteamérica y Europa. Ha publicado los CDs *Música para guitarra* (Chile Clásico, 2021); *música de barrio* (Cero Records, México, 2019) y *habitar el tiempo* (2012). En el año 2015 publicó el libro y CD *guitarrerías: 10 monotemas para guitarra* (Microtono Ediciones Musicales). Ha compuesto y estrenado las óperas de cámara *Titus* (2017) en el Teatro Helénico, Ciudad de México y *La isla de los peces* (2015) en el Centro Cultural GAM, Santiago. Junto con lo anterior, ha desarrollado su trabajo creativo en el ámbito de las artes escénicas y audiovisuales, componiendo la música y el diseño sonoro de diversas obras de teatro, danza y video danza.

Paisaje Sonoro: *Esquinas*

Apoya: Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio de Chile y la Dirección de Asuntos Culturales del Ministerio de Relaciones Exteriores de Chile.



Ignacio Nieto

Chile

Artista-investigador, Magíster en Educación con mención en Informática Educativa, estudiante de Doctorado en Filosofía con mención en Estética y Teoría de Arte. Ha trabajado como docente en diferentes universidades chilenas enseñando programación orientada a objetos para estudiantes de diseño y arte. Ha elaborado curadurías de exposiciones, participado en investigaciones, realizado charlas y talleres sobre nuevos medios durante más de 15 años. Algunas de sus propuestas se han presentado en ISEA, Albuquerque, ConectarLab Buenos Aires, HeK Basel, Mu Gallery Eindhoven y UCSD en San Diego.

Fué co-autor del libro Ciencia Abierta y jurado para la galería de arte Apex Art en Nueva York. Perteneció al International Program Committee, Symposium for Electronic Arts, ISEA, 2017 y al comité científico para Design Future, Universidad de los Andes, Bogotá. Actualmente es editor de las revistas Diagrama de la Facultad de Artes de la Universidad Finis Terrae y Artificial Intelligence & Society de Springer.

Foro Académico Internacional: *Aproximación entre arte y ciencia para la transformación del conocimiento*

Apoya: ICETEX

Isabel Margarita Santibáñez Cavieres

Chile

Artista visual, según las predicciones de una tarotista tendría vidas paralelas, vive en dos ciudades distantes -Valdivia y Santiago- logrando que se sienta su cuerpo flotar en el paisaje chileno. Esta experiencia ha influenciado su trabajo, analizando los conceptos de cuerpo- paisaje, visto desde el cuerpo que habita un paisaje, desde el cuerpo que recorre el paisaje, desde el cuerpo que modifica su paisaje, desde el paisaje social donde se delimita qué cuerpos habitan en él y, últimamente, desde llevar el paisaje en el cuerpo ¿Puede el cuerpo contener el paisaje? Trabaja como profesora de Pintura y Color en la Universidad Austral de Chile.

Foro Académico Internacional: *LLEVAR EL PAISAJE EN EL CUERPO Análisis de la resistencia del imaginario tradicional en los vestidos de las indígenas de Cusco*



Katherine del Carmen Barriga Placencia

Chile

Investigadora, creadora y gestora de proyectos. Es Comunicadora Audiovisual, Magister en Desarrollo Rural UACH y Doctoranda en Comunicación UFRO - UACH. Se interesa especialmente por el desarrollo del conocimiento desde la interdisciplina y las prácticas artísticas, tomando como ejes la mirada situada desde el cuerpo, las imágenes y el paisaje. Ha desarrollado diferentes proyectos de investigación y creación artística desde el audiovisual y las disciplinas de la comunicación. Actualmente es parte del Colectivo Taller Cuerpo Sur, ligado a la experimentación y al ejercicio transdisciplinar desde el cuerpo situado, y al Colectivo Chuchunko, vinculado con el estudio interdisciplinar del paisaje y sus comunidades. Trabaja como Gestora de Proyectos de Creación Artística en la Vicerrectoría de Investigación, Desarrollo y Creación Artística de la UACH.



Foro Académico Internacional: *Intermediaciones de la mirada en la co-construcción del paisaje humedal de Valdivia*
Apoya: ICETEX

XXI Festival Internacional de la Imagen

LiquenLab

Chile

Somos una plataforma creativa y un laboratorio de investigación territorial emplazado en Punta Arenas, con extensiones en Puerto Natales, Puerto Williams y Porvenir, que busca impulsar proyectos de creación contemporánea, propiciando la relación entre arte, ciencia y naturaleza, utilizando las nuevas tecnologías como medio exploratorio y expresivo.

Creemos que el futuro es ecológico, feminista y anticolonial, por eso, desde ya trabajamos por fortalecer nuestras propuestas a partir de estos valiosos e indispensables enfoques

Maqui Cáceres

Chile

Científica, creativa y emprendedora chilena. Idea original de "Un viaje a través del color", "Maqui y Flami la curiosa" y "Pequeñas curiosidades, grandes descubrimientos". Fundadora de Casa Maquis, Espacio Creativo Frutillar. Maqui es Licenciada en física aplicada e ingeniería física que ejerció parte de su carrera en el mundo de la ciencia aplicada a las políticas públicas para la descontaminación del aire y el cambio climático en instituciones chilenas, como el Centro Premio Nobel Mario Molina Chile y el Ministerio del Medio Ambiente e internacionales como Climate and Clean Air Coalition de UNEP. Estudió ciencia porque desde niña se maravilló con los fenómenos de la naturaleza.

Apoyo: Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio de Chile y la Dirección de Asuntos Culturales del Ministerio de Relaciones Exteriores de Chile.

Mercado D+A+T: *Panel Detonante Chile*



Martina Paz Mella Yáñez

Chile

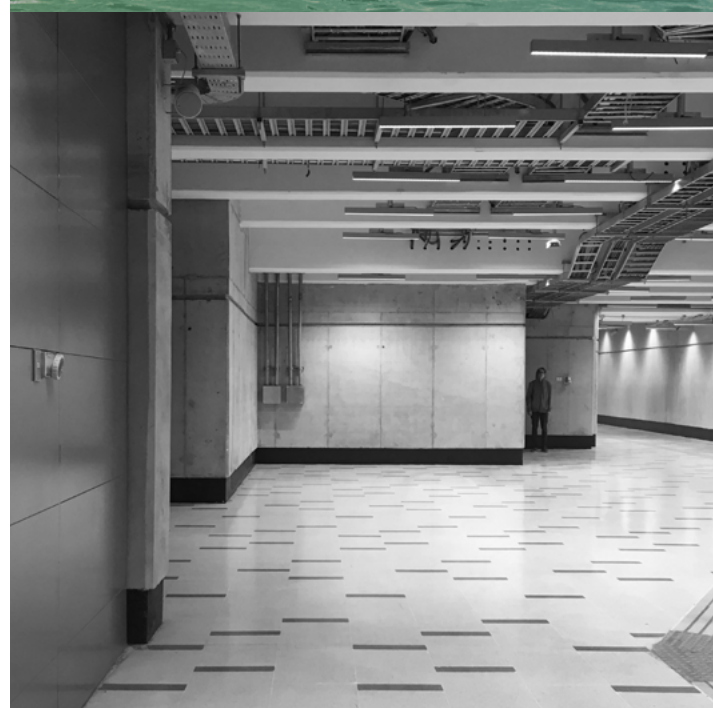
Es Artista sonora egresada de Artes Visuales y Licenciatura en Estética de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Su investigación gira en torno a los nuevos medios y la exploración sonora como una forma de pensar las posibilidades de la sensibilidad afectada por los fenómenos de lo natural en su encuentro con la tecnología. Así mismo, parte importante de su trabajo proviene de un habitar fantasmal entre dos ciudades a la vez: el constante ir y venir entre territorios la ha guiado a pensar el cómo se articulan las sensibilidades locales en relación a sus distintos contextos y necesidades como comunidades articuladas por entornos específicos.

Residencia: *Audiocefalea*

Conversaciones: *Residencia Artística: Audiocefalea*

Exhibiciones: *Audiocefalea*

Apoya: Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio de Chile y la Dirección de Asuntos Culturales del Ministerio de Relaciones Exteriores de Chile.



Matías Ignacio Serrano Acevedo

Chile

Es Licenciado en Artes con Mención en Sonido de la Universidad de Chile y, actualmente, estudiante del programa de maestría en Artes Mediales de la misma universidad. Como artista se ha desarrollado principalmente creando en conjunto con la diseñadora Bárbara Molina en la Colectiva 22bits. Labor desde donde se dedica a explorar los vínculos entre arte, género, tecnología, diseño y sonido a través de procesos de escucha y fabricación electrónica. Con su trabajo ha participado en festivales y programas de Residencia Tsonami (Valparaíso, Chile), Toda la Teoría del Universo (Concepción, Chile) y Platohedro (Medellín, Colombia), además de gestar el netlabel Archivo Veintidós, con enfoque en arte sonoro y música experimental latinoamericana. Matías ha publicado tres álbumes: *minor planets* (Archivo Veintidós, 2019), *minoritario* (Pueblo Nuevo, 2020) y tres reconstituciones y un documental sonoro (*Medio Oriente*, 2021).

Paisaje Sonoro: *Reuelta*

Apoya: Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio de Chile y la Dirección de Asuntos Culturales del Ministerio de Relaciones Exteriores de Chile.

Nicole L'Hullier

Chile

Artista e investigadora chilena. Desde una perspectiva transdisciplinar su obra se desarrolla principalmente por medio de la instalación, performance, escultura y composición sonora, explorando el sonido como material de construcción vibracional y membranaral que entrelaza agencias desde lo micro a lo cósmico y estimula nuevos imaginarios, sensibilidades y colectividades.

Doctora en Artes Mediales y Ciencias de MIT (Media Lab, 2022). Ha presentado su trabajo internacionalmente, abarcando una gran diversidad de escenarios y contextos.

Mercado D+A+T: *Transducciones, resonancias y membranas*



Paola Irazábal

Chile

Diseñadora gráfica y magíster en Edición de libros e Industrias editoriales. Es fundadora y directora de ESTUDIO PI, estudio especializado en el diseño editorial y museográfico con experiencia centrada en el sector de la cultura, las artes y el patrimonio. Es directora y académica del Centro Editorial de la Escuela de Diseño de la Universidad Diego Portales y académica en la Universidad del Desarrollo, Santiago, Chile.

Mercado D+A+T: Charla Detonante: *Del color a la imprenta ¿Cómo nacen los libros de arte?*

Conversaciones: *Imagen y materialidad en libros de arte en Chile*

Pamela Iglesias Carranza

Chile

Actualmente vive y trabaja en Colicheu, zona rural de la Región del Bio-bío, Chile. Estudió Licenciatura en Arte en la Pontificia Universidad Católica de Chile, titulándose en el año 2005. Ha realizado exposiciones individuales y colectivas en Chile y en el extranjero. Su obra forma parte de la Colección Ca.Sa, del Archivo Audiovisual Centro Cultural Palacio La Moneda y del acervo Archiva: Obras maestras del arte feminista en Chile, Centro Nacional de Arte Contemporáneo Cerrillos.



Participó de la residencia de Galería Metropolitana, San Pedro de La Paz, Chile. Su producción artística se desarrolla en torno a su biografía, vinculada a temas de género; feminismo del tercer mundo, migración, periferia y medio ambiente, desarrollando cruces con la fotografía, el videoarte, el textil y la instalación, entre otras disciplinas. Profundiza y reflexiona sobre las estructuras dominantes patriarcales naturalizadas en nuestra sociedad, utilizando un relato articulado desde el imaginario social del espacio doméstico y el mundo afectivo.

Media Art: APOSTASÍA

Renzo Filinich Orozco

Chile

Es Magíster en Artes Mediales (Universidad de Chile), Investigador y Candidato a Doctor en Estudios Interdisciplinarios sobre Pensamiento, Cultura y Sociedad de la Universidad de Valparaíso. Es Investigador en Cultura Tecnológica y Estética del Centro de Estudios de la Interfaz en la Universidad de Valparaíso y trabaja como investigador asociado del Research Network for Philosophy and Technology dirigido por Yuk Hui.

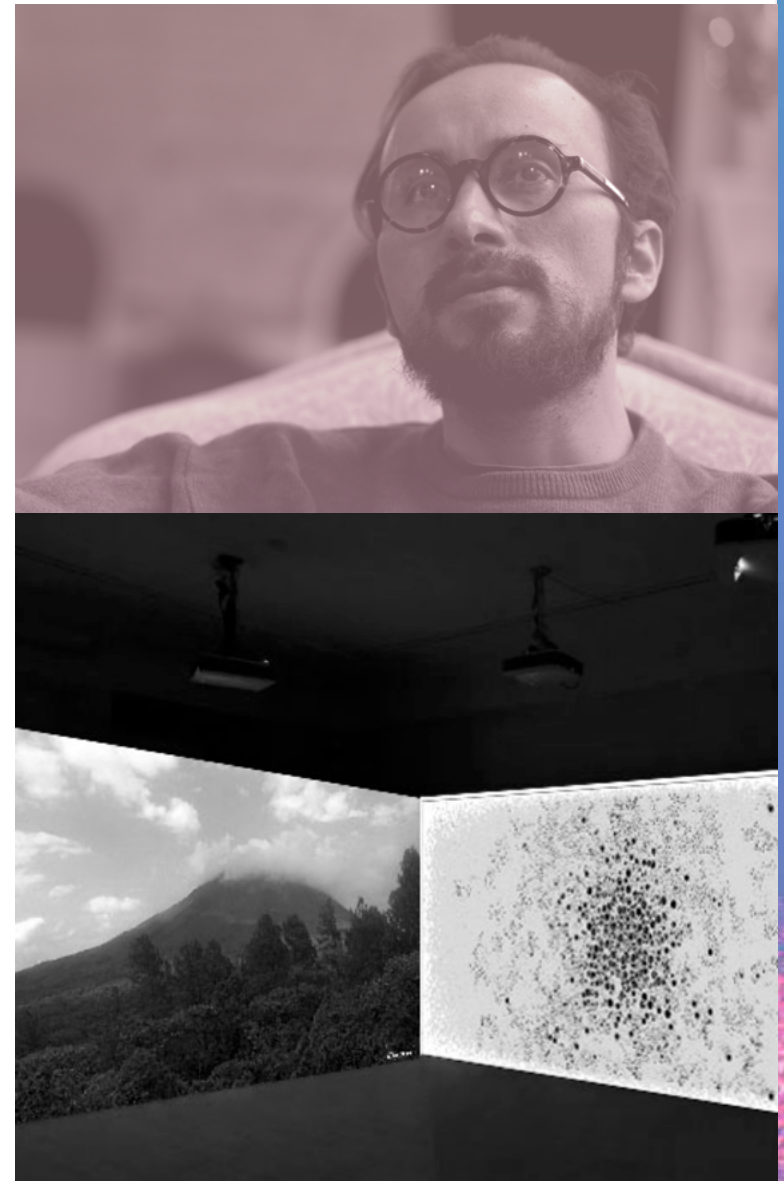
Exhibiciones: *Devenir*

Foro Académico Internacional de Diseño: *Qatipana hacia un Devenir de la Cosmotecnica Latinoamericana*

Paisajes Sonoros: *Metasistema 1 - Homenaje a Roland Kayn*

Seminario Internacional: *Surtropías*

Apoya: Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio de Chile y la Dirección de Asuntos Culturales del Ministerio de Relaciones Exteriores de Chile.



Sergio Mora Díaz

Chile

Es artista medial con base en Santiago de Chile. Su trabajo explora las tecnologías digitales y la luz como mediadores entre el espacio físico, la naturaleza, el cuerpo y la percepción humana. Graduado de Tisch School of the Arts, New York University, sus obras han sido exhibidas internacionalmente en diferentes espacios y festivales de arte en diferentes países como Estados Unidos, Australia, Japón, Corea del Sur y Polonia. Actualmente participa además de organizaciones educativas y de investigación como la Universidad de Chile, Sinestesia Think and Do Tank de Industrias Creativas y el Centro de Investigación de Luz y Energía CILUZ.

Exhibiciones: *Rastros Minerales*

Apoya: Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio de Chile y la Dirección de Asuntos Culturales del Ministerio de Relaciones Exteriores de Chile.

Sofía Garrido

Chile

Es Licenciada en Artes Plásticas de la Universidad de París y titulada como Diseñadora Integral de la Universidad Católica de Chile, Sofía ha desarrollado su trabajo en torno a un gran rango de disciplinas: desde el diseño gráfico, diseño editorial, identidad de marca hasta la dirección de arte, curaduría y fotografía. Su práctica creativa ha estado siempre marcada por la experimentación gráfica, mientras que su línea de investigación se orienta a la cultura post digital y los nuevos medios. Gran parte de sus trabajos entretienen el diseño, el arte y las prácticas colaborativas.

Dentro de sus proyectos destacados se encuentra el libro "Instrucciones para dibujar su caminar" el cual forma parte de MoMA Library (New York), Coleção de livros de artista (Brasil) y Joan Flasch Artists' Books Collection (Chicago). Otro de sus trabajos más relevantes corresponde a la exposición "Habitantes de la Imagen" la cual fue galardonada con el Premio Chile Diseño 2019.

Exhibiciones: *Confesionario Público*

Apoya: Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio de Chile y la Dirección de Asuntos Culturales del Ministerio de Relaciones Exteriores de Chile.



Toda la Teoría del Universo

Chile

Es una plataforma colectiva y centro cultural que nutre su actuar desde la resignificación de las experiencias de las tecnologías; todo esto a través de las artes y sus vertientes: mediales, electrónicas, neo ancestrales, digitales, entre otras. Su trabajo parte desde un enfoque latinoamericano, tratando de comprender los desarrollos culturales de los distintos territorios, a través de un diálogo abierto, que se profundiza en el intercambio transdisciplinar. La orgánica de TTU funciona desde el 2015 y se ubica en la provincia de Concepción de la Región del Biobío, Chile. Durante estos años se ha concentrado en generar redes de trabajo. La vinculación y el trabajo colectivo es un motor que da alma a su plataforma.

Las actividades cuentan con cinco ediciones del Festival/encuentro, que lleva su nombre homónimo, donde hacen convocatorias e invitaciones a diferentes artistas, productores, cultores y gestores del continente. Cada año tienen distintas curadurías que se relacionan con ideas y problemáticas territoriales. Además, su foco está en la formación a través de talleres, charlas, exhibiciones, residencias artísticas, mesas de trabajo y trabajos editoriales.

Mercado D+A+T: *Panel Detonante Chile*

Apoya: Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio de Chile y la Dirección de Asuntos Culturales del Ministerio de Relaciones Exteriores de Chile.

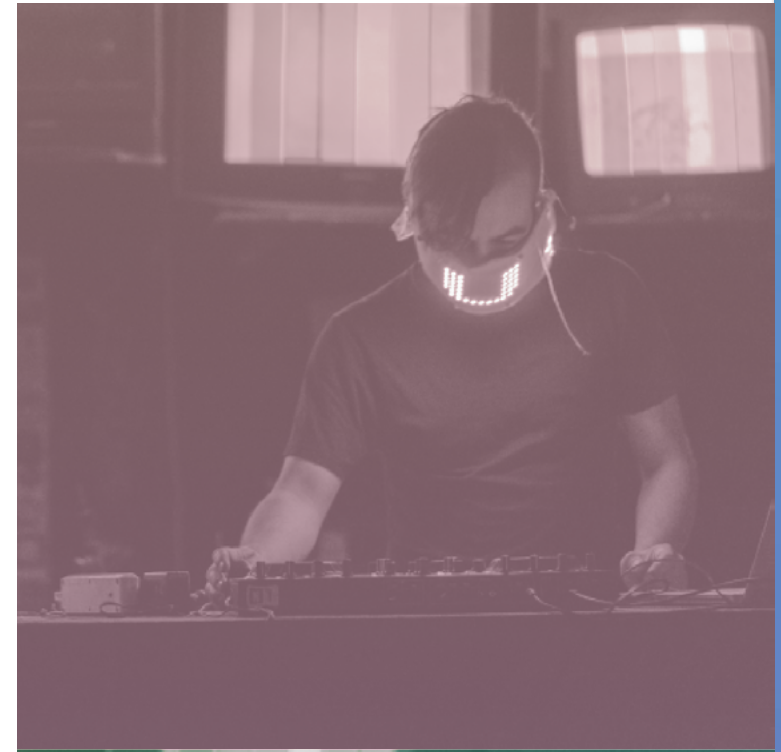
Uará

Chile

Está compuesto por Pompeya Gareca e Iván Verdugo. Dúo de artistas mediales, se desempeñan desarrollando y enseñando arte y tecnología desde los cuarteles de Uará Lab y Estudio Yeyore. Uará consiste en la cruce de disciplinas en torno a la tecnología para estimular los sentidos, a la vez que una búsqueda de ritmos folclóricos de latinoamérica (tales como el festejo peruano, la cumbia, la saya, y la chacarera) para convertirlos en música urbana, mediante el uso de instrumentos y lenguajes propios de la cultura electrónica contemporánea. Hacen Favela Funk, Festejo Electrónico, Kuduro Sudaka, Future Saya, y varias fusiones de esta índole. Crean su propio vestuario lumínico y fabrican sus propias interfaces para controlar su arte de manera inalámbrica. Creen que la tecnología está de su lado y propician la diseminación tanto del conocimiento nuevo como del ancestral. Han realizado exposiciones en Belo Horizonte (Brasil, Residencia Centro Cultural Flor Do Cascalho e Instituto Imersao Latina, financiado por Ibermusicas), Buenos Aires (Argentina, Club Cultural Otra Historia), Bolivia (Sucre), y diversos lugares de Chile, principalmente Santiago y Chillán.

Mercado D+A+T: Panel Detonante Chile

Apoya: Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio de Chile y la Dirección de Asuntos Culturales del Ministerio de Relaciones Exteriores de Chile.



Valeria Radrigán

Chile

Es Doctora en Filosofía con mención Estética y Teoría del Arte (U. de Chile) y Magíster en Teoría del Arte Contemporáneo (U. Complutense de Madrid, España). Investigadora de las relaciones entre el cuerpo y la tecnología, especialista en sexología contemporánea, teoría cyborg, estudios de la performance y cultura medial. Sus trabajos se caracterizan por enfoques transdisciplinarios, abordando el fenómeno de la corporalidad y sus representaciones desde la teoría y la experiencia del entrenamiento físico.

Se ha desempeñado por más de 15 años como profesora universitaria en Chile en sus áreas de investigación, manteniendo redes internacionales de trabajo con diversas instituciones. Sus libros más relevantes son: "Siento mariposas en el celular. Cuerpo, afecto y sexualidad en dating apps" (Oximoron, Stgo. de Chile, 2021), "Yto: del pigmento al electrón" (Ocho Libros, Stgo. de Chile, 2018) y "Extremos del volumen" (Cuarto Propio, Stgo. de Chile, 2016). Actualmente, es investigadora postdoctoral en sexología digital y transhumanismo financiada por ANID-Fondecyt Chile y patrocinada por la Universidad Finis Terrae.

Foro Académico Internacional: Placeres tecnosexuales: hacia una sexualidad transhumana



INVITADOS

INVITADOS

Aarón Caro

México

Ingeniero mecánico por la Universidad Autónoma del Estado de México, tiene una especialidad en energía solar por la Universidad Tecnológica de Delft en Holanda, tiene maestría en fuentes renovables de energía y eficiencia energética por la Universidad Autónoma de la Ciudad de México y doctorado en ciencias de ingeniería en el área de sistemas energéticos en la Universidad Autónoma del Estado de México.

Su desempeño lo ha llevado a impartir seminarios y conferencias que abordan importantes aspectos del sector energético, por lo cual ha tenido participación internacional en Latinoamérica, destacando ponencias en Bolivia, Costa Rica y Colombia. En el sector profesional ha fungido como consultor de energía y ha incursionado en diversos proyectos de energía renovable, los cuales van desde proyectos residenciales hasta plantas fotovoltaicas de 30 Megawatts, plantas eólicas y plantas de biogás. Ha fungido además como catedrático universitario en el área de ingeniería desde el año 2015. Actualmente es profesor de licenciatura en la Universidad Autónoma del Estado de México. En la Facultad de Ingeniería ha sido integrante del Consejo Académico y Presidente de la Academia de Energías Renovables.

Conversaciones: *Rol de las energías renovables en la matriz energética*

Apoya: UAEMEX





Abel Kohen

Francia

Free range, organic creative based in Paris, France. Animation director. He has worked in Art direction, motion design and compositing, also with clients such as Cartoon Network, Headspace, Facebook, Adidas, Netflix, Nokia, BBC and Wimbledon, to name a few.

Exhibiciones: *Biolum*

Seminario Internacional: *VR Storytelling: Things I've learned making Biolum*

Talleres: *VR Sculpting is a lot of fun*

Apoya: Instituto Francés - Embajada de Francia - Alianza Francesa

Alberto Novello

Italia

a.k.a. JesterN is an Italian scientist, composer, multimedia artist. His main artistic focus is directed towards the creation of probabilistic multi-media architectures, on the technological limit between instability and error, failure and expression. Lately he moved from digital systems to analog found or decontextualized electronic ensembles. His works have been presented at Centre Pompidou in Paris, Amsterdam Dance Event, Venice Biennale, New York Computer Music Festival, Bozar Bruxelles, Rewire Festival Den Haag, Impuls Tanz Vienna, Dom Moskow, Seoul International Music Festival, among others.

He graduated in Nuclear Physics at the University of Trieste, completed the master "Art, Science and Technologies" with Jean Claude Risset and Claude Cadoz, he obtained a PhD degree at the Technische Universiteit Eindhoven with Armin Kohlrausch and graduated in electroacoustic music composition at the Institute of Sonology, Royal Conservatory of Den Haag with Paul Berg, Joel Ryan, and Richard Barrett. In his works, he has assisted Alvin Lucier, David Behrman, Nicholas Collins and Trevor Wishart. In the years he also worked at Philips Research, Eindhoven, and Auro Technologies Belgium creating software for their audio application.

He has released his works on CD/DVD/Vinyl for Staalplaat, Bowindo, Dobialabel, Modisti, SONMA Archive, Setola di Maiale and Hybrida records. He has improvised with Evan Parker, Butch Morris, Karl Berger and composed for the choreographies of Ola Maciejewska.

Paisajes Sonoros: *Laser Drawing See the Sound and Hear the Light*





Alexandra Radulescu

Francia

Media artist and designer with a focus on interactive and immersive experiences. Working at the intersection between media art, technology and design, she is driven by a desire to consolidate and extend our relationship to technology through tangible and gesture based interfaces. She strives to create experiences that are focused, clear and uncluttered, but also playful, evocative and expressing identity. She appeals to the imagination of her audience, to their emotions and their creativity, addressing their attention but also the pleasure of moving their bodies.

She has a Master's degree in industrial design from ENSCI - Les Ateliers, Paris (2016). Her graduation project, FLUX - an electronic musical instrument with expressive gestural control - was rewarded with a Red Dot Award 2017.

Guest lecturer at ENSCI - Les Ateliers in 2019, teaching a virtual reality studio. Independent VR experience designer for companies, design studios and artist studios.

As a visual artist, she creates real time 3D works and is part of several duos for live audiovisual shows: with Roland Cahen for his pieces "Nanoballad" and "Kinetic Design", with Peine Rose for his live set "Alterity" and with Annabelle Playe for their joint project, "KRASIS". She also created live visuals sets for two theatre pieces: "Naïves hirondelles" (Compagnie Tangente) and "Nuage et pantalon" (Gare au Théâtre).

Paisajes Sonoros: *Krasis*

Apoya: Instituto Francés - Embajada de Francia - Alianza Francesa



Ana María Jurado

Colombia

Diseñadora visual de profesión. Comenzó a explorar narrativas urbanas transcribiendo las calles a través de letras en aerosol en 2010. El grafiti se convirtió en una herramienta que luego combinó con otras técnicas para implementar sus propios elementos visuales en murales de gran formato y así desarrollar su estilo gráfico actual. Sus influencias y referencias van desde los recuerdos de infancia y raíces familiares, hasta música, danza y portadas de revistas antiguas.

Mercado D+A+T: Charla detonante "Mugre Diamante"

Annabelle Playe

Francia

Multidisciplinary artist. She enjoys exploring voice, sound, video and writing. She studied classical singing and composition with Sergio Ortega in Paris. She is a soprano and she interprets contemporary music. Today, her music is oscillating between electroacoustic, drone, and noise. She focuses on the physicality of sound and on timbre, with an emphasis on musical structure. Her live setup is made of electronic instruments. She performs in France and abroad.

She plays alongside Marc Siffert, Alexis Forestier, Hugo Arcier, Alexandra Radulescu, and the choreographers Mylène Benoît and Marcela S. Corvalan. In 2010, she founded "AnA compagnie", a production company dedicated to cross-disciplinary projects.

Her first albums "Matrice" (2012), "Vaisseaux" (2014) and "Geyser" (2019) were published under the label DAC Records. She wrote two theater monologues, "Ligne" and "Mater", published in French by Alna Editions.

From 2018 to 2020 she was an associate composer with "Scènes Croisées de Lozère" through the DGCA-SACEM Platform. She was awarded the SACD prize "Musique de Scène" with her music for the play "Delta Charlie Delta" by M. Simonot. She received the SACD New Talent Music Award 2019. She performed at "Vive le Sujet!" for the 73rd Avignon Festival and she was selected by the Face Foundation for a tour in the U.S. with her piece "Geyser". She created "InLAND" at the 104 Centre in Paris for Biennale Nemo.

Paisajes Sonoros: *Krasis*

Apoya: Instituto Francés - Embajada de Francia - Alianza Francesa



Andrés Felipe Gaviria

Colombia

Comunicador social y periodista; escritor, músico, productor de música electrónica y diseñador sonoro. Docente de la Escuela de Comunicación Social de la Universidad del Valle y de la organización Masterpeace Cali, Integrante de la agrupación musical Zalama Crew con la que en los últimos 10 años, además de haber ganado el Festival nacional de Bandas Shock y el premio nacional a las Nuevas Músicas Mestizas, ha grabado 4 álbumes, varios sencillos y ha participado diversidad de festivales en todo el mundo.

Paisaje Sonoro: *Tele Espacios Activos IX*

Asher Remy-Toledo

Estados Unidos

Is a cultural strategist and creative producer of artistic events. Has a large experience in conceiving and developing transdisciplinary projects in the fields of visual arts, live performances involving sound, music and creative technologies. Has developed collaborations with ARTS at CERN, BELL LABS, Manchester Metropolitan University, the Maker Faire Rome, and has been a frequent speaker at the United Nations for events related to International Day of Disabilities, Women in Tech and Youth Empowerment Day. 2018-2020 He is a former member resident and mentor of the NEW INC, a tech and design incubator created by the NEW MUSEUM in New York, to nurture, coach and help develop the merge between arts, design with the creative industries.

Seminario Internacional: *Arte y tecnología para la transformación*



Billy Clark

Estados Unidos

As Artistic Director of CultureHub, Billy Clark has overseen the development of CultureHub's artistic, education, and community programs since its inception in 2009. With the CultureHub team, he has curated the annual Media Arts Festival, Refest, which showcases artists working at the intersection of art and technology. In 2013 he directed Paul D. Miller aka DJ Spooky's piece Seoul Counterpoint, which premiered at La MaMa's Ellen Stewart Theatre. Seoul Counterpoint was subsequently presented in conjunction with Asia Society's exhibition, Nam June Paik: Becoming Robot in 2014.

At the La MaMa Galleria, he co-curated Mediated Motion, an exhibit of works that explored how new media technologies alter human movement and our perception of the body in motion. A graduate of the Experimental Theatre Wing at NYU, Billy has performed and directed in the downtown scene for over 20 years.

He is currently a professor at the Seoul Institute of the Arts, has taught at CUNY Hunter College, and has been a guest lecturer at Sarah Lawrence College, Gallatin, and NYU's Interactive Telecommunications Program. He was chosen as one of the 100 Top Creatives by Origin Magazine in 2015.

Seminario Internacional: *Arte y tecnología para la transformación*

Apoya: Colombia Científica



Camila Campos Quintana

Colombia

Guionista, investigadora. Comunicadora Social y periodista de la Universidad del Valle. Guionista y productora de diferentes piezas audiovisuales, radiales, instalaciones interactivas y de realidad virtual. Docente de audiovisuales y narrativas transmedia.

Ha trabajado en diferentes áreas de la comunicación entre lo social, político, periodístico, organizacional y artístico. Trabaja actualmente en proyectos de innovación tecnológica, arte e investigación académica. Coordinadora del Laboratorio Hipermedia HiperLab desde el año 2012 a la actualidad.

Paisaje Sonoro: *Tele Espacios Activos IX*



Christian Lizarralde Gómez

Colombia

Doctor en Diseño y Creación, director del Laboratorio Hipermedia, líder de la Línea de investigación en Estética digital. Artista y docente investigador de la Escuela de Comunicación Social de la Universidad del Valle. La experiencia del profesor Lizarralde se ha encaminado en la investigación de la comunicación y la estética digital y en la producción de obras hipermedia, explorando los lenguajes y los medios de representación actuales. Su obra ha sido expuesta en importantes eventos a nivel mundial abordando crítica y estéticamente la interrelación arte-tecnología-sociedad.

Paisaje Sonoro: *Tele Espacios Activos IX*

Cleomar Rocha

Brasil

Licenciado en Letras de la Facultad de Ciencias de la Educación y Letras de Iporá (1991), Máster en Arte y Tecnología de la Imagen de la Universidad de Brasilia (1997), Doctor en Comunicación y Cultura Contemporánea de la Universidad Federal de Bahía (2004). Realizó posdoctorados en Tecnologías de Inteligencia y Diseño Digital en la PUC-SP (2009), en Estudios Culturales en la Universidad Federal de Rio de Janeiro (2011) y en Poética Interdisciplinaria en la Universidad Federal de Rio de Janeiro (2016). Actualmente es Profesor Asociado en la Universidad Federal de Goiás, donde coordina el Media Lab/UFG, es investigador visitante en la UFRJ, donde supervisa investigaciones de posdoctorado, y en la Universidad de Caldas, Colombia, con supervisión de doctorado. Tiene proyectos financiados por FINEP, MDIC, MCTI, CAPES, CNPq, MinC y FAPEG. Tiene experiencia en las áreas de Artes, Comunicación y Diseño, trabajando principalmente en los siguientes temas: Arte Tecnológico, Diseño de Interfaz, Medios Interactivos, Ciudades Inteligentes, Gestión Pública.

Seminario Internacional: *Procesos creativos en Arte y Ciencia*

Apoya: Procolombia - ICETEX



Daniel Argente

Uruguay

Artista sonoro y visual. Es Catedrático de la Universidad de la República. Fue Coordinador y fundador de la Licenciatura en Arte Digital y Electrónico y del Área de Lenguajes Computarizados del Instituto Escuela Nacional de Bellas Artes de la Universidad de la República del Uruguay. Fue Coordinador y fundador de la Licenciatura de Lenguajes y Medios Audiovisuales de la Universidad de la República del Uruguay.

Es Coordinador del Grupo de Investigación en tecnologías XR aplicadas al arte "Realidades Aumentadas", de la Universidad de la República. Es Co-Coordinador de la Red y Observatorio Iberoamericano de Arte Digital y Electrónico. Integró el Comité Organizador del Seminario Internacional de Narrativas Hiper/Textuales (NHT), 2011-2016. Integrante del grupo artístico de investigación sonoro-visual-hardwarehacker Esto no es Magritte, con Marcos Umpiérrez, que viene realizando desde 2009 diversas presentaciones a nivel nacional y regional, además de haber integrado los grupos Nova Express y del ensamble ruidista MAUA.

Ha expuesto instalaciones informáticas e infografías en diversas salas de Argentina, Brasil, Chile, Uruguay, Cuba, Venezuela, España y Francia. Artista mediático, dibujante de cómic, editor de revistas de cómic e interactivas. Tiene como líneas de investigación principales el new media art, enfocándose en la robótica, realidad virtual y expandida y la inteligencia artificial en el arte, así como su trabajo de investigación "Videojuego Expandido".

Seminario Internacional: *Ecos*

Exhibiciones/Acción Situada: *Ecos*

Talleres: *Realidad Virtual como plataforma de experimentación creativa.*

Apoya: ICETEX



Daniel Villegas Vélez

Colombia

Es filósofo, musicólogo e investigador independiente. Maestro en música con énfasis en estética de la Universidad Javeriana de Bogotá y doctor en musicología de la Universidad de Pennsylvania. Ha sido investigador postdoctoral en la Universidad de Rutgers y la Universidad Católica de Lovaina. Su investigación se enfoca en la relación histórica entre música y sociedad a través del concepto de la mimesis, y hacia las tecnologías y políticas de la escucha.

Ha publicado artículos de investigación sobre filosofía y musicología en CounterText, Tijdschrift voor Filosofie, Performance Philosophy, New Writing y Cuadernos MAVE, así como capítulos en libros editados incluyendo The Routledge Companion of Affect and Gender (Routledge, 2022), Sound And Affect: Voice, Music, World (University of Chicago Press, 2021) y The Oxford Handbook of Timbre (Oxford University Press, 2021). Actualmente reside en Montréal, donde está completando su primer manuscrito, Mimetologies: Mimesis and Music 1600-1850 (Oxford University Press).

Conversaciones: *Fósil acústico: a la escucha del cambio climático*

Apoya: Centro Colombo Americano



XXI Festival Internacional de la Imagen



David Delgado

México

Ingeniero civil y maestro en ingeniería de sistemas por la Universidad Nacional Autónoma de México, titulado con mención honorífica. Doctor en ingeniería por la Universidad de Birmingham, Inglaterra. Autor de 4 libros, de más de 100 artículos técnicos y líder de 10 proyectos de investigación científica sobre ingeniería. Ha brindado más de 25 conferencias internacionales en Alemania, Argentina, Bolivia, Colombia, Chile, China, Corea del Sur, Costa Rica, Estados Unidos, Holanda, Inglaterra, Irlanda, Malasia, México, Perú, Singapore y Turquía.

Ha trabajado para la Comisión Federal de Electricidad, empresa mexicana generadora de energía eléctrica. Actualmente es profesor de licenciatura, maestría y doctorado en la Universidad Autónoma del Estado de México, donde ha sido Consejero Universitario. En la Facultad de ingeniería ha sido integrante del Consejo Académico y de Gobierno, Coordinador de la Maestría en Análisis de Decisiones, Coordinador de la Maestría en Ciencias de la Ingeniería, Jefe de la División de Ingeniería Civil y Subdirector Académico.

Seminario Internacional: *Diseño sustentable en ingeniería*

Apoya: Banco de la República

Don Ritter

Canadá

Don Ritter is a Canadian artist and writer who has been active in the field of media art since 1988. His interdisciplinary artworks and writings integrate fine art and digital media with aesthetics and ethics. Ritter's work has been exhibited throughout North America, Europe and Asia, including SITE Santa Fe (USA), Winter Olympics 2010 Cultural Olympiad (Vancouver), Metrònom (Barcelona), Sonambiente Sound Festival (Berlin), Verona Jazz Festival (Italy), Exit Festival (Paris), Ars Electronica Festival (Linz), and New Music America (New York City). Ritter held full-time professorships in art and design between 1989 and 2017 at Concordia University in Montreal, Pratt Institute in New York City, Hanyang University in Seoul, and the School of Creative Media at City University of Hong Kong. He lives in Montreal, Canada.

Cine y Digital: *These Essences*



Gonzalo Biffarella

Argentina

Compositor en la Escuela de Arte de la Universidad Nacional de Córdoba, Argentina. Estudió guitarra con Irma Costanzo, en Buenos Aires. A lo largo de su trayectoria recibió numerosas distinciones en el ámbito nacional e internacional. Sus obras se han presentado regularmente en nueve países de América y doce de Europa. Una parte importante de su producción está dedicada a experiencias multimediales, trabajando con artistas plásticos como bailarines, fotógrafos, videoartistas, media-artists y actores. Como docente en la actualidad es profesor titular del Seminario de Composición con Nuevas Tecnologías, en la Escuela de Artes de la Universidad Nacional de Córdoba. Ha dictado clases como profesor invitado en Universidades de España, Francia, Italia y Alemania.

Paisaje Sonoro: *Tele Espacios Activos IX*

Héctor Fabio Torres

Colombia

Licenciado en música de la Universidad de Caldas. Realizó estudios de guitarra clásica con el maestro Delio Cardona Usma y ha recibido capacitaciones en seminarios y clases personales de armonía, contrapunto, instrumentación, dirección, composición y análisis con los maestros Marco Tulio Arango, Enrique Camacho, Fabio Miguel Fuentes, Guillermo Morales, Antoine Bonnet, y asesores del World Composer entre otros.

Paisaje Sonoro: *Tele Espacios Activos IX*



Ivani Santana

Brasil

Es artista e investigadora en danza, dedicada a la mediación tecnológica desde 1990. Pionera en Brasil en la investigación telemática de la danza a través de redes académicas avanzadas de telecomunicaciones. Desde 2019 estudia la relación entre la danza y la realidad virtual. En 2022 presentó sus instalaciones ECOS de Danza en Realidad Virtual e Itaara, para plataforma tridimensional en Lisboa, Portugal y en Estrasburgo, Francia. Creadora e integrante de la conexión Mulheres da Improvisação y de la red LATINA(S)CÊNICAS - Red Latinoamericana de Tecnologías e Intermedios en las Artes de la Escena - iniciada en 2021. Líder del Grupo de Investigación Poética Tecnológica: corpoaudiovisual, que desarrolla varios proyectos, muchos de los cuales recibieron becas y ayudas de FAPESB, CAPES y CNPq, además de avisos culturales como Iberescena, VivoLab, Cultura Digital y Fundo de Cultura. Máster (2000) y Doctora (2003) en Comunicación y Semiótica por la PUC/SP. Profesora del Departamento de Arte Corporal (DAC) de la UFRJ, permanente en el Programa de Posgrado en Danza de la UFRJ y colaboradora del Programa de Posgrado en Artes Escénicas de la UFBA.

Realizó un Postdoctorado en el Sonic Arts Research Center (Reino Unido, 2012/13), con la investigación "Dramaturgia do Corpo (Tele)Sonoro". Recibió una beca CAPES Visiting Professor (2018/2019) en la Universidad Simon Fraser para el desarrollo de investigación interdisciplinaria con la colaboración del Dr. Evan Thompson en la Universidad de Columbia Británica (2018/2019). Autora de los libros: *Cuerpo Abierto: Cunningham, danza y nuevas tecnologías* (SP:FAPESP/EDUC, 2002) y *Dança na Cultura Digital* (BA:FAPESB/EDUFBA, 2006) y organizadora del cuaderno "Estados de la Danza: entrevistas, reportajes y ensayos" de creadores contemporáneos" (Salvador: GIPE-Cit/PPGAC/UFBA, 2006). Co-Editora Jefe de la Revista Eletrônica Repertório (PPGAC). Tiene varios artículos publicados en revistas nacionales e internacionales como *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, *Liminalities*, *Culture and Globalization*, *Nouvelles de Dance*, entre otras.

Seminario Internacional: *Danza y (en) Realidad Virtual: bailarín y público como co-creadores de una danza*

Seminario Internacional: *Ecos*

Exhibiciones: *Ecos*

Apoya: ICETEX

Jaime Monsalve

Colombia

Manizales, 1974. Comunicador social – periodista de la Universidad Javeriana, actualmente jefe musical y cultural de la Radio Nacional de Colombia y miembro del comité editorial de la revista cultural más importante de su país, El Malpensante, donde funge además como comentarista musical. Ganador en dos oportunidades (2011 y 2018) de Premio Nacional de Periodismo Simón Bolívar por trabajos sobre música. Ha sido redactor de El Espectador, editor cultural de la Revista Cambio, jefe de Redacción y editor internacional de la revista SoHo, y ha colaborado con medios como el Washington Post, El País de España, El Periódico de Cataluña y La Nación de Argentina. Ha tenido experiencia como conferencista en Lyon, Francia; en La Habana, Cuba; en Quito, Ecuador, y en diferentes eventos en Colombia. Es autor de Carlos Gardel, cuesta arriba en su rodada (Panamericana, 2005), El tango en sus propias palabras (Icono, 2005), Astor Piazzolla, tango del ángel, tango diablo (Panamericana, 2009) y, en coautoría, de unos 15 libros más especializados en música.

Mercado D+A+T: Charla detonante



Javier Martín

España

Desarrolla un proyecto de investigación de corte epistemológico y crítico en torno a las artes del movimiento. Situado en la creación coreográfica y performativa, encuentra sus fugas en distintos desbordamientos discursivos y sus aplicaciones (escrita, conferencias performativas, laboratorios, grupos de investigación, etc.). Desde sus inicios en 2005, ha creado y presentado más de 30 piezas en España, Francia, Rusia, Portugal, Ucrania, México, Guatemala o Uruguay. Su trabajo en torno al movimiento y el cuerpo está basado en los rigores de la improvisación como principal método de creación y lenguaje escénico. Aborda la creación en danza desde una perspectiva transdisciplinar, colaborando con distintos artistas y abriendo a menudo sus procesos a otras comunidades, procurando un cuerpo ampliado o ácrata.

Paisaje Sonoro: *Los actos de la inercia*

Talleres: Laboratorio SOMA

Apoya: Embajada de España y AC/E - PICE



Jenny Fonseca

Colombia

Es artista interdisciplinar, investigadora y documentalista. Realizadora de Cine y Televisión con profundización en Arte y Nuevos Medios de la Universidad Nacional de Colombia. Magíster en Artes Visuales de la Universidad Federal de Rio de Janeiro, Brasil. Doctora en Artes de la Universidad de Sao Paulo, Brasil. Además, tuvo una formación en danza contemporánea e improvisación con la Fundación Danza Común, formación en danza afro con maestrxs colombianxs y brasilersxs. Actual profesora de planta de la Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano. Se interesa en las relaciones entre cuerpo e imagen, investigando-creando-escribiendo en torno a los despliegues macro y micro políticos que dichas relaciones pueden comprender, generando así una poética interdisciplinar que transita entre la danza, el performance, el video experimental y la videoinstalación.

Seminario Internacional: *Contra la necropolítica: biomaterialidades como productoras del en-común.*

Apoya: Banco de la República

José Manuel Berenguer

España

Es coordinador y profesor de Psicoacústica y Música experimental del Máster en Arte Sonoro de la UB y director de la Orquesta del Caos. Vinculado a diversas organizaciones para la promoción del arte electrónico y la música experimental, su trabajo se orienta a la instalación, al tiempo real y la interactividad y trata cuestiones relacionadas con la filosofía y la historia de la ciencia, los límites del lenguaje, la ética, la vida y la inteligencia artificial, la robótica, el metabolismo de la información, así como los límites mismos de la comprensión y la percepción humanas del mundo. Su instalación "Luci - Sin nombre y sin memoria" recibió el Premio ARCO-Beep de Arte Electrónico.

Exhibiciones: *D'Eco a Siringa*

Paisajes Sonoros: *Tele espacios activos IX*

Seminario Internacional: *Arte y mecánica cuántica · Inicio de un proyecto*

Apoya: Maestría en Diseño y Creación; Confa



Josué Arturo Minor

México

Licenciado en Comunicación por la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la Universidad Autónoma del Estado de México. Maestro en Gestión Educativa por la Universidad de Estudios Tecnológicos y Avanzados para la Comunidad. Maestro en Docencia por la Universidad de Estudios Tecnológicos y Avanzados para la Comunidad.

Ha trabajado como Jefe del Departamento de Estudios de Posgrado e Investigación, en la Universidad Mexiquense del Bicentenario (UMB), coordinando y dirigiendo las actividades de investigación entre docentes y estudiantes. Ha sido, durante cinco años, Consejero Institucional del Programa Interinstitucional para el Fortalecimiento

de la Investigación y el Posgrado del Pacífico (Programa Delfín). Se ha desempeñado como Coordinador General de la Feria Internacional de Investigación, Desarrollo, Innovación y Emprendimiento, de la UMB. Experto en integración y postulación de proyectos tecnológicos, de investigación y de Emprendimiento, en diversas convocatorias de instituciones públicas y privadas. Coordinador de los trabajos para la creación del Doctorado en Estudios para la Paz en la UMB. Autor del libro "Crónicas del Encierro". Autor del libro "De la Vida y de la Suerte". Tomó el Diplomado en principios y explicaciones del quehacer docente bajo contextos de gestión y planeación de los modelos educativos para el mejor desarrollo de la educación con fines de calidad.

Conversaciones: *Presentación del libro: Crónicas de un encierro*



Juan Duque

Colombia

Guitarrista profesional y licenciado en Educación Artística con enfoque en educación musical. Artífice de proyectos colectivos relacionados con el arte, la ciencia y la tecnología, teniendo como base la experimentación constante mediada por la percepción y la búsqueda de la comprensión del acontecimiento artístico, tecnológico, científico y humano. Docente de música en proyectos de carácter social, gestor cultural y productor de eventos artísticos y culturales.

Conversaciones: *Cortina de Ruido Residencia Exploratorio*

Exhibiciones: *Cortina de Ruido*

Apoya : Parque Explora y Exploratorio





Julián Cardona

Colombia

Deejay, músico y productor electrónico, egresado del Conservatorio de Bellas Artes de la Universidad de Caldas, quien inició su formación desde el año 2005. Su interés por la música electrónica lo llevó a entrar de lleno en el mundo musical fusionando el arte Deejay con la creación de música electrónica en vivo. Su primer lanzamiento oficial fue para el sello australiano Exit Row, subdivisión de Vacation Records y de allí en adelante continuó su trabajo de composición para sellos independientes de la escena electrónica de baile colombiana. Aportó en el desarrollo de los programas de formación musical en Audio Digital y Electroacústica para la Universidad de Caldas y creó los programas de música electrónica para Batuta Moog Caldas. En el 2016 deja su papel de Docente para dedicarse de lleno a su proyecto musical llamado Julián Cardona - Música Para La Vida, desde entonces no ha parado de presentar composiciones originales de música electrónica en vivo y sesiones en formato Deejay híbridas utilizando diferentes instrumentos como acompañamiento.

Paisajes Sonoros: Piel de Bahareque

Apoya: Banco de la República

Juan David Rubio Restrepo

Colombia

The University of Texas at El Paso. Juan David Rubio Restrepo es un artista/ investigador actualmente Profesor Asistente en el Departamento de Música y el programa de Chicano Studies en The University of Texas at El Paso (EUA). Su trabajo creativo y académico considera diferentes tipos de músicas populares latinoamericanas y prácticas experimentales globales.

Juan David es maestro en música con énfasis en batería/jazz por la Pontificia Universidad Javeriana (Bogotá, Colombia), magister (MFA) en Integrated Composition, Improvisation, and Technology por la University of California, Irvine, y doctor (PhD) en música con concentración en Integrative Studies por la University of California, San Diego (California, EUA). Como baterista, compositor y músico electroacústico, Juan David ha tocado física y telemáticamente en diferentes escenarios del mundo. Sus escritos se centran en cuestiones de música, alteridad, tecnologías sonoras y poder y se han publicado en publicaciones académicas en español e inglés.



Paisaje Sonoro: Tele Espacios Activos IX

Mario Valencia

Colombia

Doctor en Diseño, Magíster en Diseño y creación interactiva Universidad de Caldas, Ingeniero de sistemas de la Universidad Autónoma de Manizales y Especialista en docencia universitaria en la Universidad de Caldas. Trabajó como ingeniero de soporte e investigador en el laboratorio de música electroacústica Jackeline Nova, como docente ha dictado cátedras de ingeniería, multimedia, acústica y diseño en diferentes universidades de Colombia. Actualmente es docente asociado de la Universidad de Caldas en el departamento de Diseño Visual y director del laboratorio de investigación SENSOR (sensorlab.co). Entre los reconocimientos obtenidos cuenta con una beca de creación en cinematografía y otra en nuevos medios, en 2008 ganó el premio internacional VIDA otorgado por Fundación Telefónica. Cuenta con múltiples conciertos, instalaciones interactivas y obras multimedia realizadas y expuestas en diversos lugares de Colombia.



Exhibiciones: *En el camino nos encontramos*

Paisaje Sonoro: *Tele Espacios Activos IX*

Foro Académico Internacional: *Investigación sobre el tele-espacio activo. una retrospectiva del prototipado evolutivo en el laboratorio sensor entre los años 2012 - 2022*



Martin Groisman

Argentina

Doctor in Design from the University of Buenos Aires (UBA), B.A. in Psychology (UBA). He is a professor and researcher in audiovisual media and interactive systems, and teaches at the Faculty of Architecture, Design and Urbanism (FADU-UBA) and at the National University of the Arts (UNA).

He is Director of the Master in Interactive Design (MAEDI/FADU-UBA), co-director of the International Seminar on Hypertextual Narratives (NH /T), member of the Executive Board of the Latin American Course on Transmedia Narratives (ICLA-UNR) and of the International Symposium on Innovation in Interactive Media (SIIMI).

Seminario Internacional: *Ecosistemas de la vida artificial*

Foro Académico Internacional: *Ecosistemas de una vida artificial. Presentación de 5 Proyectos de MAEDI-LAB*

Apoya: VicelInvestigaciones

Michael Dessen

Es un compositor y trombonista que crea música para improvisadores, a menudo a través de la exploración de las potencialidades artísticas de la electrónica en vivo, la telepresencia y las redes digitales. Su trío electro-acústico, que ha lanzado tres álbumes en Clean Feed Records, combina materiales intrincadamente compuestos con la improvisación muy abierta y el muestreo/procesamiento en vivo. Dessen también trabaja con composiciones "scorestreams," que se muestran de forma dinámica en las pantallas para que los improvisadores interpreten, y como improvisador colabora con diversas bandas, además de realizar un solo en digibone, un mundo animista de trombón y electrónica en vivo. Desde 2007, Dessen ha participado activamente en numerosos conciertos telemáticos que cuentan con intérpretes en sitios distantes conectados a través de las tecnologías de redes de alta definición. cuentan con intérpretes en sitios distantes conectados a través de las tecnologías de redes de alta definición.

Paisaje Sonoro: *Tele Espacios Activos IX*



N2U

Francia

Is a French contemporary art duo created in 2016. At its origin are artists Eric Szerman (director and composer) and Camille Turlot (video-maker, author and performer). Since their creation, they have been exposed in France and all over the world with video art and physical installation, which are immersive, interactive and deal with the issues of our time. They want to offer the visitor an experience between surrealism and social commentary, an awakened dream, both lyrical and very down to earth. As the years are passing by, they are focusing on creating a bond between art, history, and the young generation. Defending the idea of an art for all, using the tools of technology to free spirits and minds as a counterpoint to their use in society, they are hoping to move you, waken you and make you open your eyes on the beauty and joy remaining in this world.

Muestra Monográfica Media Art: *Andalucía*

Cine y Digital: *The Chinesse Pavillon*

Apoya: Instituto Francés de París

Óscar Darío Villota

Colombia

Creador visual. Óscar Villota es Diseñador Visual, Magíster en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas, y especialista en Teoría del Diseño Comunicacional de la Universidad de Buenos Aires. Se ha desempeñado como diseñador en Argentina y Colombia y como docente en distintos programas de diseño colombianos. Actualmente, adelanta estudios de doctorado en Diseño y Creación y hace parte del Departamento de Diseño Visual de la Universidad de Caldas, donde imparte clases en las áreas de imagen digital y audiovisual. Interesado en la cibercultura, humanidades digitales, la teoría de medios digitales y sus cruces con la narrativa.

Foro Académico Internacional: *Transculturación e imaginarios colectivos inusitados. Relaciones históricas y estéticas entre Corea del Sur y Colombia*

Paisaje Sonoro: *Tele Espacios Activos IX*



Oscar "Tata" Ceballos

Colombia

Licenciado en música de la universidad de Caldas (2007) y maestrante en diseño y creación interactiva de la universidad de Caldas. Compositor de música para audiovisual y escena con 15 años de experiencia en teatro, música para documentales, cortometrajes y música telemática. Multi instrumentista, ha participado en agrupaciones de gran gama de géneros, que abarcan desde el black metal al vallenato y la música andina colombiana, fue investigador en el laboratorio Sensor del departamento de diseño de la universidad caldas desde por 6 años y a la par adquirió experiencia como artista multimedia con participación en eventos internacionales por 5 años consecutivos, entre ellos Festival internacional de la imagen e ISEA.

Foro Académico Internacional: *Investigación sobre el tele-espacio activo. una retrospectiva del prototipado evolutivo en el laboratorio sensor entre los años 2012 - 2022*

Exhibiciones: *En el camino nos encontramos*

Paisaje Sonoro: *Tele Espacios Activos IX*



Paola Torres

México

Licenciada en dirección de ventas por la Universidad Del Valle de México (UVM). Maestra en administración de negocios por la Universidad Tecnológica de México (UNITEC). Doctora en administración de empresas por el Instituto de Estudios Superiores ISIMA. Directora de la incubadora de empresas de la Universidad Autónoma del Estado de México (UAEMéx).

Miembro de la comitiva mexicana del programa de transferencia en ciencia en ingeniería para el fortalecimiento institucional de la investigación científica, académica, universitaria y el impulso a la promoción de emprendimientos de base tecnológica. Proyecto de la Organización de Estados Americanos (OEA) y la Universidad Autónoma Gabriel René Moreno (UAGRM) de Santa Cruz, Bolivia.

Diplomado en negocios del comercio México-China por la Universidad de Beijing, en conjunto con la Universidad Veracruzana. Catedrática a nivel preparatoria en la Universidad Tecnológica de México (UNITEC) en el Estado de México, y a nivel licenciatura en el Centro Universitario Inglés (CUI) de Quintana Roo. Autora de distintos artículos técnicos en materia de negocios. Conferencista magistral en países como Bolivia, Costa Rica, Colombia y México.

Mercado D+A+T: Charla detonante
"El diseño como base para el emprendimiento"
Apoya: Banco de la República



Rejane Cantoni

Brasil

Artista. Invitada a crear obras en varias ciudades del mundo, desarrolla instalaciones site-specific, que ofrecen mediaciones viscerales sobre cómo los individuos perciben y se comunican en los espacios que habitan. Tiene posdoctorado en Artes por la Universidad de São Paulo, doctorado y maestría en Comunicación y Semiótica por la Universidad Católica de São Paulo y maestría por el Programa de Estudios Superiores en Tecnologías de la Información de la Universidad de Ginebra. Fue vicedirectora de la Facultad de Matemáticas, Física y Tecnología de la Universidad Católica de São Paulo. Es miembro de la junta de la Iniciativa Interplanetaria de la Universidad Estatal de Arizona.

Seminario Internacional: *¿Cuál es el futuro del Arte?*
Exhibiciones Bogotá: *Flora*
Apoya: ICETEX



Ricardo Dal Farra

Canadá

Profesor de música y artes electrónicas en Concordia University, Canadá. Director-Fundador del Centro de Experimentación e Investigación en Artes Electrónicas (CEIARTE), Universidad Nacional de Tres de Febrero (UNTREF), Argentina. Director de la serie de simposios internacionales Balance-Unbalance (BunB) sobre arte-ciencia y crisis ambiental, y Understanding Visual Music (UVM). Ha sido director del Hexagram Centre for Research-Creation in Media Arts and Technologies de Canadá; coordinador del Área Comunicación Multimedial del Ministerio de Educación de Argentina; investigador del Music, Technology and Innovation Research Centre de De Montfort University en Inglaterra; coordinador de la alianza internacional DOCAM - Documentation and Conservation of the Media Arts Heritage; consultor senior del Centro de Arte y Nuevos Medios Amauta de Cusco, Perú; e investigador de la UNESCO, Francia, para su proyecto Digi-Arts. Co-diseñó la Licenciatura en Artes Electrónicas de la UNTREF, y la Tecnicatura en Producción Musical de la Escuela Técnica ORT, en Argentina. Creador de la Colección de Música Electroacústica Latinoamericana en la Fundación Langlois. Miembro del consejo editorial de Leonardo (MIT Press), Organised Sound (Cambridge University Press) y Artnodes (UOC), y del consejo directivo de ISEA (International Symposium on Electronic Arts). Doctor en estudio y práctica de las artes. Compositor y artista, especializado en acciones transdisciplinarias con ciencia y nuevas tecnologías.

Seminario Internacional: *Procesos creativos en Arte y Ciencia*

Paisajes Sonoros: *Ya nunca me oirás como me oyeras...*

Sur, electrónica y después, EGT.

Sandrine Deumier

Francia

Is a pluridisciplinary artist working in the field of performance, poetry and video art whose work investigates post-futurist themes through the development of aesthetic forms related to digital imaginaries.

Muestra Monográfica y Media Art:

Beyond Matter - in imitation of the survival orchids



Santiago Reyes Villaveces

Colombia

Artista colombiano que vive y trabaja en Bogotá. En su práctica, Santiago explora los legados estructurales del pasado colonial, al tiempo que aborda temas como las injusticias ambientales y sociopolíticas y cómo se manifiestan a través de lo elemental. En 2015 ganó la beca Abraaj Royal College of Art Innovation Fellowship 2015-2017. Santiago tiene una maestría en Escultura del Royal College of Art de Londres y una licenciatura en Artes Visuales e Historia y Teoría del Arte de la Universidad de los Andes en Bogotá. En 2019 fue el ganador del Premio Matteo Olivero en Italia.

Conversaciones: *Fósil acústico: a la escucha del cambio climático*

Apoya: Centro Colombo Americano



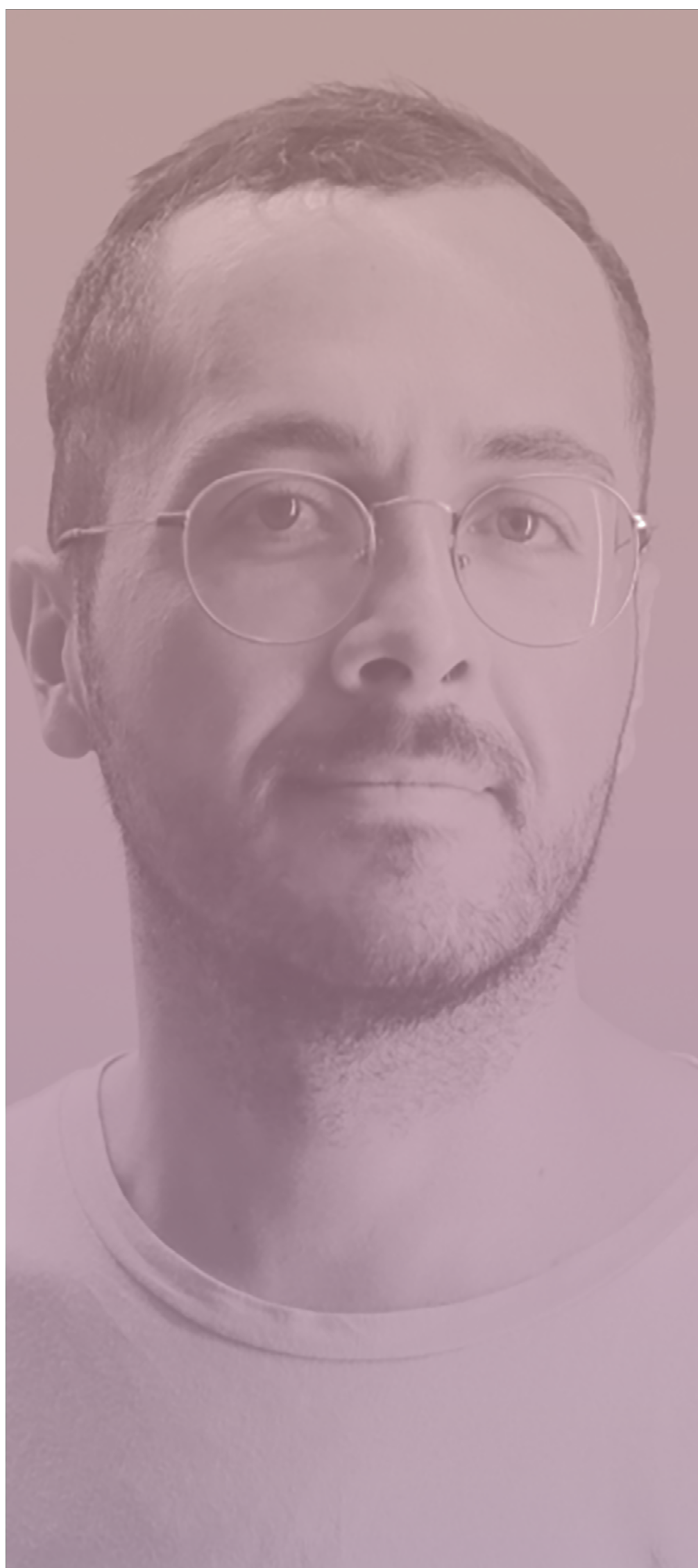
Sebastián Castrillón

Colombia

Violonchelista. Inició sus estudios de violonchelo a la edad de 10 años con su hermano Sergio Castrillón. Posteriormente participó en el programa básico de estudios musicales de la Universidad de Caldas con Andriana Marín, Jorge Camelo y Ángela Osorio. Actualmente es Violonchelista principal de la Orquesta Sinfónica de Caldas y es primer violonchelo del TRÍO CASSAG, el cual integra con su hermano Sergio y su hermana Natalia, es profesor de la cátedra de violonchelo de la Universidad de Caldas.

Terminó sus estudios de pregrado en la Universidad Nacional de Colombia en la cátedra de Diego García y obtuvo su título de maestro en música con énfasis en violonchelo; ha recibido clases magistrales con profesores de USA, Francia, Hungría y Alemania, en el año 2014 viajó con la orquesta sinfónica del conservatorio de música de la Universidad Nacional a una gira en Cataluña, ha sido solista interpretando obras de Haydn, Vivaldi, Rossini, Rachmaninoff y Schostakovich. Sus intereses como violonchelista y artista abarcan desde la música académica clásica y contemporánea hasta diferentes manifestaciones sonoras actuales, tales como la música electroacústica, rock, jazz y la improvisación libre.

Paisaje Sonoro: *Tele Espacios Activos IX*



Sebastián González

Colombia

Diseñador Visual , VJ y artista electrónico con énfasis en diseño interactivo, transmedia, de experiencias y audiovisual. Uno de sus mayores intereses se enfoca hacia el desarrollo de proyectos que apunten a soluciones creativas e innovadoras, donde sea posible explorar las diferentes manifestaciones de la imagen y que estas no constituyan un límite sino una posibilidad de alcanzar nuevas soluciones.

El diseño y construcción de videoinstalaciones interactivas constituye uno de sus mayores intereses dadas las posibilidades técnicas y conceptuales que representan. Su experiencia profesional se consolida en instituciones como El Festival Internacional de la Imagen, Vivelab Manizales, Autobotika y El Parque Explora, el Hub de innovación del Sena y la Universidad de Medellín.

En el 2019 participó en Suratómica, residencia artística en el Colisionador de partículas, Cern, Suiza. Actualmente se desempeña como director de tecnologías del Colectivo de diseño Estratósfera, director de proyectos de Aleph experimental: colectivo de arte y ciencia y como docente de cátedra en la Universidad de Medellín y en la IUSH.

Paisajes Sonoros: *Piel de Bahareque*

Apoya: Banco de la República

Tania Aedo

México

Cultural producer with a long trajectory on the participation in projects at the intersections of knowledge, especially art, science and technology. Coordinator at Cátedra Max Aub, Transdisciplina en Arte y Tecnología, UNAM, Mexico and former director of Laboratorio Arte Alameda and Centro Multimedia at the National Center for the Arts in México.



Seminario Internacional:

Procesos creativos en Arte y Ciencia

Apoya: ICETEX



Uriel Andres Marín Reyes

Colombia

Docente, Percusionista, Baterista, licenciado en Música de la Universidad de Caldas, con Postgrado en Música Moderna Especialidad Batería y Percusión del Conservatorio Superior el Liceu de Barcelona España, Magíster en Música énfasis Percusión Clásica de la Universidad Eafit de Medellín.

Fue Profesor de la Cátedra de Percusión de la Universidad Tecnológica de Pereira por 12 años, miembro y jefe de sección de la banda municipal Manizales, banda filarmónica de Manizales, banda Universidad de caldas, obtuvo varios premios nacionales de música colombiana y participó en varios festivales Internacionales de Jazz y Músicas del mundo. Como músico de sesión ha grabado en más de veinte proyectos. Actualmente se desempeña como Profesor de planta de la Universidad de Caldas en las cátedras de Percusión latina y Percusión Sinfónica, y es Timbalista y Percusionista Principal de la Orquesta Sinfónica de Caldas.

Paisaje Sonoro: *Tele Espacios Activos IX*



Vytautas Plukas y Domas Petronis

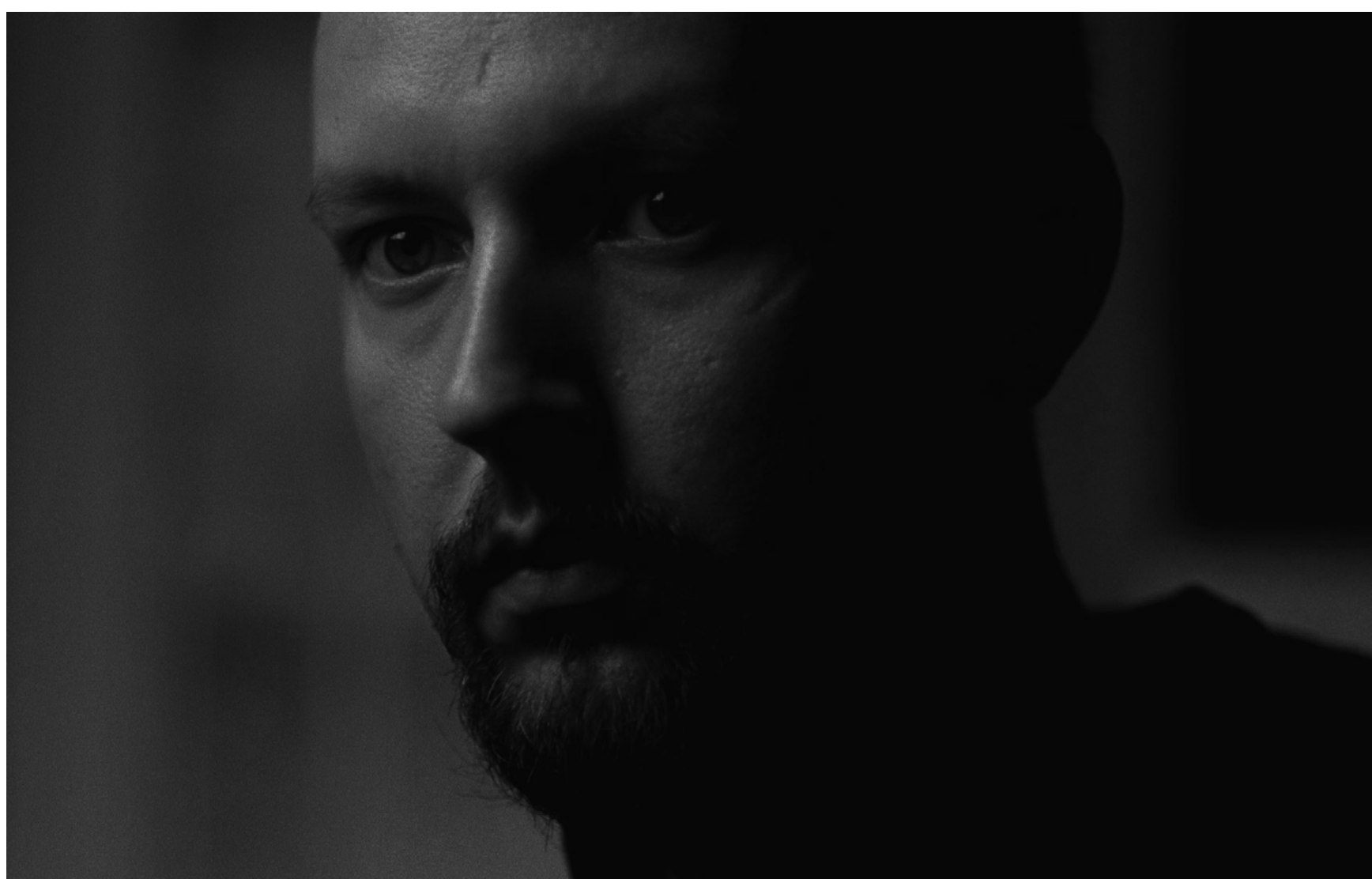
Lituania

Se graduaron en la Academia Lituana de Música y Teatro con una licenciatura y un máster en Cinematografía y una licenciatura en Dirección, respectivamente.

Sus trabajos han sido seleccionados en festivales como Clermont Ferrand, FILMETS Baladona, Cracovia, Curtas Vila do Conde, Nordic Film Days Lübeck, Sleepwalkers, Filmets Badalona, Go Short y otros.

Cine y Digital: IEVA

Apoya: Festival Equinoxio





SEMINARIO INTERNACIONAL



ACTIVIDADES

Seminario Internacional

Como evento central del Festival Internacional de la Imagen, este espacio presenta diversas miradas en temas de diseño, arte, ciencia y tecnología. Todo lo anterior a partir de las ponencias de teóricos, investigadores, realizadores y académicos invitados que comparten sus producciones y experiencias.

Para esta versión se establece a las SURTropías como categoría principal, de esta manera se busca definir procesos de creación que toman en cuenta descentramientos y movilidades que pueden dar respuesta, de una manera alternativa, a los profundos desafíos geopolíticos, ambientales y sociales que hoy enfrentamos en nuestros territorios. SURtropías, que integra las palabras “sur” (del protogermánico sun-thaz: “al lado del sol”), y “tropía” (del sufijo griego que significa “cualidad de dar vueltas” o “estar alrededor de”), nos orienta la exploración hacia formas alternativas de análisis crítico y propositivo de diversas realidades.

SURtropías

Cristian Tapies Goldenberg, Sergio Mora-Díaz, Cristóbal Olivares, Sofía Garrido, Felipe Prado, Renzo Filinich, Esteban Agosin y Cristóbal Parra / Chile

Modera: Felipe César Londoño López

¿Qué particulariza la creación desde Chile? Es posible afirmar que existen visiones desde el Sur que caractericen el arte y el diseño en Latinoamérica y lo diferencian de otras expresiones en otros lugares del mundo? La conversación SURTROPIAS propone abrir un espacio de debate en torno a los lenguajes de la creación contemporánea chilena, desde la fotografía, el cine, las artes electrónicas, el diseño, la fotografía o la música.

Procesos creativos en Arte y Ciencia

Tania Aedo / México, Cleomar Rocha / Brasil, Ricardo Dal Farra / Canadá, Daniel Cruz / Chile - Felipe César Londoño / Colombia

Las relaciones entre Arte y Ciencia surgen como una manera de explorar las relaciones profundas, significativas y creativas entre dos saberes tradicionalmente aislados. El estudio de estas dos culturas busca examinar su intercomunicación a través de prácticas interdisciplinarias para ampliar los límites del entendimiento y la invención y proponer nuevos desafíos en la manera de observar el mundo. Los participantes del conversatorio Procesos Creativos en Arte y Ciencia proponen crear un espacio transdisciplinar abierto en el que se comparten saberes diversos en torno a la convergencia entre ética, estética y conocimiento científico.

¿Cuál es el futuro del Arte?

Rejane Cantoni / Brasil

Si consideramos que el 95% del Universo es invisible para el aparato perceptivo humano, desarrollar mecanismos para expandir los sentidos humanos es una tarea fundamental.

Sabemos que el arte, la ciencia y la tecnología ya lo hacen. La metodología involucra procedimientos que van desde soñar, tener insights, especular hasta desarrollar, implementar y probar ideas en nuevos lenguajes y herramientas. La idea es obvia e irreversible, pero presenta un enorme desafío. ¡Estas tecnologías y lenguajes deben ser operados por todos!

Revista Kepes: Un escenario para el estudio, diálogo y construcción transdisciplinar

Walter Castañeda Marulanda / Colombia, Marco Vinicio López Paredes / Ecuador, Victoria Martínez Vérez / España, Antonio Montero Seoane / España Alba Sardá Miragaya / España, Andrés Felipe Roldán García / Colombia y Paula Andrea Escandón Suárez / Colombia

La Revista Kepes es una publicación de carácter científico que ha logrado convertirse en un referente en la región y en Iberoamérica. La revista se ha caracterizado por publicar temáticas que contribuyen y orientan en la comprensión de las experiencias, la producción investigativa en las áreas del diseño, las comunicaciones, las imágenes, los nuevos medios y otros tópicos relacionados con la cultura audiovisual contemporánea. Es por eso, que durante estos 18 años ha acogido reportes de investigaciones o sus avances, con un criterio transdisciplinar, bajo la premisa de que los problemas de las prácticas proyectuales y las creativas dialogan con otros campos del conocimiento.

VR Storytelling: Things I've learned making Biolum

Abel Kohen / Francia

A dive into the creation of Biolum, from its inception as a web series until its release as a Virtual Reality narrative experience. We'll discuss the process from the point of view of a storyteller: screenplay, storyboard, iterations, interaction design... The joys and pitfalls of ludonarrative design.

A story about time

Annabelle Playe y Alexandra Radalescu /Francia

We will be discussing the creative processes behind the storytelling work in our performance *Krasis* - from both musical and visual perspectives. The heart of the performance articulates around the notions of time and memory, and of *krasis*, a concept developed by the philosopher Emmanuelle Coccia, that we will present and explain during our talk.

The scope of the lecture is to highlight some of the artistic experiences and influences that brought us to develop and explore a set of digital and electronic tools. We will be talking about the processes leading from ideas and tools to language, concept development and storytelling - with an accent on the choices we made along the way allowing us to put forward our personal artistic expressivity in *Krasis*.

Arte y tecnología para la transformación

Asher Remy Toledo y Billy Clark / Estados Unidos

CultureHub (USA), School of Digital Arts (SODA) de la Manchester Metropolitan University (UK) y Hyphen-Hub (USA) se proponen como espacios colectivos para explorar las posibilidades de las tecnologías en la creación contemporánea, en perspectiva de las transformaciones sociales y productivas. Las tres, cada una con sus propios objetivos, conforman una comunidad en campos del arte y la tecnología que fomentan un modelo más sostenible de intercambio y creatividad internacional en busca de nuevas formas artísticas. El conversatorio *Arte y tecnología para la transformación* indaga en la estructura de estas organizaciones y examina, en perspectiva crítica, la forma cambiante de la tecnología en el contexto de prácticas artísticas, residencias, producciones y programas educativos de distintos niveles.

Contra la necropolítica: Biomaterialidades como productoras del en-común.

Jenny Fonseca / Colombia

La producción del en-común, a través de metodologías artísticas colaborativas y/o colectivas, tiene el potencial de ser una táctica de subversión a la necropolítica - término acuñado por el filósofo camerunés Achille Mbembe - ya que genera espacios de encuentro que pueden vincularse a una noción de reparación: reparación de lo que fue fisurado, roto y fragmentado, reparación de cuerpos individuales y colectivos, reparación de la atomización de multitudes biopotentes. El en-común es una espiral expansiva de relaciones que se acciona a través del encuentro de multiplicidad de diferencias, es no jerárquica y tiene el potencial de puentear entre la academia, el arte, la comunidad y entre diversidad de epistemes. Este en-común, a su vez, puede ser activado a través del contacto con biomaterialidades o materialidades de vida y necromaterialidades o materialidades de muerte, y del infinito ciclo creado entre ellas: ∞ vida-muerte-vida-muerte-vida ∞ . Tomando en cuenta lo anterior, presentaré dos procesos colaborativos artísticos que desarrollé en juntanza con dos comunidades de mujeres que son productoras de biomaterialidades: el proceso artístico que inicié en 2019 junto al Comité de Mujeres de la Asociación Campesina de Inzá, Tierradentro en el Cauca y el proceso artístico llamado "Etnofanzines como poéticas curativas: ciencias para la vida de sabedoras ancestrales bonaverenses" que llevamos a cabo en 2021 en la Ciudad de Buenaventura junto a la socióloga Alanis Bello y a las etnoeducadoras Elizabeth Garcés y Karen Arboleda con las cuales conformamos La Colectiva Las Comadres. Así mismo, presentaré otros ejemplos de proyectos colaborativos artísticos que trabajan con biomaterialidades en otras latitudes latinoamericanas como táctica de resistencia a las necropolíticas.

Residencia Artística: Audiocefalea

Martina Paz Mella Yáñez / Chile

Audiocefalea consiste en una investigación auditivo-sonora que gira en torno a la deshumanización de la escucha, y cómo la intervención antrópica ha ido modificando los distintos ecosistemas sonoros de la zona de Manizales. Y es que ante la perenne pregunta “¿Cómo habitar un ecosistema desde lo no-humano?”, pudiera ser que la respuesta no esté en ponerse en los zapatos del otro. Mucho menos cambiar el eje de nuestra mirada, sino en situarnos en otras formas de escuchar.

Así, sería posible percibir más allá de la vista y audición antropocéntrica para, al fin, volvernos escuchas de la extinción del bios como una forma de dimensionar- aunque sea un poco- el problema de la hegemonía humana. Es volvernos audioespecies, que habitan el cotidiano mientras cargamos la cabeza fría de una alteridad en pleno desvanecimiento; una presencia degollada por la industria que hoy deviene rito de paso para reintegrarse en el ecosistema. Porque aunque uno pueda cerrar los ojos para no mirar, es imposible cerrar las orejas para no escuchar.

Danza y (en) Realidad Virtual: Bailarín y público como co-creadores de una danza

Ivani Santana / Brasil

La danza se ha relacionado con dispositivos electrónicos y digitales desde el siglo pasado, proponiendo distintas formas de configuración e interacción entre la obra y el público. En esta comunicación, abordaremos una breve historia de las demandas creativas y tecnológicas de este curso para comprender el potencial de la realidad virtual para expandir aspectos importantes de la danza, como la relación entre el bailarín y su público. En el ejemplo del ECOS de realidad virtual (de Ivani Santana y Daniel Argente), el público no solo contempla e interactúa, sino que ahora es el público el que se convierte en co-creador tanto del entorno como de la danza que allí puede tener lugar.

ECOS

Daniel Argente / Uruguay e Ivani Santana / Brasil

ECOS es el resultado de una asociación entre la artista de danza Ivani Santana (Brasil) y el artista Daniel Argente (Uruguay). El proyecto es una investigación conjunta entre el Grupo de Pesquisa Poética Tecnológica: corpoaudiovisual, (Grupo de Investigación Poética Tecnológica: corpoaudiovisual), coordinado por Ivani, y el grupo de investigación del CSIC - “Realidades Expandidas” - de la Universidad de La República (Uruguay), coordinado por Daniel.

Diseño sustentable en ingeniería

David Delgado / México

La ingeniería juega un rol protagónico en el desarrollo sustentable, ya que con sus diseños puede mejorar el aprovechamiento de los recursos. Aspectos que van desde el uso apropiado del agua y la energía, la creación de obras de infraestructura amigables con el ambiente hasta la producción eficiente de alimentos le competen a la ingeniería. En este tenor de ideas, la plática se enfocará en hacer un recuento de las contribuciones que la ingeniería ha hecho al desarrollo de las sociedades, y el desafío que ahora representa cumplir con los objetivos de la sustentabilidad.

Ecosistemas de la vida artificial

Martín Groisman / Argentina

Proyectos realizados en modo remoto y virtual en el contexto de la pandemia mundial de Covid 19, que representan una visión precisa del modo de entender los procesos, metodologías y objetivos planteados desde la Maestría en Diseño Interactivo FADU-UBA.

Se presenta una experimentación con fenómenos electrónicos a partir del diseño y la construcción de dispositivos capaces de simular funciones orgánicas, sistemas virales y entornos vitales.

Arte y Mecánica Cuántica: Inicio de un proyecto

Jose Manuel Berenguer / España

El arte, igual que todo el pensamiento, experimentó un fuerte contagio de las nuevas ideas aportadas a principios del siglo XX, pero nos hallamos ya muy lejos de aquel momento, así que siento que necesitamos un enfoque que trascienda la historia anterior. Un aporte desde mi punto de vista valioso del arte a la percepción de los planteamientos de la mecánica cuántica, más que el intento de facilitar la comprensión o la divulgación de conceptos que se resisten a cualquier intuición, podría consistir en mostrar el camino a la aceptación de la perplejidad en que nos sume la constatación de que las cosas no son como nuestras limitadas capacidades parecen necesitar para que continuemos confiando en ellas y por tanto, en nosotros mismos. Nuestra evolución nos ha configurado para ello y ahí debe residir parte de la causa de la reticencia a aceptar todo aquello que nos cuestiona; que cuestiona nuestras convicciones.

Somos nuestras convicciones y de ellas surgen, en gran parte, nuestras producciones. Nos predeterminan, también, de manera que a un tiempo nos abren campos de acción y nos limitan. Precisamente, la dialéctica entre lo intuitivo y lo que no lo es frecuentemente nos ha conducido más allá de donde estábamos.



EXHIBICIONES

ACTIVIDADES

Exhibiciones

Este espacio surge con el objetivo de potenciar la creación vinculada a la tecnología y favorecer la integración entre diseño, arte, ciencia y tecnología. Así mismo, busca promover la producción y exhibición de desarrollos colaborativos a través de obras que incluyan diseño, arte sonoro, arte audiovisual, exhibiciones, conciertos, performances, instalaciones, entre otros.

Qatipana

Renzo Filinich Orozco / Chile

El trabajo gira en torno a los conceptos y procesos de Devenir e Individuación a través de un ecosistema híbrido cuya arquitectura se denomina Qatipana (palabra quechua que significa flujo, secuencia, transmisión), es un ecosistema híbrido de flujo de información que, si bien no es el tipo de sistemas dispositivos La teoría fue diseñada para leer, ofrece algunos conocimientos empíricos valiosos para probar algunos aspectos clave de los sistemas de procesamiento de información de Simondon; esta investigación tiene como objetivo observar un ciclo algorítmico realizado por el sistema cognitivo de un agente de Inteligencia Artificial observando un ecosistema vivo.

Las voces susurran relatos del cosmos

Cristian Tapies Goldenberg / Chile

La obra rescata el paisaje y la voz de la poesía mapuche, a través de el poema "Círculo" de Elicura Chihuailaf, premio nacional de Literatura 2020, desde donde exploramos el Wallmapu, territorio ancestral que continúa resistiendo a la invasión winka y persiste en la recuperación de su territorio ancestral. El material hace un ejercicio de memoria por los weichafe (guerreros) caídos en la lucha por la tierra. Junto a la presentación del video, se proyectan imágenes que refieren a la desaparición y muerte de Santiago Maldonado, un joven de 27 años asesinado tras una represión de gendarmería argentina en la Lof en Resistencia Cushamen, Chubut Argentina, en 2017. Las imágenes y textos forman un collage visual que se proyecta en simultáneo en dos proyectores adjuntos a la proyección del cortometraje, a modo de cine expandido. La presentación queda proyectada en bucle y para ser visionado con auriculares.

Rastros Minerales

Sergio Mora Diaz / Chile

Rastros Minerales es una serie de piezas de video generativo que visualizan datos de extracción, movimiento y exportación de las principales materias primas en Chile, las que son utilizadas industrialmente para la transmisión de energía y el desarrollo de dispositivos electrónicos.

La obra propone dimensionar y reflexionar sobre los procesos productivos y tecnológicos y su impacto en el territorio a escala local y global, transcribiendo por medio de una operación sensible aquello que por su magnitud no podemos percibir directamente.

Cada una de las piezas es creada a partir de los siguientes datos, respectivamente: Principales yacimientos minerales y su topografía / Producción anual de Cobre y Litio durante un año / Transporte de minerales en camiones de carga a centros de producción / Principales exportaciones minerales durante un año.

Confesionario Público

Sofía Garrido y Felipe Prado / Chile

Confesionario Público es una instalación interactiva donde el mismo visitante es quien genera el contenido de la obra.

La instalación se compone por 12 pantallas, una cámara de vídeo, un micrófono de caña y un círculo dibujado en el suelo (sticker). El círculo invita a que el visitante se ubique dentro de él y representa el espacio íntimo generado entre la persona y el smartphone. Una vez que el visitante está dentro del círculo, su cara será captada por la cámara de video, y las partes de su rostro se multiplicarán en las 12 pantallas, volviéndose entonces público. A su vez, el visitante podrá hablar o generar sonidos que serán amplificados por el micrófono.

Al tener el rostro del visitante multiplicado muchas veces y su voz amplificada, éste se vuelve público, tal como sucede en las redes sociales, mientras que los demás visitantes de la muestra serán quienes representen las miradas voyeuristas.

Nos están marcando

Cristóbal Olivares / Chile

La rebelión chilena comenzó el 18 de octubre del 2019. El detonante fue el aumento de un 4,1% en la tarifa del metro (\$30 CLP = \$0,039 USD). Esto provocó evasiones masivas del metro, al comienzo de los estudiantes secundarios pero que luego se generalizaron y expandieron por todo el país. Este descontento llevó a uno de los mayores levantamientos sociales de las últimas décadas: el 25 de octubre se desarrolló la protesta más masiva de la que se tenga registro desde el final de la dictadura de Augusto Pinochet, luego de que más de un millón de personas salieran a las calles a exigir cambios sociales.

Las demandas son variadas y aún siguen vigentes: cambio en el sistema de pensiones, aumento del sueldo mínimo, mejor salud pública, una nueva Constitución y la renuncia del presidente Sebastián Piñera. En respuesta a las protestas, el presidente declaró Estado de Emergencia durante los primeros días de la rebelión, lo que provocó la suspensión de libertades básicas, incluido el libre desplazamiento. Se impusieron toques de queda por primera vez desde la dictadura y la fuerte represión policial hacia los manifestantes ha sido histórica.

A principios de marzo del 2020, alrededor de 3.838 personas habían resultado heridas y según la Sociedad Chilena de Oftalmólogos y organizaciones de derechos humanos, 460 de ellas terminaron con complicaciones oculares graves, pérdida del glóbulo ocular y también de la vista. Esta cifra ha convertido a Chile en récord mundial en mutilación ocular, debido al uso indiscriminado de perdigones y bombas lacrimógenas por parte de fuerzas especiales de Carabineros, quienes han disparado sus armas directamente al rostro de los manifestantes.

Paisajes Maquínicos Imaginarios

Esteban Agosin / Chile

"Paisajes Maquínicos Imaginarios" es una experiencia sonora y un ecosistema producido por el diálogo entre el paisaje sonoro situacional y la interpretación maquínica del entorno. A través de un sistema Inteligencia Artificial, este objeto/máquina crea nuevos paisajes sonoros imaginarios a partir de lo que esta máquina escucha e interpreta del entorno, generando nuevas territorialidades a partir de un lugar específico y sus sonidos, pero también de sus aspectos sociales y culturales. El sistema reubica y recategoriza la información del entorno en tiempo real y reproduce sonidos de otros territorios y ontologías, cuestionando el conflicto de lo local y lo global, y cuestionando también la identidad territorial en contrapunto con los paisajes creados por las máquinas. Los sonidos se despliegan acústicamente en un nuevo territorio natural, a partir de cómo el sistema entiende el entorno, reinterpretando así la realidad del sitio. Por tanto, el sistema genera una situación de escucha sónica compleja y yuxtapuesta, entre el aquí y el allá, entre la naturaleza y la máquina, entre lo real y lo imaginario.

Xibalba Roots

Camilla French y Jemma Foster / Reino Unido-Colombia

XIBALBA / ROOTS is a mixed-media digital installation which explores non-linear linguistics in the post-anthropocene, autopoiesis and the biological and mystical architectures of creation.

XIBALBA is a short experimental film exploring the intelligence of organic matter, panspermia and the relationship between homo sapiens and the Other. ROOTS is an animated video which explores the creation myth of the Tikunas. Two opposing screens will play the videos at the same time on a loop - showcasing the resonance between the films as one begins where the other ends, outside of time and space. (Plan for final installation: Tree roots which look like cables will surround the space and four live psychedelic plants, hooked up to plantwave devices, will be positioned where audience members can listen to and interact with the frequencies of the plants, emitting music created by the electromagnetic fluctuations in the leaves.)

La vida nos mueve

César Castiblanco Laurada, Camilo Ríos Cardona, David Andrés Díez Gómez, Catalina Arboleda Ramírez, Ana María Álvarez Jaramillo / Colombia

La vida nos mueve ha sido pensado y ejecutado como un proyecto transmedia, porque en su naturaleza está la intención de comunicar una misma esencia que inspira el propósito de CHEC Grupo EPM de “contribuir a la armonía de la vida para un mundo mejor”, desde y para la diversidad de públicos internos y externos de la empresa. Así, del mismo modo en que la luz que la empresa genera, transmite, distribuye y comercializa, se fracciona en un caleidoscopio de colores, la contribución a la vida se expresa en un servicio de excelente calidad, responsabilidad con el ambiente y compromiso con las personas. Cada uno de estos tres componentes de un mismo territorio de marca, se ilustran con trazos materializados en imágenes, sonidos y creaciones digitales que, en medio de su diversidad, danzan al unísono en el festejo cotidiano que es la vida misma, aun cuando con frecuencia lo pasemos desapercibido. Y es desde ese espíritu de danza que nace este proyecto, a partir de un proceso co-creativo entre comunidades, universidad y empresa, fruto del cual hoy es posible que, pese a cualquier adversidad que acontezca en el mundo, La vida nos mueva.

Yerberito

Ana Teresa Arciniegas Martínez / Colombia

Yerberito es un proyecto transmedia que vincula arte, ciencia y tecnología, este busca promover el uso sostenible de las plantas medicinales nativas colombianas promoviendo su conservación y la biodiversidad. La transmedia tiene 3 nodos: el primero; un documental interactivo (no lineal) en el que por medio de una polifonía de voces de mujeres: científicas, comercializadoras de plantas en plazas de mercado, habitantes rurales y promotoras de huertas caseras urbanas, cuentan los diferentes usos que tienen las plantas medicinales. A las mujeres personajes del documental este conocimiento sobre las plantas les ha sido transmitido a través de la tradición oral por generaciones y muestran los usos que le dan a las plantas medicinales en su cotidianidad para tratar diferentes dolencias. En el segundo nodo el usuario entra en un museo virtual o herbario ilustrado que contiene información biológica de 13 plantas medicinales nativas colombianas. Finalmente, en el tercer nodo se puede acceder a una instalación audiovisual que amplía la experiencia inmersiva en el hábitat de las plantas y su ambiente natural por medio de recreación de paisajes sonoros, fotografía e ilustraciones. La video instalación ofrece la posibilidad de conocer el ecosistema de las plantas.

Beauty

Johnny DiBlasi, Carlos Castellanos y Bello Bello / Estados Unidos

Beauty is a machine-microbial artwork that is based upon an artificial intelligence agent that uses deep reinforcement learning to interact with and alter cultures of pattern-forming social bacteria in order to make them more aesthetically pleasing. The work features a bio-driven artificial intelligence system that remediates a contaminated soil ecology while generating an audio-visual composition in real-time. It creates a situation where the fates of the contaminated soil and a group of bacterial cultures are determined by the whims of a deep reinforcement learning agent with an internal model of “beauty”. The agent builds its model by observing the cooperative pattern-forming behaviors of *Paenibacillus* sp and other bacteria that exhibit collective social motility, producing intricate growth patterns in response to environmental conditions. The agent then attempts to spatially modify the bacteria growth by introducing chemical attractants and repellents. Images of bacterial colony growth and movement are captured using time-lapse photography and analyzed by the agent to determine how well the colonies conform to its internal model of beauty. The more beautiful the growth patterns of the bacteria appear to the agent the more of a remediating solution the soil receives and the more nutrients the bacterial cultures receive.

Mujeres Cocineras de Ideas

Carlos Alberto Molano Monsalve–Coordinador equipo arte y creación, Katherine Andrea Vidal Pino–Directora General, Daniela Vanegas–Asistente de Dirección y Colectivo Cocinando Ideas / Colombia

El mural interactivo Mujeres Cocineras de Ideas, narra las historias de las mujeres del colectivo Cocinando Ideas del Municipio de Ovejas, Sucre. Una unión de mujeres sobrevivientes, resilientes, verracas. Mujeres que en “La lucha por sobrevivir” pican, cortan, pelan, sirven, lloran,

sonríen, narran. Mujeres empoderadas que se reúnen alrededor de vivencias y resistencias en torno a la cocina, resignificando este espacio en el proceso de construcción y deconstrucción del ser mujer. Como una terapia que ayuda a avanzar, a aprender y a sanar por medio del alimento y creando así, sustento para las familias de las mujeres cocineras. Porque en una Cocina, no solo se preparan alimentos, también se pican ideas, se mezclan historias, se endulzan proyectos y se cocinan PACES.

Todo esto se presenta a través de un mural primitivista que te envuelve, no solo con sus imágenes, sino también con audios. De este modo la exhibición se realiza en un espacio cuadrado que proyecta el mural digitalizado, acompañado de unos códigos QR que permiten mediante el celular y el uso de auriculares, escuchar la historia de las protagonistas narrada a través de sus voces.

Soñando presentes

Carlos Alberto Molano Monsalve–Coordinador equipo arte y creación, Jorge Norbey Álvares, Andrés Felipe Castrillón Arias–Curaduría, Maria Clemencia Vallejo Jiménez–Investigadora de Campo, Mónica Alejandra Suárez Hincapié–Coinvestigadora, Carolina Aguirre Tapasco y Andrea Ospina Santamaría / Colombia

La muestra itinerante y permanente sobre la memoria de los corregimientos de Encimadas y San Diego en Samaná, Caldas tiene el propósito de mostrar breves relatos de la historia con el fin de mostrar otra cara del municipio, más allá del conflicto armado; más bien elementos asociados a la resistencia de la comunidad ante problemas y contra con nuevas apuestas en los territorios. Incluye de esta manera relatos, fotografías y dibujos, aportados y consolidados por la misma comunidad que quiere contar otra historia. La exposición cuenta con pendones con código QR que muestran relatos y audios de las personas de la comunidad; así mismo, cuenta con una caja que contiene con postales y un visor telescópico con fotos impresas del territorio. Finalmente se contará con un friso con elementos claves en la historia de San Diego. La exposición es desarrollada por las mismas personas de la comunidad de los territorios en mención.

Animales en la guerra

Carlos Alberto Molano Monsalve–Coordinador equipo arte y creación, Brayan Estiven Sepúlveda Orozco–Director General en Concepto y Diseño, Deiner Garcia Barone–Director Técnico y Fabián Ospina Contreras–Asistente Dirección Técnica, Casa de la memoria y Escuela Popular El Bonche / Colombia

Animales en la Guerra, es una propuesta de video–performance híbrida que combina las nociones del diseño, la tecnología y las artes escénicas con el fin de develar los impactos que tuvo el conflicto armado en el territorio de Chalán– Sucre, en la sub región de los Montes de María desde la mirada invisibilizada de los animales. Nociones que transgreden la narrativa coloquial de quienes narran la historia, pero que a través de los cuerpos y voces de los jóvenes de la Casa de la Memoria y Escuela popular El Bonche, instauran unas transiciones de memoria colectiva a través del arte, en torno a la recuperación de los hechos violentos de su historia y transformarlos en escenarios transitorios de paz.

La Ruta del Arriero

En El Camino Nos Encontramos / Colombia

En la tradición del eje cafetero los arrieros son aquellos personajes que a partir de su ir y venir forjaron las rutas de comunicación, comercio y cultura, compartiendo cuentos, historias, músicas y experiencias. Fueron los vasos comunicantes de esta región y en tal sentido esta obra responde a partir de las sonoridades de esta región a partir del reconocimiento de su centro principal, “el parque del pueblo”. La obra ruta del arriero recoge paisajes sonoros de los parques de múltiples localidades de la región cafetera y permite hacerlos confluir en una instalación sonora interactiva donde la experiencia sensorial supera la geografía y el tiempo y nos lleva a un entorno de construcción individual gracias a la creación de los paisajes sonoros y su auto–construcción generada a partir del habitar en el entorno performático de la instalación.

Tracers

D. A. Restrepo Quevedo y Jorge Bandera Martinez / Colombia

The deforestation that the planet is currently experiencing, particularly in Colombia, shows figures that are truly worrying about the reality of the planet, and of course, our quality of life on it. According to the Institute of Hydrology, Meteorology and Environmental Studies, IDEAM (2017)[spanish acronym], we have lost more than 170,000 hectares of trees in the country's natural forest territories. This work intends to build reflection, pedagogy and interaction on the human effect in the natural forest, for which we built an immersive interface that puts in crisis the presence of individuals in the space, who when entering the forest produce TRACES of modification, transformation or damage to the natural environment. The development is carried out together with two joint processes mediated by video and audio, as well as the sensory experience of space through corporeal exploration generated by the movement of the body and its relationship with space, which is enhanced with perceptive physical effects. like artificial smoke or wind. The spaces to be discovered can be commuted by regions of the country where, through the evidence, it can be identified how the human footprint has increased the environmental crisis, reflecting it in the birds or the quality of the water.

Andalién 19/31

Cristóbal Enrique Parra Muñoz / Chile

Andalién 19/31 es un proyecto de investigación creativa en torno a los flujos productivos y tecnologías industriales de territorios signados por los mecanismos de la producción.

Utilizando fotografía, videomapping, láser programado y paisaje sonoro, se configura una acción que investiga en dos corrientes políticas y geográficas: por un lado los flujos de la producción acelerada e industrial, y por otra los flujos acuíferos de ríos y cuencas de estos territorios.

El proyecto es desarrollado por el Laboratorio Crítico de la Imagen y Toda la Teoría del Universo, y se presenta con la idea de conectar el territorio de la región del Bío Bío en Chile con otros de latinoamerica en sus similitudes históricas y territoriales. Mediante un sistema de comunicación UDP desarrollado para el proyecto, se genera un flujo de datos que viajan desde Bío Bío para ser interpretados en sonido y visualidades a distancia a través de sonidos e imágenes generativas.

Drawvideo

José David Cuartas Correa, Miguel Bohórquez y Mónica Bravo / Colombia

Drawvideo es una instalación interactiva le ofrece al interactor la posibilidad de dibujar sobre un cortometraje que se proyecta en un ciclo infinito. En el módulo de la instalación se cuenta con una tableta digitalizadora que permite dibujar líneas con diferentes efectos sobre la reproducción del cortometraje Habitografía(dos). La idea principal de esta propuesta es que el interactor pueda dibujar sobre el video del cortometraje en una forma de co-creación. De esta forma puede completar la obra o agregar algo que le gustaría que estuviera dentro del cortometraje y participar de forma asíncrona en el proceso de complementar o completar la obra. Cada vez que un usuario participe de esta instalación, se hará una captura de cada intervención gráfica y al final del evento se construirá un gran collage con todas capturas hechas por los visitantes a la instalación.

Simple Input

José David Cuartas Correa / Colombia

Con esta instalación interactiva se busca hacer una demostración de una Interfaz Natural de Programación experimental con la que se puede generar código de programación simplemente moviendo el cuerpo y dando algunas órdenes de voz. Esta instalación interactiva es el inicio de

la segunda fase en el desarrollo del lenguaje de meta programación llamado: "Simple". Este es un lenguaje desarrollado para no programadores que permite escribir código de programación usando instrucciones en español y no en inglés como la mayoría de lenguajes. Está licenciado como software libre y viene siendo desarrollado desde el año 2021 al interior de la estación 5 del laboratorio Inmedia, en la en la Universidad del Valle, Cali, Colombia.

En la instalación interactiva SIMPLE INPUT se busca aplicar los conceptos de manipulación directa e interfaces tangibles, de manera que las personas sin ningún conocimiento de programación puedan crear código para generar gráficas computacionales. El objetivo es que se pueda ver al tiempo tanto las formas visuales como el código de computadora correspondiente a cada forma.

Se pueden considerar la propuesta de SIMPLE INPUT como una experiencia de programación en vivo (live coding) para no programadores, que ofrece una experiencia inmersiva de arte tipo Fluxus.

Tránsitos

Claudia Patricia Leguizamón Londoño, Paula Andrea Leguizamón Londoño, Liliana Hurtado Sáenz, Santiago Moncada Ospina y Sebastián Dahm Jurado / Colombia

Tránsitos es una experimentación desde la danza, el video, el texto, la música y la fotografía, donde la edición del cuerpo en un espacio da paso a la fusión del lenguaje y mirada del realizador audiovisual con la coreografía, utilizando diferentes encuadres fotográficos para editar los movimientos corporales que incorporan micro coreografías explorando con la fragmentación corporal la cotidianidad desde la prosaica. Es una mirada íntima desde el confinamiento a partir de la situación de pandemia por la que atravesamos como humanidad, en donde se indagan los tránsitos mentales y corporales por los que cruzamos en el universo femenino y masculino, en donde aflora la auto referencialidad de las emociones, sensaciones y pensamientos, in-corporando los espacios para resignificarlos. Es un despliegue de las cartografías individuales trazadas durante el periodo de confinamiento y como se entrelazan con palabras que se repiten insistentemente acompañadas por los sonidos de la cotidianidad, despertando angustia por la ausencia de contacto y presencia.

D'Eco a Siringa

Jose Manual Berenguer / España

Instalación sonora y visual que fue presentada a finales de septiembre de 2022 en Mixtur, Festival de nueva creación sonora de Barcelona, donde apliqué recursos cercanos a la inteligencia artificial en la composición de un flujo musical y visual en transformación continua, sin elementos formales resolutivos a lo largo del tiempo de instalación, construido de forma dinámica a partir de una base de datos colgada en el espacio IP e integrada por materiales obtenidos a partir de la lectura de palabras provenientes de la literatura femenina mundial, dichas por voces femeninas diversas en el máximo que me sea posible de las lenguas que se hablan en el Área metropolitana de Barcelona. Construí las imágenes a partir del tratamiento gráfico de los textos en las diversas lenguas y abecedarios y su comportamiento será reactivo en tiempo real a la producción de los sonidos. A pesar del cambio continuo del flujo sonoro y visual que quiero generar como consecuencia de las razones ético-estéticas que en los próximos párrafos expondré, me planteo los problemas de la destilación de la esencia y el mantenimiento de la identidad de la obra de arte, que, en este caso, trataré de lograr por medios de la manipulación de las coloraciones tímbricas de las voces y del equilibrio de las imágenes. Con este fin, las grabaciones de las lecturas y la apariencia de los textos serán sometidos a diversas formas de proceso de señal; en particular, la transposición, la yuxtaposición, la superposición, la convolución, la fragmentación, la granulación, el filtrado y la espacialización.

Audiocefalea

Martina Paz Mella / Chile

Audiocefalea consiste en una investigación auditivo-sonora que gira en torno a la deshumanización de la escucha, y cómo la intervención antrópica ha ido modificando los distintos ecosistemas sonoros de la zona de Manizales. Y es que ante la perenne pregunta "¿Cómo habitar un

ecosistema desde lo no-humano?”, pudiera ser que la respuesta no esté en ponerse en los zapatos del otro. Mucho menos cambiar el eje de nuestra mirada, sino en situarnos en otras formas de escuchar. Así, sería posible percibir más allá de la vista y audición antropocéntrica para, al fin, volvernos escuchas de la extinción del bios como una forma de dimensionar- aunque sea un poco- el problema de la hegemonía humana. Es volvernos audioespecies, que habitan el cotidiano mientras cargamos la cabeza fría de una alteridad en pleno desvanecimiento; una presencia degollada por la industria que hoy deviene rito de paso para reintegrarse en el ecosistema. Porque aunque uno pueda cerrar los ojos para no mirar, es imposible cerrar las orejas para no escuchar.

#TupíornotTupí

Corina Lipavsky Carvallo / Francia

#TupíornotTupí es una instalación multicanal compuesta por una serie de loops generativos. Las imágenes han sido creadas con Touchdesigner. El movimiento y el audio, proviene de datos biológicos extraídos a través de un sensor de humedad conectado a una placa Arduino. Se seleccionaron 4 plantas del vademécum wayuu: Sábila, Ortiga, Albahaca y Orégano. El microcontrolador envía los datos a Touchdesigner donde se procesan las imágenes y se genera el audio.

Texturas Memorias. Dispositivo Intermedial

Enrique Franco Lizarazo, Oscar Daniel Pinzón Lizarazo, Gary Gari Muriel y Daniel Steven Marulanda / Colombia

Dispositivo interactivo de producción de imágenes, mediado por una interfaz mecano-receptiva. Los estímulos táctiles en la superficie despliegan experiencias sinestésicas, capas sonoras y visuales de memorias afectivas. El trabajo da cuenta de una exploración táctil, sonora y visual, en donde el contacto con cada material se vincula a una memoria; el dispositivo es estímulo y a la vez receptor de frecuencias, tactilidades y movimiento.

Cortina de Ruido

Juan David Duque Ocampo / Colombia

Desde una mirada psicológica, el ruido ha sido identificado como un sonido indeseado porque es desagradable, molesta, interfiere con actividades importantes o porque se cree que es dañino fisiológicamente (Cohen y Weinsten, 1982). De esta manera, en algún momento, como habitantes de un espacio determinado y bajo un contexto socio-cultural específico; ¿hemos contemplado hacer una pausa y apelar a los sentidos para determinar el nivel de ruido que nos rodea desde lo visual y lo sonoro?, ¿hasta qué punto la mimesis del ruido tecnológico y el ruido orgánico se ha convertido en algo indisoluble?, ¿somos conscientes de que hacemos parte del ruido y que este nos moldea según sus dinámicas? ¿hemos considerado nuestro cuerpo como ruido en el paisaje?...

La instalación sonora “Cortina de Ruido” es un encuentro con el orden y el caos, donde el cuerpo se traduce en un agente disruptor de una secuencia programada que se convierte en perpetua por su prevalencia. El ruido es generado de manera mecánica y percutida por sus componentes, de tal forma, que al ser permanente, se genera la dicotomía entre este mismo y la composición sonora, entonces, ¿si el ruido es permanente se convierte en paisaje? ¿Cuál es la unidad de medida temporal para que algo se vuelva paisaje? ¿cuando algo persiste en el tiempo y el espacio se convierte en paisaje de manera innata y deja de ser ruido?.

De esta manera, por medio de una construcción entre dispositivos tecnológicos, programación y materiales con funciones mecánico-sonoras, se materializa una experiencia donde el cuerpo del observador se hace partícipe por su existencia física y temporal del caos, del ruido, y que a su vez, por su distancia, genera las condiciones para volver al orden sonoro.

Salón del diseño visual

Estudiantes y egresados / Colombia

Desde el 2008, por iniciativa de algunos estudiantes del pregrado de diseño visual, se propuso a la Dirección del Programa presentar los trabajos de los alumnos de pregrado a los diversos públicos de la ciudad de Manizales, con el propósito de darle reconocimiento al talento que acompaña la vocación de los diseñadores. Es así como nace el Salón de Estudiantes, iniciativa que ha sido fortalecida y respaldada por 14 ediciones continuas del Festival Internacional de la Imagen, la Facultad de Artes y Humanidades y de la Vicerrectoría de Proyección Universitaria. Hasta la fecha se ha dado participación a estudiantes y a egresados (desde 2012) y se decide no establecer una frontera entre ambos, puesto que finalmente todos son diseñadores, así es que sus trabajos compartirán espacio en esta actividad como un solo cuerpo. Es entonces esta exposición la oportunidad del diseñador visual de intercambiar experiencias y compartir escenarios en el marco de tan importante evento, incentivando la producción académica de alta calidad y factura profesional.

World Textile Art

Muestra de 25 artistas

Colombia Resiste

Andrés Burbano, Matías F. Nielsen, Angie Sarmiento, Juan Manuel Escobar, Quasar Audiovisual y Diego Pérez / Colombia

Colombia Resiste 360° es un documental inmersivo colaborativo (con sus realizadores ubicados en Colombia, Argentina, Francia y Suecia) que permite al usuario adentrarse en el corazón de las protestas del paro nacional en Colombia.

Las manifestaciones, que comenzaron como una voz de protesta ante nuevas reformas de impuestos y salud, tomaron un giro inesperado hacia la defensa de la vida en medio de una brutal represión estatal y graves violaciones a los derechos humanos.

Colombia Resiste 360° busca ofrecer una mirada honesta de lo que viven las personas en las largas jornadas de protesta, las cuales están cargadas de expresiones culturales, musicales y artísticas. De esta manera, caminamos en un entorno virtual por una lucha real de todos los colombianos.

Las imágenes y sonidos que componen este documental, ha sido recopiladas a lo largo de 2 meses en ciudades como Bogotá, Medellín, Malmö y París, en donde los colombianos se han puesto la bandera tricolor para exigir una reforma integral a la policía, así como la judicialización de todos los responsables por la violencia homicida, sexual y física en medio de las manifestaciones.

Al 30 de junio de 2021, según cifras de la alianza Indepaz + Temblores, desde el 28 de abril se han presentado 75 Asesinatos en el marco del paro nacional, de los cuales 44 han sido con presunta autoría de la Fuerza Pública, 83 Víctimas de violencia ocular, 28 Víctimas de violencia sexual, 1832 Detenciones arbitrarias, 1468 Casos de violencia física y un total de 3486 Casos de violencia policial.

Códice Futuro

Elder Manuel Tobar Panchoaga / Colombia

Códice Futuro es un espacio de narrativas experimentales que busca proponer miradas alternativas a la visiones distópicas promovidas en su mayoría por películas, libros, videojuegos y similares. Este proyecto apuesta a la diversidad, la integración, la representación y la convergencia cultural y tecnológica al incorporar miradas cercanas a las cosmovisiones indígenas para componer estas visiones alternativas de futuro (en este caso vinculadas a la comunidad indígena Nasa).

El núcleo del proyecto parte del concepto 'Futurismo Indígena', el cuál tiene como antecedente la publicación del libro 'Walking the Clouds: An Anthology of Indigenous Science Fiction' (2012) por la Dra. Grace Dillon; este se inspira directamente en el Afrofuturismo, y se refiere a las distintas visiones de las comunidades indígenas en relación a elementos como la tecnología, la ciencia ficción y el territorio espacial en un futuro próximo.

Aquí se atiende una necesidad de integración de las voces de las comunidades indígenas en la visión del futuro, promover y resaltar las formas de pensamiento y cultura como complemento a una sociedad que enfrenta cambios ambientales y climáticos enormes y que considera que su único futuro es oscuro, apocalíptico y desesperanzador.

Transeúntes Medellín

Gabriel Mario Vélez y Candida Borges / Colombia

Obra performativa en la que se utiliza el archivo fotográfico Transeúntes Medellín. Recurriendo a la realidad virtual se configurará una narrativa sustentada en las historias mínimas. La experiencia de la realidad virtual le permitirá a los visitantes de la obra escuchar los relatos detonados por las fotografías en los escenarios de ciudad que un día, años atrás, fueron testigos de la toma fotográfica en la ciudad de Medellín.

Biolum

Abel Kohen / Francia

Biolum is a 30min VR sci-fi narrative experience. Dive to uncharted depths of the ocean and discover a beautiful world of bioluminescent creatures. But all is not what it seems. What lies beneath the surface?

Ecós

Daniel Argente / Uruguay e Ivani Santana / Brasil

ECOS es el resultado de una asociación entre la artista de danza Ivani Santana (Brasil) y el artista Daniel Argente (Uruguay). El proyecto es una investigación conjunta entre el Grupo de Pesquisa Poética Tecnológica: corpoaudiovisual, (Grupo de Investigación Poética Tecnológica: corpoaudiovisual), coordinado por Ivani, y el grupo de investigación del CSIC - "Realidades Expandidas" - de la Universidad de La República (Uruguay), coordinado por Daniel.

El punto de partida del proyecto fueron las investigaciones sobre el proceso de improvisación de la danza a la luz de la Teoría Ennativista (Varela, Thompson, Rosch, 1992) y los Cuerpos Lingüísticos (Di Paolo, De Jaegher y Cuffari, 2018). A través de esta perspectiva, entendemos que las acciones de cada persona involucrada en la improvisación es el resultado de una "creación de sentido participativo" (Di Paolo, De Jaegher, 2007), es decir, no es una decisión exclusiva de la persona, ya que las acciones de los demás y el contexto mismo están involucrados en esta relación y en la toma de decisiones. Tales acciones tienen un impacto en el sistema que, a su vez, también afecta el proceso y la corporeidad. Por tanto, el proyecto parte de este interés por investigar la relación entre agentes en un sistema. Luego nos propusimos crear una ecología virtual que se involucre con la relación que se establece entre el visitante y el avatar. Nos interesa brindar a los visitantes una experiencia que los sensibilice sobre aspectos de su corporalidad de acuerdo a su interacción en el mundo que habitan.

De esta forma, el desarrollo en Realidad Virtual de ECOS se concibe como un espacio de experimentación Avatar / Visitante / Entorno. En donde las interacciones/diálogos entre el avatar y el visitante se reflejan en el entorno como modificaciones ambientales, expresadas en sus características cromáticas, físicas, sonoras y la propia corporeidad del avatar.

- A lo largo de este proceso el concepto general fue evolucionando hasta llegar a la metáfora de la idea de pertenencia, a través de la estética de los cuerpos y ambientes en reverberación con las acciones de las personas. Las formas de relación estarán representadas por su estética,

pudiendo los avatares alcanzar mayor corporeidad (ganar carne) o desvanecerse. De la misma forma, el ambiente puede ganar o perder color y brillar según las relaciones establecidas.

El proyecto presentó varios desafíos para su desarrollo en Realidad Virtual. El primero es crear una biblioteca de acciones y reacciones entre los movimientos del avatar y los movimientos del bailarín o visitante casual. Por la parte del usuario con un casco de RV y controladores en sus manos presenta una limitación en la captura de una expresión corporal completa, teniendo que inferir su gestualidad en base a esos tres parámetros sumados a su desplazamiento en el área de acción. El desplazamiento está contemplado en principio para ser dentro del área de influencia del avatar. A su vez, se tuvo que generar una programación adecuada para capturar estos movimientos y gestualidades y generar una respuesta dinámica en nuestro interlocutor virtual. Sumado a esto se buscó que dicha interacción también tuviera una influencia en el entorno, desde las formas, los materiales (shaders), el post proceso que influye en varios parámetros que afectan el carácter del entorno y cómo este nos comunica emociones. En este primer desarrollo se proponen dos escenarios diferentes en donde se proponen diferentes maneras de interactuar obteniendo resultados diferentes.

Este sin duda es un universo que se encuentra actualmente en etapa de "work in progress" y que nos estimula para continuar explorando y enriqueciendo su experiencia.

Muestra Monográfica de Media Art

Exhibe propuestas de creación transmedia o multimedia que comprendan animación, cine, video arte y documental. Así mismo, promueve la producción y exhibición de los desarrollos telemáticos y colaborativos entre redes de diseñadores, artistas, ingenieros, comunicadores y colectivos interdisciplinarios, a través de obras realizadas en soportes videográficos, electrónicos o digitales. Exploraciones donde se recurra a la interacción con el usuario y las posibilidades creativas y tecnológicas disponibles en diversos soportes y medios como apps, realidad aumentada y Net Art.



PAISAJES SONOROS

ACTIVIDADES

Paisajes Sonoros

Conciertos, experimentación sonora y presentaciones audiovisuales con propuestas en torno a la relación imagen-música-tecnología. Música contemporánea, tendencias sonoras experimentales, uso de herramientas tecnológicas, procesos de composición avanzados, mezcla de arte y ruido como paisaje sonoro.

Metasistema 1 - Homenaje a Roland Kayn

Renzo Filinich Orozco / Chile

Obra basada en la noción de recursividad, noción adoptada por la visión cibernética de mediados del siglo pasado y que se ha convertido en las nuevas estructuras informacionales para el control de lo vivo. El trabajo plantea la recursividad como un paso de lo mecánico a lo orgánico y cómo este paso genera un nuevo estado llamado Organológico (Stiegler, 2020), que es la fusión de lo inorgánico con lo orgánico. Del mismo modo, es una obra en homenaje al compositor cibernético Roland Kayn (1933-2011).

Revuelta

Matías Ignacio Serrano Acevedo / Chile

“Revuelta” es un documental sonoro, construido a partir de fragmentos de paisajes sonoros registrados en el metro de Santiago durante la revuelta en Chile de octubre de 2019. Las protestas comenzaron con acciones de parte de estudiantes secundarios, quienes saltaban las barreras de pago en las estaciones de metro, y llamaban al resto de personas a hacerlo también, cantando “evadir, no pagar, otra forma de luchar”. El gobierno respondió con represión, y desencadenó una revuelta social que hizo replantear la Constitución del país, instalada a sangre y fuego en la dictadura de Pinochet. El ejercicio documental corresponde a recortes sonoros grabados en las estaciones de tres situaciones de escucha: los cacerolazos, la prensa y la evacuación de las estaciones.

Esquinas

Guillermo Rodolfo Eisner Sagüés / Chile, Yovanny Betancur Santa / Colombia

“Esquinas” explora diversas miradas, enfoques y puntos de vista del fenómeno visual en convivencia con el sonoro. Se presentan relatos paralelos que coexisten en diversas relaciones de interacción, complementación y contradicción. Del blanco y negro al color; de la electroacústica a la flauta en vivo y viceversa; del movimiento a lo estático; cada elemento sonoro y visual puesto en obra significa en cuanto sus características materiales, y al hacerlos dialogar con los otros medios que componen Esquinas, se busca enriquecer las posibilidades de interpretación de la obra por parte del audio-espectador.

Endless / Xenosite

Gisela Frick Hassenberg / Chile

“Endless / Xenosinte” es una pieza de arte sonoro que se sustenta en sonidos y cantos de aves nativas y endémicas de Chile capturadas en el Parque Nacional la Campana por el ornitólogo Peter Boesman y liberadas bajo licencia creative commons. Estos sonidos son reorganizados como un xeno-sintetizador (xeno : alien) que forma y repite en seis secuencias de loop de cinco minutos el collage sonoro de la avifauna, cuyos silencios se van llenando al dar paso a la intervención ‘alien’ de una improvisación al piano, instrumento o artefacto mecánico de percusión melódica creado en los albores del siglo XVIII.

La reinterpretación de la composición Endless / Xenosinte con ocasión de Surtropía es una instalación espacializada en estéreo de la sección de sonido ornitológico. Al centro de la sala, un teclado con una partitura gráfica guiaría la improvisación, grabada y retroalimentando el loop de la composición reducida a ‘20 para la ocasión.

El palimpsesto entre aves e improvisación al piano superponen tiempos prehistóricos y pre lingüísticos a un sentimiento presente artificial y entropizado -encarnado por las teclas sobre el piano- no obstante natural e inevitable en su devenir y decantación histórica sudamericana.

Esencias. Influencias. Premoniciones

Héctor Fabio Torres Cardona y Yovanny Betancur Santa / Colombia

El proyecto propone tres composiciones para flauta, guitarra y control que representan tres componentes culturales Latinoamericanos: lo esencial de las hibridaciones del sur desde las perspectivas musicales expandidas, las hibridaciones mediales y una apuesta sonora basada en la mutación sonora del medio instrumental mediante procesos electroacústicos basados en el control y la espacialización en búsqueda de tímbricas procesadas mediante modelos de síntesis convolutivos de síntesis complejas.

iCLO.dBOG

Roberto Cuervo Pulido, Joaquín Eduardo Llorca Franco y Jonathan Reina Gómez / Colombia

Como un puente sonoro entre dos realidades espaciales lejanas, pero afines, la pieza iCLO.dBOG nace de una investigación comparativa entre la identidad sonora de las plazas de mercado de Cali y Bogotá. A partir de fonogramas recogidos en ambas ciudades se propone al oyente una escucha reducida luego de que los sonidos cotidianos de los mercados, cargados de significados causales, son intervenidos en vivo y separados de su referente figurativo para enfatizar sus atributos plásticos.

El rol de mediador social que el sonido tiene en lugares de tradición cultural como los mercados, sirve de vínculo entre el relato antropológico y las cualidades tímbricas que intensifican el momento estético. La intervención tecnológica busca desvelar las cualidades acústicas de bajo nivel (amplitud, frecuencia, timbre) en la búsqueda del objetivo: invitar al oyente a la escucha reducida. La interpretación de la pieza es representación de las dos realidades sonoras diferenciadas por la distribución espacial en el escenario de escucha en el que el estéreo cobra importancia debido a la información que aporta al oyente.

La presentación expone debates sonoros entre el canal izquierdo y derecho, la galería de la Alameda y la plaza del 7 de agosto, lo que genera visuales vectoriales caóticas.

Krasis

Annabelle Playe y Alexandra Rădulescu / Francia

Beyond the surface of our reality, blurry and fractured, there is a background of co-existence, a woven fabric of connexions, a movement like a helix of multiple strands with modes of communication that are implicit and intelligible to all the living bodies of the world.

The term KRASIS originates from ancient Greek: the action of mixing or blending two or more things. For this performance, we were inspired by the writings of the philosopher E. Coccia.

He used this term to describe an essential feature of the inner workings of the world: "A total mixture in which all bodies occupy the same space, while still preserving their qualities and individuality."¹ For us, this image entails a vision for the contemporary world that seems attentive to its nature and to its complex movements, as well as a potential for an acceptable, or, even more, a desirable future.

The world is a mixture of organic and mineral matter, consciousnesses, machines and rubble. KRASIS aims to point to the existence of a common ground for conversation - a contemporary state of mind that intersects multiple points of view without erasing individualities.

On the contrary - in doing so, it is revealing them.

Tele Espacios Activos IX

TEA IX plantea la producción y realización de un serie de performances telemáticos en el que ensembles de distintos participantes, distribuidos en diversos lugares geográficos, aportan, plantean y desarrollan obras colaborativas. Cada obra parte de elementos de interacción en vivo, donde confluyen expresiones sonoras, musicales, visuales corporales y manipulación de vídeo en vivo, soportadas por creaciones tecnológicas que aborda temáticas como el computer visión, uso de sensores IoT, el BCI (brain computer interaction), realidad virtual, entre otras, que se

integran con las propuestas artísticas y estéticas de cada obra; que gracias a las redes avanzadas de alta velocidad y programas optimizados para stream de audio, vídeo, señales de control y manipulación de visuales, se logra la realización de obras telemáticas (performances), en las que creadores, intérpretes y participantes (público), se encuentran alejados espacialmente pero conectados en un entorno delineado por cada byte, haciendo del performance en red, un “Tele espacio activo”.

Los avances en comunicación, así como al uso de tecnologías telemáticas en red facilitan la aparición de propuestas de carácter colaborativo online, en la que confluyen artes sonoras, visuales y escénicas, que generan espacios de creación en grupo, separados por la distancia y que desarrollan los performances con interpretación en vivo y tiempo real, ofreciendo posibilidades de aprehensión en lo multisensorial.

Lúmina

Uriel Andrés Marín / Juan David Rubio Restrepo / Oscar Vollita / Colombia

Tele Espacios Activos IX

Tormenta

Gonzalo Biffarella / Argentina, José Manuel Berenguer / España, Mario Valencia / Colombia, Oscar Ceballos / Colombia

Tele Espacios Activos IX

UPIC

Michael Dessen / USA, Sebastián Castrillón, Héctor Fabio Torres, Christian Lizarralde Gómez, Mario Valencia / Colombia

Tele Espacios Activos IX

Metaverso

Christian Lizarralde Gómez, Mario Valencia, Camila Campos Quintana, Andrés Felipe Gaviria / Colombia

Tele Espacios Activos IX

Cleromancy

Daniel Gómez y José Moncada / Colombia

Cleromancy is a divination ritual present in many different cultures and periods of time used as a means for interacting with the spiritual world. One of its expressions is based on the I-Ching (the book of changes), a seminal book in ancient Chinese cosmology. The I-Ching is traditionally queried by randomly creating a hexagram, obtained from throwing six times a set of four coins, that points to a specific book chapter. The chapter contains text for the person who seeks meaning to read and interpret. Possible Futures is a cleromancy session where the ritual used for consulting the I-Ching is also used to stimulate a real-time AI-based music generation system. The same hexagram is also used to give the AI a starting point to develop a generative musical piece. The performance repeats several times the creation of the hexagram, which activates the musical AI on top of which the I-Ching chapter is read. This piece explores the use of ritual practices, traditionally used to summon invisible spiritual forces, as interface with the also invisible and opaque procedures of an AI. Contemporary AIs are complex and black-box-like entities that urge for novel and practical interfaces to be interacted with.

DMÑNNS

Belén Álvarez Doreste y Ner Suárez Álvarez -Lajalada- / España

DMÑNNS contiene todo el corazón y canciones de estos últimos 4 años (algunas anteriores), arregladas y exprimidas como una única historia, en 10 canciones, cuidadas todas hasta la última de las notas, hasta la última de las palabras y el último de los silencios y vestidas para la ocasión con visuales de Adrián León Arocha y Belén Á. Doreste.

Puente

Adeline Charneau/ Francia y Pablo Andres Cardona Correa / Colombia

El puente es el paso. El paso entre dos mundos. El paso para cruzar y/o liberarse de los desafíos geopolíticos y medioambientales. Pero es también, y sobre todo, un lugar donde la gente se cruza y a veces se encuentra. De este encuentro nace un tercer mundo, el puente es el testigo de los incesantes movimientos de un mundo plural en constante evolución de las interrelaciones entre los seres humanos.

Al igual que Luis Alberto SPINETTA construyó un puente artístico con su canción "Cantata de puentes amarillos", a través de su encuentro con los escritos de Antonin ARTAUD, en particular "Le suicidé de la société", un homenaje a VAN GOGH, y también con la obra pictórica "El puente del inglés - 1888".

PUENTE es el encuentro entre Adeline CHARNEAU (Arte Digital, Francia, Burdeos) y Pablo Andrés Cardona Correa (Música, Colombia, Manizales). Juntos, trabajan en la representación de la dinámica de los flujos, las vibraciones, las energías, los vínculos y las redes, es la creación de un nuevo mundo en el pluriverso.

PUENTE no es una frontera... es el lugar de todas las posibilidades.

Umbral a un sueño

María de los Ángeles Herrera Buste / Ecuador, Adina Izarra / Venezuela, David Guerra Layana / Ecuador, Paola G. Olea / Chile

Umbral a un sueño es una creación sonora que busca hacer sinergia entre los sonidos precolombinos, como flautas, silbatos y ocarinas, y los medios digitales. A través de la transformación de un sinnúmero de grabaciones y experimentaciones sobre instrumentos de viento de arcilla y la voz, se van gestando espacios que narran un imaginario sonoro personal de la autora. De esta forma, en relación al nombre de la obra, el Umbral, referido a la puerta o el paso hacia un espacio que trasciende, en este caso mediante el juego de las palabras y sus variantes durante el desarrollo de la escucha que busca relacionar la diversidad de sonidos a los sueños y a lo variante, esto, mediante el uso de pads y herramientas digitales que permiten realizar transformaciones en los sonidos originales empleados en esta creación sonora.

Piel de Bahareque

Julián Cardona y Sebastián González / Colombia

El Paisaje Sonoro Piel de Bahareque es un proyecto que nace a partir de la Colección Digital de Patrimonio Arquitectónico de Manizales, desarrollada por el Banco de la República. Desde el Laboratorio de Creación de esta entidad y con el apoyo de un grupo de jóvenes, liderados por el dj Julián Cardona y el artista visual Sebastián González, elaboran una narración que se teje a partir de los archivos fotográficos de esta colección digital con la poesía de la escritora Manizaleña Maruja Vieira. Un proyecto que integra, la historia, la poesía, la arquitectura, la imagen y la sonoridad a través de la experimentación visual y sonora en vivo.

Los actos de la inercia

Javier Martín / España

La subversión no es una identidad sino una práctica: el ritmo, con sus ecos, no está primero, los gestos están antes que los pasos.

El intersticio, esos territorios de vacío. La tensión en las interacciones entre flujos: así se penetra la forma y el silencio. Como palpitación, apertura, cierre, despliegue, contracción y tracción. Y alteración, repetición, reposición y cambio o traslación. Movimiento que imprime fuerza contra el vacío provocando su colapso. De la quietud desborda movimiento, base de todas las formas; y cada ritmo desplegado implica una singular condensación en la forma.

«A decir verdad la pura impresión no se siente, sino que se concibe» Lagneau

Imantación

Liliana Correa Rodríguez, Jader Cartagena Martínez, Sara Patiño y Edwin Vélez / Colombia

Imantación es un paisaje sonoro que combina el cine experimental; basado en las posibilidades de interacción de la creación sonora y la proyección de cine en simultánea. Su referente principal está ligado al concepto de espacialización mental/real del sonido en el cine y los sus efectos sobre el espectador. Las mezclas multipista que se realizan en toda pieza audiovisual son compromisos entre una localización mental y una localización real. Pero, ¿qué ocurre cuando la imagen no es sincrónica con el registro de la realidad? El sonido incrementa conceptos espaciales frente a profundidad, amplitud y altura para expresar un espacio narrativo más amplio, donde la imagen no es un punto de partida sino la referencia mental a un espacio indefinible, la negación del espacio en otro lugar del espacio/tiempo. Este acto vivo de 20 minutos nos sumerge en una experiencia sensorial, musical y visual potenciada por la fuerza de atracción que ejerce la imagen en movimiento frente al sonido; junto a la combinación de materiales fílmicos directamente intervenidos sobre película de 16mm. Los fragmentos visuales que se generan, conforman bucles expresivos temporales en un ejercicio de geografía sonora, en el cual, se permiten nuevas exploraciones en cada acto vivo.

Cajitas surtidas

Los RuidOsitos / Colombia

El proyecto Los RuidOsitos, y su pieza 'Cajitas Surtidas' es una aventura sónica que conjuga la experiencia de 6 navegantes musicales que buscan, a través de su práctica, explorar los intersticios situados entre el sonido y el silencio, los rumores, susurros, gritos, chirridos, sonsonetes, rugidos, aullidos y resonancias. Esto se hace desde la construcción de beats orgánicos, ritmos tranquilos, y patrones disonantes que van hasta el ruido estruendoso o recogen los sentidos en espacios de serenidad. En resumen, caos desvergonzado y sabor tropical.

Laser Drawing See the Sound and Hear the Light

Alberto Novello / Italia

Alberto Novello uses the sound from his modular synthesizer to control laser light and create curvy shapes with vivid colors. Laser Drawing is a completely analog audiovisual improvisation that binds sound and light in a true sinaesthetic experience for the audience. He calls it "Visual Listening": a deeper way of understanding sound thanks to its visualization through light.

Tierra y sol

Ricardo dal Farra / Canadá

Compuse **Tierra y sol** en 1996, con las sonoridades de diversos instrumentos tradicionales típicos de la región Andina en mi mente. La sutil mezcla de tono y ruido en sus espectros, las articulaciones, la entonación, el modo en que las frases musicales son interpretadas por la gente (músicos no profesionales) tanto en el campo como en algunas ciudades de América del Sur, son algunos de los elementos que me llevaron a crear esta pieza.

Todos los materiales sonoros empleados fueron derivados de grabaciones de antiguos aerófonos Andinos como queñas y mohoceños; instrumentos musicales mestizos como el charango e incluso la guitarra; y también de la voz de un cantor, quien tal vez aún viva en alguna montaña.

Con **Tierra y sol** intento reflejar, no solo las sonoridades de buena parte de los Andes, sino también los tiempos, el ritmo, las modalidades, los cambios y las esperanzas (y desesperanzas) en los ciclos vitales de la gente que vive en los sitios más altos de la Cordillera de los Andes (particularmente en Bolivia, Ecuador, Perú y el norte de Argentina y Chile). Esta composición representa para mí la conexión pasado-presente-futuro, norte-sur, simple-complejo, tradiciones ancestrales-hipertecnología, ... y hasta un intento de encuentro (en el desencuentro) entre la cosmología Andina y la filosofía de la llamada civilización occidental.

Tierra y sol fué realizada a partir de un premio-encargo de la International Computer Music Association - ICMA (Asociación Internacional de Música por Computadora), y se estrenó en la international Computer Music Conference (ICMC) de 1996, en Hong-Kong. Fue esta la primera vez que la ICMA otorgó su premio a un compositor que viviese en el hemisferio Sur.

The Future of Film

Digital

CINE Y DIGITAL

ACTIVIDADES

Cine (y) Digital

Propuestas de creación audiovisual que comprendan animación, cine, video arte y documental. Se realizarán proyecciones programadas en salas de teatro y espacios alternativos.

These Essences

Don Ritter y Thomas Dimuzio / Canadá

Video metafórico en 4K con presentación de cine sonoro o de instalación en galería y tamaño variable. Una evolución contemplativa de forma y color dentro de varias sustancias fluidas correspondientes a metáforas de la antigüedad.

Esencias = agua (comienzo) + barro (crecimiento) + plantas (vida)
+ fuego (destrucción) + humo (trascendencia)

Índice

Yeison Loaiza Orozco / Colombia

Dentro del foco investigativo del archivo y la intervención, además de la memoria como incentivo creativo y aporte antropológico, se tuvo como objetivo restaurar imágenes pertenecientes a un periodo clave del país, provenientes de fines del año de 1993, en donde el conflicto armado persistía y se intensificaba. Se utilizó el montaje y la restauración de la cinta auditiva y sonoramente, para generar un universo que retornara a un ambiente de los 90's. La intervención artística manual de algunos fotogramas, funcionan como desarrollo estético y cohesionado a las intenciones del autor el cual narra desde el montaje a la misma familia en una celebración común en el campo. Se utilizó un método de asesoramiento y grupo focal de los cortes de la obra durante el desarrollo de la misma, la cual surge como un ejercicio para un taller de cine sin cámara, organizado por la Cinemateca Municipal de Medellín a cargo de los realizadores Daniel Cortés y Tomás Campuzano.

Mantén el café caliente

Juan Carlos García-Sampedro Ferrero / España

Una denuncia sobre la cosificación de la mujer, especialmente en los medios audiovisuales, el cine y la publicidad principalmente. La imagen de la mujer es habitualmente representada como un coadyuvante del hombre, una figura que sirve para que el varón desarrolle su papel, manifieste sus inquietudes y visibilice su rol protagonista en el film o en el producto audiovisual que corresponda. Raramente su papel tiene un perfil propio y definido independientemente del ejercido por el protagonista masculino, siendo muchas veces un simple lucimiento escénico. He trabajado a partir de apropiación audiovisual, concretamente con la película de 1939 Solo los ángeles tienen alas de Howard Hawks. En ella se representan a dos mujeres en un mundo netamente masculino y arriesgado, aviadores de la época en una zona complicada. Dos mujeres en principio muy liberales, ya que se las muestra viajando solas por Latinoamérica. Sin embargo, ninguna tiene una ocupación salvo la de ser preocupación o estímulo del elenco masculino. Ninguna tiene un rol diferenciado si no que están subordinadas al hombre. He elegido el film como ejemplo eficaz y perfecta de representación esta imagen femenina en el cine, donde ambas mujeres son intercambiables y dónde un romance acaba en vejación.

1001 nights

Anabela Costa / Francia

The collective unconscious adopts certain myths. Reason why such a world popular stories/tales populate the west imaginary with Aladdin, Scheherazade, Ali Ababa for example. Tales that are between representation and imaginary, coloured ambiances, movements, flying objects, all bringing to the world the message that it should not ever stagnate, giving us the great lesson of Dream. Here, my interpretation thought out a macro gaze of spots, forms, colours in movement that lead you to abstraction.

Privacy-GrDN

S4RA / Portugal

{ hybrid emulation that deals with coding as the backbone structure of a semiotic < container > / . }

Variation

Fran Orallo / Escocia

The video consists of an experimental abstract animation, divided into a series of sequences of approximately 30 seconds each, made by creative coding software.

The animation is made by basic shapes such as ellipses and rectangles that form different patterns on the screen. All of them together form a visual composition minimalistic and poetic.

Each composition uses the same colour pattern, gray for the background and yellow for the shapes, making them regular and symmetrical. Also, an audio file supports each composition. The movement of the shapes follows the rhythms of the audio.

Persona non grata

Fran Orallo / Escocia

Persona non grata takes as a reference to a contemporary person who, in one way or another, and always, in my opinion, stands out for their anti-social actions, for attacking people's freedom, people who do not respect human rights, or who attack minorities.

The video consists of forming the name of the chosen ones with flies, from the beginning it has been conceived with the idea of being part of a series. The first chapter is dedicated to the president of Russia, Vladimir Putin, for his unjustified and violent invasion of Ukraine.

Human behavior

Fran Orallo / Escocia

We live in the information age. Daily we receive countless news that exceeds our ability to discern all the information. We are overwhelmed by happenings and events that we are unable to process.

Television plays a decisive role in this oversaturation. Sitting in front of the TV turns us into passive subjects bombarded by news, looking for the most morbid event to capture our attention.

Human Behavior is an exercise in reflection and representation of this information overload. The work metaphorically shows us an individual oversaturated, alienated, and tired of television schizophrenia. The background of the video is made up of a glitch, coming from the old cathode televisions, and the audio is a collage of superimposed news broadcasts.

Acción ruidosa

Oswaldo Cibils / España

Videoperformance, acción ruidosa con artilugios electrónicos y el cuerpo exagerado con cosas y cosas de la naturaleza y cosas de internet y cosas 3d y cosas 2d.

Jardín para la siempreviva

Juan Alonso / Colombia

Jardín para la siempreviva es un video-poema en homenaje a Sandra Catalina Vásquez, niña de 9 años asesinada en la Estación de Policía de Germania, en Bogotá, Colombia, en 1993.

No ser

Jorge Luis Linares Morales / Guatemala

El presente video arte, es una reflexión del ciclo de la vida y la muerte, como un proceso natural que todo ser humano inexorablemente tiene que enfrentar. Para las personas, vivir es ser, y morir es dejar de ser; la muerte equivale al no-ser.

Beautiful City

Susana Ojeda / Colombia-Austria

This experimental road movie takes us on a trip along the Parkway in Bogotá. This linear park designed by Karl Brunner, an Austrian architect, summarizes the European concepts of the garden city. The images of this walk along the park gradually begin to be replaced by 3D images that transform the viewer into a player in a journey that turns into a bad trip. The neo-colonial exercise of city building is revealed. The city cracks, its human and non-human inhabitants transform it, the roots raise bricks, sounds of pots and pans interrupt normality, the protest songs call for transformation, the street art calls for memory, the monuments fall.

Water

Carlos Fernando Rodríguez B / Colombia

Es un ensayo audiovisual sobre el agua y lo que representa, impacta, emociona, conceptualiza, evoca en nosotros. Es acudir a lo más profundo de los sentidos para hallar una analogía con el agua como principio de vida.

LUNA

Emmanuel René Florance y José María Casanova / Argentina

LUNA es una intervención de carácter efímero que se realizó el 5 de Abril de 2019 en la Laguna de Gómez, Junín, Buenos Aires. La misma consiste en una luna artificial que irrumpe en el paisaje natural, un gesto poético donde se observa la deriva de una esfera luminosa de grandes dimensiones que flota a 30 metros de altura sobre el nivel del agua mientras se desplaza lentamente amarrada a un bote por la acción acompañada del remero durante el anochecer de un día de luna nueva.

Fragmento Caminante

Gonzalo Mauricio Cueto Vera / Chile

El video, apuesta por una acción que apela desde la tensión dramática, aparentemente en pugna con el final que se vislumbra. Una acción que carga con un significativo corporeizado en una abertura disonante, de una naturaleza que asedia el progreso a través de la vida orgánica que se impone en un sentido nuevo y también posiblemente catastrófico para lo posiblemente humano, citado desde su último plano.

NOSOTR_S SEREMOS

Crisálida Cine / Colombia

Nosotr_s seremos, especula el estado embrionario de una nueva especie, en donde su deseo por el diluimiento de las fronteras entre identidad, género y animalidad; brota en medio de un caldo primigenio.

Arakiruma Bi-rúa

Carlos Alberto Molano y Viviana Grisales / Colombia

Arakiruma Bi-rúa. Gracias de corazón a la tierra de venados: Cinco jóvenes del territorio ancestral San Lorenzo, en Riosucio, Caldas narran, desde su cotidianidad, sus experiencias, sentires y saberes sobre el territorio. La danza, la música, el tejido, la medicina y la política han sido los medios por los cuáles los jóvenes han podido empoderarse y liderar procesos comunitarios y resistir frente a dinámicas contextuales que han afectado su identidad indígena y soberanía territorial. El encuentro y el diálogo han permitido a estos jóvenes caminar un proceso colectivo para fortalecer el tejido social de sus comunidades e inspirar a las nuevas generaciones a apropiarse de los procesos organizativos e identitarios del territorio.

El alma de los pueblos

Carlos Cruz / Colombia

El Programa Departamental de Bandas Estudiantiles de Música de Caldas, es un fenómeno cultural, social y educativo.

El alma de los pueblos relata desde distintas voces, las experiencias de vida de quienes han hecho parte del programa a través de su historia, desde sus inicios hasta la actualidad.

Historias que narran cómo el arte a través de la música se impuso a condiciones de violencia, desigualdad, abandono y falta de oportunidades, y cómo estas agrupaciones han sido uno de los instrumentos para superar esas dificultades.

Es un recorrido por el pasado y el presente y una mirada hacia lo que será el futuro del Programa Departamental de Bandas de Música de Caldas, con todos sus desafíos y posibilidades.

Sek Buy - Ritual al Sol

Álvaro Ruiz Velasco / Colombia

Aurora, una inquieta y traviesa niña indígena, inicia una fantástica aventura, explorando su propia cultura con orgullo y alegría, a la vez que descubre su identidad.

entrEEspecies

Laura Cabrera y Sira Cabrera / España

El videoarte entrEEspecies es una contribución metafórica a la biodiversidad. Los seres humanos rechazamos nuestra propia naturaleza animal y estamos destruyendo a los animales y la habitabilidad del planeta. Hoy quizás vivimos una fractura de la historia, debemos conectarnos con todos los seres vivos, con todas las fuerzas vitales y unir Naturaleza y Cultura. Las imágenes del video se producen por una mezcla de técnicas, es también, como el contenido, una hibridación, una interconexión de dibujo, escultura, filmación, realidad, surrealidad y animación.

Old Providence

Tomas Zuluaga Hurtado / Colombia

Implementación de Loops de animación 3D para complementar las piezas musicales y generar una experiencia más inmersiva.

Vestigios Intermitentes

Camila Natib Román / Colombia

Este proyecto es un viaje audiovisual que explora los conceptos de la memoria, el espacio y la percepción. A través del flujo de imágenes navega una narrativa que entra en espacios mentales creados para propiciar una experiencia alejada de la visión clásica del cine y otros modos de percepción que permitan acercarse al sentir del ser humano, su relación con el otro y su memoria.

Plasticine time

Felipe Moreno Salazar / Colombia

Un niño con plastilina hace árboles, descubre y usa una cámara de 8 milímetros en un ambiente campestre y con música. Un padre filma, motiva y explica los cambios de lugares y tiempos que permite el cine. Se mezclan temporalmente las historias en atmósferas de imágenes y sonidos llenas de anhelos y alegrías.

Ritmo 2021

Luis Fernando Medina Cardona y Julián David Sandoval - Universidad Nacional de Colombia / Colombia

Ritmo 2021 es el producto de un proceso de investigación-creación realizado en la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Colombia (Bogotá) por el grupo de investigación Espacio de Producción Abierta de Medios. Se basa en una experimentación formal con abstracciones inspiradas inicialmente en el cortometraje Rhythmus 21 de Hans Richter (Alemania, 1921) y que propone el código informático como una nueva materialidad para la creación audiovisual. Esta versión, denominada prototipo porque el cortometraje puede considerarse un programa informático, es una representación en vídeo del programa original codificado en el lenguaje de codificación creativa Processing. Todas las imágenes y sonidos fueron generados por código informático en este lenguaje, cuestionando así la antigua dualidad entre imagen y palabras, ya que toda la propuesta estaba escrita en instrucciones para ser interpretadas por un computador. De este modo, se experimenta un nuevo paradigma de producción audiovisual en el que el flujo de trabajo se acerca más a la producción de software que a la creación audiovisual clásica. Debido a sus características de medios mixtos, este proyecto puede considerarse una película corta experimental, una película corta de animación o una pieza de software art.

From the Life of My Old Woman Friend

Evelin Stermitz / Austria

From the Life of My Old Woman Friend

HDV PAL/NTSC 2018

total time 6 Min. 24 Sec.

Music Composition and Sound Edit by Elise Kermani.

Concept and Video by Evelin Stermitz.

The video depicts a woman's story from a far away century. Based on the images from the popular German novel 'Aus dem Leben meiner alten Freundin' by the female author Wilhelmine Heimburg in 1894, it depicts images of suffering and passive women, whereby the images have been created by a male artist. The video questions the translation of women's stories passed on from one generation to another, and also questions of how we see the women's images nowadays in a different century. How much of the images still belongs transferred into the current society without any nostalgia?

Águas de al-mar

Laurita Ricardo de Salles / Brasil

Águas de al-mar es una obra de videoarte que presenta una sucesión de videoclips de las aguas de Rio Grande do Norte, Brasil, en un flujo sonoro cinematográfico y metafórico a las emociones del alma. El trabajo se vincula a las nociones de cine expandido y cine de exhibición y reflexiona sobre sus relaciones con el corte, encuadre y escena en el audiovisual. Los puntos de vista de la cámara pueden o no ser frontales al movimiento del agua donde las imágenes no se ubican en ningún lugar, ofreciendo planos directos del movimiento de las aguas, sin horizontes, alejándose de la noción de paisaje. El montaje construye una narrativa fílmica en el sentido más amplio, a través de la secuencia de imágenes y la sucesión de fotogramas dispuestos según un flujo de formas: fotogramas o fotogramas únicos o múltiples, en sucesión temporal con momentos de presentación de diferentes conjuntos de clips. La banda sonora involucró un enfoque estético y técnicas escogidas referentes a la música electroacústica donde se llevó a cabo la etapa final del proceso compositivo con la manipulación de los sonidos mediante collage, inversión, transposición, gradación, disminución, aceleración y otros parámetros. La obra propone un circuito de flujos que aprovecha la libertad imaginaria/temporal/sonora que han investigado las Artes Visuales y las Videoartes.

Aljibe

Pablo Andrés González Rojas / Colombia

Aljibe (2020) es un video experimental cuyo fin es reflexionar sobre el dolor que guardamos en nuestro interior. Para esto, tomo acontecimientos de mi hogar de infancia en los Llanos Orientales relacionados con el hambre y la pobreza, resignificando la palabra aljibe a través del uso de la boca y su interior para crear por medio de la imagen y el sonido una metáfora de la memoria y la imposibilidad del olvido.

The T(h)ruman Show - Preludio I

Camilo Gutiérrez Moreno / Colombia

The T(h)ruman Show - Preludio I, es una pieza audiovisual enfocada en el desarrollo del concepto de La Caverna de Platón: la relación entre sí del humano como ciudadano y persona y su posición ontológica y teleológica en la existencia. Dislocando la memoria lineal en un constante y eterno presente; contribuyendo a la cognición de la verdad.

El autor recoge archivos de video y audio con cargas históricas, simbólicas o lingüísticas populares de la cultura que habita, resignificando estas cargas a partir de la reconfiguración, destrucción o conversión en medida de aquellos archivos, replanteándolos en unidad.

Experiential Extensions

Ed Johnston / Estados Unidos

The Experiential Extensions series is an ongoing body of work in which I mark moments of my existence through complex, aesthetic means. It involves exploration, photography, digital 3D animation, and digital fabrication. This specific series relates to my exploration of different areas of Ann Arbor, Michigan. The first moments in this video depict a time-based composition showcasing the process of collecting shapes from photographs and building digital 3D forms from those shapes using the time at which the photographs were taken. Following this are several animated shorts of Variations in this series, which formally express thoughts related to concepts of time, including the growth of human memory throughout life and theories regarding existence and consciousness.

Towards the end of this piece, you will find photographs of physical objects digitally fabricated from these Variations. The physical objects become crystallizations of fluid experience. They allow me to slow down, be conscious of moments through recollection, and find beauty in that series of experiences.

REM

Pablo Magne / Argentina

REM está pensada como una obra audiovisual donde conviven sonidos concretos, abstractos y citas que se transforman en una partitura para trabajar en cruce con el lenguaje visual que proponen los visuales del director y productor audiovisual Pablo Magne (Argentina).

Los materiales utilizados para la creación musical, a cargo del músico Ricardo de Armas (Argentina) se basan en grabaciones de campo, diseño sonoro y citas de la poeta Rocío Cerón (México), y a los compositores Carl Nielsen y Henrik Górecki.

La creación de los materiales para los visuales se basa en archivos fílmicos transferidos a video digital y reciclaje de materiales producidos y mezclados en sistemas de video analógico. Posteriormente el material es nuevamente digitalizado para su montaje final y etalonaje.

Sintonizar con la Natura

Laura Cabrera y Sira Cabrera / España

Sintonizar con la Natura: Entre la admiración a toda la vida del planeta y el miedo a nuestra propia autodestrucción. Este video busca un horizonte hacia los ecos de la vida. Propone abrir nuestros sentidos, empatizar, respetar y cambiar nuestra relación de explotación depredadora con la Naturaleza. Sentir nuestra interconexión con el mundo natural, romper la brecha entre los seres humanos y la naturaleza, sumergiéndonos en ella como un ser vivo más, y generar un espacio común entre las especies.

Urbanografia do Caus

Thiago de Andrade Morandi / Brasil

En un universo de 25 entrevistas, el recorte de cuatro de ellas constituye el primer video de Urbanografia do Caus, que retrata a partir de relatos etnobiográficos el cotidiano de algunos pixadores y grafiteros en la región metropolitana de Belo Horizonte. Con reportajes de Gud, Sodac, Kawany Tamoyos, Goma e imágenes con tintes de etnoficción y cine real, la propuesta documental fue construida a partir de la investigación doctoral de Thiago de Andrade Morandi junto a Rodrigo Ribeiro y Rodrigo Scalabrini, creadores del Proyecto Caus. , que tiene como objetivo promover a los artistas urbanos.

Autoethnography

Iván Reina Ortiz (elle) / Colombia

Al asumir mi identidad de género trans no-binaria, hago una revisión a mi archivo personal y cinematográfico para reencontrar el camino que me ha traído hasta donde estoy. Como artista queer y a través de experimentaciones con la voz, el cuerpo y la imagen, cuestiono mi obra y mi vida: ¿cuál es mi lugar en el mundo?

Somos hombres cascabel

Jorge Mario Suárez Iguarán / Colombia

Retrato experimental en videoarte en donde el autor por medio de dispositivos audiovisuales y poesía emula sueños en donde se auto reconoce como indígena wayuu, aun a pesar de su crianza en el mundo arijuna (la ciudad).

- Los wayuu creen en los sueños como portales.

Los sueños hacen parte del lenguaje wayuu.

Totalidad

John Melo / Colombia

Proyecto de video-sonoro experimental en el cuál la Totalidad se entiende como la forma de percepción en la que el Ser se encuentra arrojado y sustentado en la Nada, haciendo parte de un tipo de armonía y orden que a su vez, son saturados de información y que constantemente provoca evocaciones de paisajes surrealistas alterados. Es un trabajo articulado con instrumentos autóctonos sonoros de viento, desde su construcción hasta su interpretación, juego y experimentación junto a sintetizadores electrónicos. Para este proyecto fue imprescindible que el proceso conceptual, visual y sonoro, estuviera guiado de la mano de amigos sabedores de la medicina del yagé del Valle de Sibundoy (Tabanok) en el alto putumayo en ceremonias ancestrales.

Kipara: Kincha Uagabadara Guardianes de la memoria Emberá Dóbida en Bojayá, Chocó

Carlos Alberto Molano Monsalve y Alejandra Molina López / Colombia

Kipara: Kincha uagabadara. Guardianes de la memoria Emberá Dóbida en Bojayá, Chocó, es una animación análoga que relata las historias que giran en torno a la práctica ancestral de la jagua en las comunidades indígena del Medio Atrato. Este territorio ha sido testigo del paso doloroso de la guerra; en él, los espíritus de las plantas, de los animales y de las aguas, han sostenido a sus habitantes, los hijos y las hijas del río, quienes invocan y reivindican a través de la danza, la música, los cantos, las plantas medicinales y la pintura corporal, sus luchas por la defensa de la vida y el territorio.

La jagua, Kipara, en lengua Emberá, ha sido la inspiración para la construcción de éste proceso creativo que nos invita a embarcarnos en la memoria, a través de los colores, los sonidos y texturas condensadas en ésta animación.

Shur Abelinui wam yo kutri kitrop pichip (Trenzando el pensamiento de shur Abelino)

José Antonio Dorado Zúñiga / Colombia

Retrato sobre el taita Abelino Dagua (1926-2015) co-realizado en el marco del Laboratorio Audiovisual Intercultural Étnico, con un grupo de campesinos indígenas estudiantes de Ala Kusreik Ya Misak Universidad del Cabildo Indígena de Wampía (Colombia).

Para los misak los muertos nunca mueren sino que viajan al kansrø, un mundo paralelo a la vida cotidiana desde el cual regresan a través de los sueños para aconsejar a sus seres queridos. En el documental se invoca y recrea la presencia, memoria y algunas enseñanzas de shur Abelino desde el kansrø, recurriendo a entrevistas que uno de los estudiantes le grabó en vida, pero también apelando a puestas en escena y entrevistas que los propios estudiantes grabaron con teléfonos celulares en lugares sagrados, para hacerle un homenaje a uno de los intelectuales guambianos más notables, que asumió desde el pensamiento misak la investigación propia, para afianzar la resistencia y lucha indígena por la conservación del territorio, la lengua y la cultura propia del pueblo misak.

Moscas

Erica Daniela Acevedo / Colombia

En un bosque. En un día normal, de esos en los que se otorga al cuerpo el placer de respirar, descalzarse y sentir la dureza de las piedras, el chasquido del pasto; el calor que se adhiere a la tierra y que se aproxima, cada vez con más fuerza, desde las entrañas de aquel sol omnipotente. En uno de esos días así, tan simple y banal, podría dispararse el interior del cuerpo, perpetuar por un instante la naturaleza pura del ser (la existencia) y perder – al cabo – su destello al no ser más que la presa irrevocable de un nubarrón de insectos y seres que, aun por instinto, no tienen más alternativa que susurrarle a cada extremidad, a cada forma humana, lo percedero que se es; lo finito de la vida y lo inconmensurable que es el viento.

Tan solo era un juego

Natalia Arredondo Ibarra / Colombia

Tan solo era un juego está inspirado en el poema Ciudades Transfigurada de Miriam Montoya, donde plasma la inocente mirada de la niñez ante una temática tan atroz como es la violencia, donde se ignora la realidad de esta y lo que esconde.

Tree Story

Rita Casdia / Italia

Tree Story (2021) is a stop motion animation in which small clay figures come to life to embody thoughts on the origins and destiny of humans, and on life itself. Anthropomorphic figures and larval entities move across a neutral setting, inhabited only by minimal spatial details.

IEVA

Domas Petronis y Vytautas Plukas / Lithuania

El hombre trata de recrearse mediante la visión que tiene de sí mismo; sin embargo, este reflejo roto sólo se pierde en el valle misterioso.

Pantalla-verde

Sergio Pacheco Pajuelo / Perú

La pantalla –al igual que las ventanas– son marcos físicos y simbólicos que sirven como interfaces de un adentro y un afuera cada vez más difuso. Es a través de estos encuadres –y sus reproducciones digitales– que podemos observar la realidad exterior e interior: vemos y nos dejamos ver; sin embargo, ¿cuánto control tenemos sobre estos espacios y reproducciones?, ¿cuanta decisión tenemos sobre nuestra propia imagen? Con este ejercicio presento una aproximación estética a la experiencia sensorial del espacio doméstico desde la virtualidad, exponiendo las relaciones entre mi habitación y el mundo digital, en el que la continua conexión con el exterior parece fracturar y seccionar la propia interioridad, expuesta a través de una serie de perspectivas múltiples de lo que sería (aparentemente) un mismo cuerpo en un mismo tiempo y espacio. Asimismo, el encuadre puede ser entendido también como un espacio de proyecciones: un espacio ficcional que toma lo verde como posible vía de escape a la digitalización; utilizando la ilusión de la naturaleza como oposición directa al espacio virtual.

Coalescence

Joao Pedro Oliveira / Portugal-Estados Unidos

Coalescence is the process of joining or merging of elements to form one mass or whole. In this visual music piece, both visual materials and music join and separate themselves in distinct units, forming shapes and sounds that are the combination of elements joined together.

Stock

Alexei Dmitriev / Alemania

Liminal

Jhonny Carvajal Orozco / Colombia

Liminal: Es un estado de transitoriedad entre algo que se ha ido y algo que está por llegar.
Un recorrido por las calles de Bogotá en búsqueda de un mundo perfecto el día posterior a una manifestación.

DIE SONNE DER MOND

Carlos Mauricio Gomez / Colombia

Obra de video arte que refleja una metáfora existencial de la etapa de un alma a través de 3 clips donde he mantenido una estrecha relación entre los formatos documental y video arte, fue que me propuse crear una forma en el cual se pueda fusionar estos elementos, dando así cabida al paisajismo dentro de una connotación documentalista, de mantener el arte pictórico, pero con la constante del movimiento, es decir, el poder traspasar lo estático de una pintura, transformada a darle vida con el movimiento, es así, como podemos denominar una especie de 'documental pictórico', con una serie de elementos distintos a los tradicionales, es allí donde juega la forma, ya que en sí, no es retratar lo que ya esta, no es el mero acto del registro, sino de darle un enfoque con diversas técnicas, artesanales por supuesto, para así lograr ese tipo de mirada distinta, que a su vez haga sentir a quien la observe.

Aféresis

Sebastian Jaimes Marin / Colombia

Una persona recorre el tiempo a través de un espacio mnémico, intentando desdoblar los pliegues de su memoria para conservar así el recuerdo de otro ser.

Affordance

Jean-Michel Rolland / Francia

« Nature, to be commanded, must be obeyed », Francis Bacon.

Around a low tree with twisted branches, a man seeks to rest. He doubles up. One lifts its paw, clings to a branch, the other sits on an uncomfortable curve, like a monkey trying to make its nest. There are three now, then four to explore the possibilities for action offered by the plant. This tree was waiting for him. The character stretches, hangs, lengthens. He becomes one with the tree and settles there, promising to visit it without hurting it. Of course, the tree is instrumentalized by becoming a chair or a bed, but no one cuts off its branches or assembles them to make them useful. The tree remains a tree, it becomes a temporary shelter, the act is reversible and, once the visitor has left, it will resume the course of its peaceful life, living being among the living.

Beijing Bicycles

Jean-Michel Rolland / Francia

Beijing Bicycles is the poetic memory left on the artist by the thousands of bicycles that circulate in Beijing.
The endless round of images is transformed, slowly passing from an indefinite form to that - constructed - of cyclists, without ever dwelling on the original shot.

The viewer may feel frustrated by the rapid flyover of the initial photograph, while the pixels are already slipping away following their logic: that of colors.

It is because the contemplation of the reconstituted image is not the goal, what matters is the journey of the gaze from one form to another.

Memoria

Mariana Daniela Torres Valencia / México

Memoria muestra el paso del tiempo a partir de un ritmo musical ligado a la naturaleza y las emociones. Las imágenes mezclan lentamente diferentes paisajes y texturas abstractas. La pieza despliega cambios de temperatura en relación a las estaciones del año desde el punto de vista de un insecto. Se trata de una reminiscencia de paisajes representados con nostalgia y diferentes exploraciones formales, reflexionando sobre la memoria y la pérdida. De un paisaje frío a uno cálido. De tonos azules a amarillos. Siguiendo el viento, campanillas y una cigarra; sonidos, ambientes y texturas provenientes de la música de Glyn Maier como punto de partida del montaje.

Mapu Kutran. La enfermedad de la tierra

Roberto Urzua / Chile

Mapu Kutran es una palabra en mapudungun, que describe una enfermedad sin causa aparente que ataca cuando el ser humano daña la naturaleza. La enfermedad comienza cuando la persona le falta el respeto al medioambiente: lugares como el menoko (fuente natural de agua), lawen (hierbas medicinales) o lugares de alto newen (poder) con contaminación o extracción excesiva de recursos sin el permiso del ngen (espíritu guardian). Mapu Kutran explora las contradicciones del ser humano enfermo, en pandemia por haber enfermado a su propia Madre Tierra.

No subject

Guillermo Moncayo / Colombia

Justo cuando intenta recrear una relación con su hija, a la que apenas conoce, un celador de zoológico sufre un grave accidente de tránsito. Al mismo tiempo, del otro lado del mundo, un hombre que experimenta episodios de parálisis del sueño escribe un correo electrónico para romper un largo silencio familiar.

Two-Spirit

Mónica Taboada / Colombia

Para Georgina, una mujer trans indígena, la vida en el desierto es solitaria y cruel. En su rancharía, nadie entiende quién es ella.

Maricas

Carlos Alberto Molano Monsalve y Alejandra Molina López / Colombia

Maricas: Subienda de Muñecas Negras en el Atrato, es un esfuerzo colectivo por narrar y visibilizar desde las artes escénicas y audiovisuales la experiencia de mujeres transgénero, lesbianas y hombres gays de Riosucio, Chocó, quienes son atravesados por las violencias políticas y económicas que sufre el territorio, sumado al racismo estructural que estrecha sus posibilidades para afirmarse como personas disidentes y, además, sobre las que recae todas las violencias basadas en género, las mismas que enfrentan con orgullo a través de múltiples estrategias para permanecer en el territorio, resistiendo con sus cuerpos y sus diversas identidades de género.

Esta pieza presentada como Video-Arte, muestra las experiencias de resistencia de cuatro personajes que se narran desde sus recuerdos de infancia, sueños, y cotidianidades, en un entorno que los califica como Maricas, misma palabra que ellos han resignificado en sus procesos de empoderamiento, tejiendo redes de apoyo, de solidaridad y de amor.

Memoria y Reintegración Caminar y Sanar

Jorge Norvey Alvarez Ríos / Colombia

La construcción de paz en Colombia implica la verdad, la reconciliación y la voluntad de las personas; no solo la firma de los acuerdos. Es fundamental escuchar las voces de todos los actores: las víctimas, las mujeres, los jóvenes, los campesinos, los indígenas y, por qué no, de aquellas personas que hicieron parte de los grupos armados ilegales. Lo anterior no con la mirada de justificar sus hechos, solo por conocer la verdad y reconocer cómo hoy en día construyen paz a través del proceso de la reintegración. Son precisamente las narrativas las pueden mostrar un antes, un durante y un después del conflicto armado. Es por este motivo que nace el producto audiovisual tipo documental denominado Memoria y reintegración: caminar y sanar que es derivado de un proyecto de investigación que muestra la reconstrucción de memoria histórica del proceso de reintegración en el Eje Cafetero a partir de las voces de los excombatientes de grupos armados. Este proyecto es financiado por Minciencias y el Centro Nacional de Memoria Histórica.

Cairo

Silvia De Gennaro / Italy

Cairo is part of an ongoing project on journeys to cities, titled Travel Notebooks.

So far it consists of a series of animated videos and prints of thirteen cities: Perugia, Amsterdam, Beijing, Taranto, Prague, Barcelona, Venice, Kardzhali, Bilbao, Marseilles, Dubai, Rome and Cairo.

Many different aspect of the cities are shown, in a continuous flow that also represents traveller's emotional and cognitive experiences. A digital collage is made with details from photos collected during the journey.

So it is not the city itself that is represented but the image of the city that the traveller remembers. These details are like notes written in a notebook that stay in the traveller's memory.

The animation attempts to bring together not only the impressions and suggestions experienced, but also the traveller's different points of view. The traveller first concentrates on one detail and then on another one, as though with a sort of selective focus that takes place at the same times, where the prospective is not provided by scientific parameters but by the emotions experienced observing and discovering the cities.

Upside-Down

Jean-Michel Rolland / Francia

"Upside-Down" is a series of five photovideographic artworks that follow a similar basic rule: the photographs used are the right way around at the start of the video and end upside down.

But the important thing is what happens between these two moments: the colors migrate from top to bottom and bottom to top at different speeds, leaving trails in their path.

Those at the bottom meet those at the top towards the middle of the screen and their hugs constitute the climax of the work (which lasts about thirty seconds in the middle of the videos).

We go from figurative to abstract to return to figuration with displacement. The images are transformed into moving abstract paintings to regain their original altered form.

"Upside-Down V" is a still life that I composed using my pantry.

Rogamos disculpen las molestias

Juan Carlos García-Sampedro Ferrero / España

Con frecuencia parece que tuviéramos que pedir permiso para existir. El mundo no se adapta a nadie. Tampoco lo hace el destino. Es como si en nuestra vida cotidiana achicarnos para caber o estirarnos para alcanzar fuera una constante incómoda. Nada es como nos lo venden y toca caminar, como cantaba Lou Reed, en el lado más salvaje de la vida.

El mundo progresa en el filo de una navaja en testaruda incertidumbre sobre su futuro, entre periodos de horror, segundos de amor y tiempos de olvido.

Con el leitmotiv de la clásica canción "Qué será, será" en versiones entrecruzadas dialogando abiertamente con tomas de archivo cuidadosamente seleccionadas, he intentado acercarme a esa sensación de abandono al azar que a veces nos acompaña como sociedad.

Nadie vendrá a rescatarnos

Juan Carlos García-Sampedro Ferrero / España

A veces el vértigo de no saber lo que nos espera nos enfrenta a fuerzas que están fuera de nosotros mismos, pero todo parece indicar que hay que tener fe. ¿Fe en quién o en quienes? ¿Fe en qué? Cuando avanzan tempestades, ejércitos o meteoritos y lo único que nos habita es el vértigo hay una nada que nos vuelve a dejar a la intemperie y solo queda la determinación para llegar al otro lado de la lucha humana. El universo parece decirnos: esto fue el mundo, tu mundo. Recuérdalo más allá del tiempo. Y sabemos que nadie vendrá a rescatarnos. Y, al parecer, todo se resume a la inmaterialidad del hombre moderno frente a las adversidades. Nadie está preparado para hacer lo necesario para sobrevivir, más allá de la influencia de los medios de comunicación masiva o el constructo de las sectas o las religiones. ¿Quién es responsable por nuestra vida? ¿Quién tiene la culpa de nuestro propio desasosiego?

Lo importante es no perder el compás

Juan Carlos García-Sampedro Ferrero / España

Hay ocasiones en que la creación no está marcada por una idea trazada, si no que se va modulando como si tuviera voluntad propia o una voz que construye su propio discurso y pide ser escuchada. Esta obra, en realidad, es el fruto del trabajo de búsqueda de materiales de archivo para otra obra, un vídeo con grabación original sobre una distopía. La banda de sonido se fue configurando a la vez que se formaba la de vídeo y una y otra eclosionaron dando por resultado esta pieza en la que se vislumbra la insistente lucha del capitalismo contra el ecosistema y en donde el hombre es, al mismo tiempo y en un solo compás, sicario a la vez que víctima.

Testament

Fran LEJEUNE / Francia

Testament is a video art film made in 2022 which story is an allegory of illness and death. This film tells the misadventure of a woman-soldier (myself) who crosses a wormhole (a parable of therapy) to move in time, in order to escape an alien invasion (a cancer's metaphor). As she passes through the time travel machine, a young boy is transported back to the time the young soldier comes from. The fatal exchange will lead the teenager to a firing squad organized by the invaders. Soon, an alien in turn uses the wormhole (which may represent metastases). The heroine is then propelled to the extra-terrestrial planet (the land of remission) where a beast lives who attacks and pursues her. The young woman therefore ends up lost, alone, on an unknown planet, populated by dangerous animals.

Este título está aquí

Raquel Páez Guzmán / Colombia

Somos seres de codificación, el sentido aparece porque lo hemos establecido. Hemos configurado que al decir color estamos pensando en color y no en calor, pero si entienden calor en vez de color, nos confundimos. La palabra compuesta de letras que hacen parte de un abecedario que entendemos, se pierde en el lenguaje y, al encontrar el paso bloqueado por el malentendido, se vuelve fantasma. "Este título está aquí" la coge, piensa, modifica, y saca esos fantasmas que la habitan en la confusión.

•õ°

David Arango Valencia / Colombia-Canadá

Sinopsis español:

"Las nupcias entre הליל y מורו son el lecho de la negación primordial creadora entre la luz y su oscuridad que repeliéndose se atraen, y negándose se esclarecen." - Juan Sebastián Hernández

Sinopsis inglés:

"The marriage between הליל and מורו is the cradle of the primordial negation between light and its darkness that, by repelling, attracts and that, by negating, lightens." - Juan Sebastián Hernández.

Narciso, la sal del mar

Jose Luis Triviño / Colombia

Un relato tan poético, arrebatado y vital, como el inolvidable personaje que retrata: Sabas Libertad Esperanza y Constancia Ancestral.

Bagatelas

Ferrán Vergara / Chile

This documentary essay is a reflection about the importance of the quotidian for historiography, using the re-signification of recycled archive footage from Chilean television newsreels and commercials from the 1980s, which were silenced in order to promote an ideological discourse during Pinochet's dictatorship.

The Chinese Pavilion

Eric Szerman / Francia

The Chinese Pavillon online is a video art based on a 8 channels video created during the lockdowns period between 2020 and 2021. Based on participatory actions led between two lockdowns with kids, being masked at the height of COVID, it is an archeological remains of a historical period. But what is the Chinese Pavilion? The visitor is invited to step into a glass mirrored Chinese Pavilion whose walls serve as screens and mirrors. Inspired by the trend of relaxation tools derived from the far east, we offer the patient to rewire his brain, because as the narrator stated at the beginning "We can not change the world, but we can change you".

Here in the video, you will be invited to follow three exercises to retrain your brain, so you can obey whatever injunction, whether logic or not, has been thrown at you. Now in 2022, we are increasingly living in a Chinese pavilion, and the work resonated less as a surrealist point of view about a very specific period but more as a diary of our daily life and news.

Metamorphosis

Juan Alonso / Colombia

Este filminuto es un homenaje a la metamorfosis de Kafka, donde un ser extraño puede entrar en otros cuerpos con vida.

Borde de Nieve

Juan Francisco Rodríguez Cuéllar / Colombia

En el trópico un nuevo paisaje emerge donde las nieves que llamábamos perpetuas desaparecen. Humanos construyen el primer superpáramo artificial: un monumento a la alta montaña, y a la vez, un portal para viajar a ese antiguo tiempo del hielo. Diferentes materiales audiovisuales son reunidos para construir una idea heterogénea sobre el deshielo y posible origen del paisaje de Páramo.

“Borde de Nieve” es un proyecto de cortometraje documental experimental que investiga, desde su gramática audiovisual, la desaparición del glaciar en las montañas del trópico y el origen del ecosistema de páramo. Este es el resultado de un proceso de investigación-creación que apropia saberes científicos y artísticos.

Eterno retorno

Jorge Benjardino / Argentina

Diccionario audiovisual que recorre algunos conceptos de uso cotidiano durante la pandemia del Covid-19 en Argentina. Atravesado por la concepción del eterno retorno, este relato aborda la problemática ambiental de nuestro territorio y la manera de vincularnos con las especies y el espacio que habitamos.

Los colores del nispero

Daniel Huertas Nadal y María Camila Gómez / Colombia

Los colores del Nispero. De viviendas y nispereros’ y ‘Estrategias de Proyecto para la construcción de Hábitat en las Comunidades Negras y Campesinas de la Región Caribe’, son los proyectos con los que Daniel Huertas Nadal, profesor de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad de los Andes, ha estado trabajando durante los últimos tres años junto a la comunidad de El Nispero en los Montes de María. Con ellos ha buscado elaborar estrategias colaborativas y sistemas proyectuales de construcción del hábitat aplicables a los planes de vida de la comunidad.

Este documental recoge el color de la vida del Consejo Comunitario Ma-Majarí, el calor de los nispereros, el sentido de sus sonrisas, de su baile, de sus casas, de sus sueños. Gracias a su gente, a sus kuagros, a su junta directiva, estas voces que hablan de identidad, cultura y etnodesarrollo, han hecho posible un espacio de participación.

Desde el reconocimiento de la comunidad, la investigación se ha orientado hacia la contribución del empoderamiento y la participación social comunitaria en la construcción de una ruta de identidad cultural que permita a las comunidades permanecer en el territorio con dignidad.

PRESAGIO

Crisalida Cine / Colombia

Elevar nuestro propio pensamiento a la ira. Elevar nuestra propia ira hasta el punto de quemarnos. Traicionar a las generaciones que nos hicieron. Quemar nuestros espíritus en llamas.

Persona Non Grata

Fran Orallo / Francia

Persona non grata takes as a reference to a contemporary person who, in one way or another, and always, in my opinion, stands out for their anti-social actions, for attacking people's freedom, people who do not respect human rights, or who attack minorities.

The video consists of forming the name of the chosen ones with flies, from the beginning it has been conceived with the idea of being part of a series. The first chapter is dedicated to the president of Russia, Vladimir Putin, for his unjustified and violent invasion of Ukraine.

Golem

Andrés Jimenez Quintero / Colombia

En una región húmeda y calurosa de Colombia, transcurren los días de Emilio, un joven de 16 años, que ante la desazón y falta de oportunidades no tiene más opción que entrar en el grupo paramilitar de la zona. Golem es un cortometraje que retrata el actuar de los grupos armados ilegales, los cuáles dan órdenes, matan y hablan de muerte sin ningún atisbo de sentimientos. Una especie de autómatas que controlan el entorno en el que ningún joven nacido en territorios en disputa pareciera poder escapar.

Ciclo Rosa

Esteban Gutiérrez Jiménez/ Cordilleradaduic

Esta pieza reflexiona sobre la constante tensión que se da entre el crecimiento urbano y los ciclos naturales en las ciudades andinas.

Resumen: Durante el año 2020, sociedades urbanas de todo el planeta han experimentado el distanciamiento social con el fin de reducir la propagación de un nuevo virus. Durante este proceso de aislamiento humano, los ecosistemas urbanos han tenido cambios en los niveles de contaminación sonora, visual y medioambiental, generando fenómenos como: el aumento de visibilidad por disminución de gases en el aire, el avistamiento de fauna silvestre o la propagación de especies vegetales.

Descripción: Audiovisual generado mediante software de diseño que construye un paisaje andino sobre el cual surge una urbe que destruye su entorno natural para, posteriormente, decaer y dar paso al renacer natural. La obra revisa las dinámicas conflictivas del crecimiento urbano en las ciudades andinas y los retos que enfrentan en su proceso.



MEDIA ART

ACTIVIDADES

MediaArt

Exhibe propuestas de creación transmedia o multimedia que comprendan animación, cine, video arte y documental. Así mismo, promueve la producción y exhibición de los desarrollos telemáticos y colaborativos entre redes de diseñadores, artistas, ingenieros, comunicadores y colectivos interdisciplinarios, a través de obras realizadas en soportes videográficos, electrónicos o digitales. Exploraciones donde se recurra a la interacción con el usuario y las posibilidades creativas y tecnológicas disponibles en diversos soportes y medios como apps, realidad aumentada y Net Art.

Andalucía

N2U/Francia

Andalucia is the first video art of N2U. It was part of a play called "La francesa", a play about our (Camille's) grandmother emigrating from Dictator's Franco Spain to France. It was being played in a theater when the 2015 terrorist attack happened in Paris very near by and we had to sleep in the theater with the audience, being locked down, hoping to be safe, not doing what would happened. Ironically, the video is about a fictional artist being imprisoned by Franco because his signature song became a symbol for the spanish republicans. As an artist, we are trying to fight to keep this freedom of speech, of thoughts in a world where the world facism is not just an echo from the past. This event started our journey as contemporary art artists and this video has been shown on the historical gate of Ermoupolis in Greece, on 100 screens in Jerusalem and in the Movie festival of Lima in Peru. And we are very happy it is showing now in Manizales.

El metaformance a través de Betsabé Espinal

Sergio Sierra, Marina Liliana Hurtado Saenz, Jesús Alejandro Guzmán Acuña y Juan Manuel Acuña Guzmán / Colombia

Es bien sabido ya que la unidad indisoluble de cuerpo y objeto, espacio y tiempo, que a través de la materialidad medial en la que se expresa, sea llamada teatro, cine, animación o marioneta, ha determinado las formas estéticas y narrativas de la civilización, se ha fragmentado y reunido de nuevo bajo la forma inmaterial de la información numérica digital, derivando en una reconfiguración de las técnicas de expresión narrativas y estéticas de las diversas disciplinas tradicionales.

- El proyecto "Metaformance a través de Betsabé Espinal" busca, retomando el término acuñado por Claudia Gianetti, explorar las categorías de expresión corporal, puesta en escena, sincronía, montaje, representación y presencia a través de la proyección de una obra realizada en las plataformas de captura de movimiento y Unreal, que se realizará de manera sincrónica desde el laboratorio de biomecánica de la Universidad

Autónoma de Occidente, y se transmitirá vía streaming al público del Festival, obteniendo como producto no solamente el acto efímero sino un cortometraje que posteriormente podrá ser visto en plataformas del evento.

El pretexto creativo del proyecto surge a partir de la investigación sobre Betsabé Espinal, un personaje real que protagonizó la historia de una de las primeras huelgas textiles a principios del siglo XX en Colombia, y cuyo vestigio se encontraba prácticamente perdido.

El proyecto se presenta y es aprobado en la convocatoria general de investigación de la Universidad de Caldas 2021 titulada Dramaturgia del actor para la creación del personaje virtual, interrelaciones entre diseño, cine, animación y teatro a partir de la captura de movimiento. La propuesta se desarrolla en asociación con las Universidades Eafit y Autónoma de Occidente.

Desterrar

José Alejandro López Pérez / Colombia

'Desterrar' es una video instalación, un tríptico, que le da la voz a tres víctimas colombianas del desplazamiento forzado, pero en vez de enfocarse en los actos violentos que sufrieron, se concentra en algunas de sus rutinas antes y después del desplazamiento, mostrando cómo eran y son sus vidas. En los relatos, que ellas nos comparten, se evidencian muchas actividades que constituyen las rutinas de gran parte de la población colombiana, por lo que nos invita a pensar lo que nos es común. Plásticamente la obra pretende, desde la instalación, que es una configuración emplazada espacialmente, señalar que hay personas que con el desplazamiento forzado han perdido su hogar, que es nuestro emplazamiento existencial.

Beyond Matter - in imitation of the survival orchids

Sandrine Deumier / Francia

A virtual environment composed of 19 interactive scenes, "Beyond Matter" is a dive into an artificial universe where different kingdoms of living things are related. Intermingling animal orchids and mineral DIALOGOmatter in expansion, fungal forms in mutation, plant embryos and hybrid residues in fusion, this work questions our capacity to perceive the living world as a complex entity, hybrid and in permanent interaction.

Dispositivo de Realidad Mutada

Nicolas Kisic Aguirre / Perú

El Dispositivo de Realidad Mutada es una escultura ambisónica habitable. En su interior, el espacio se expande mucho más allá de sus paredes compactas para, a través de una experiencia de escucha espacial, navegar los mundos que resultan de experimentos de desobediencia lingüística asistidos por inteligencia artificial.

Az Reality Lab

Iker Vázquez Arteché / España

La instalación es el resultado del trabajo desarrollado en un Laboratorio Artístico de Realidad, un espacio efímero de experimentación y creación de Realidad Aumentada (RA). En el laboratorio se investigaron procesos de trabajo posibles de RA, orientados sobre todo a la digitalización 3D y sus potencialidades expresivas creando nuevas capas de realidad. Este proceso de investigación se formalizó en un trabajo basado en el análisis de la representación de las mujeres para abordar el tema desde una perspectiva feminista. El objetivo era darle un giro al concepto de musa desde el activismo estético, articulando desde un grupo de creadoras contemporáneas nuevas referencias en contraposición a la idea de divinidad inspiradora, alejándonos de ese lugar simbólico y generando pensamiento en comunidad, a través del diálogo y aportando soluciones, "materializadas" en archivos digitales. Se trató de dar un paso más en la distancia que tiene que haber entre la imagen de la feminidad y una imagen estereotipada e irreal, produciendo de manera colectiva haciendo visible lo invisible, luchando por la igualdad desde la creación de la autorrepresentación.

“Mežs” (Forest)

Rihards Vitols / Latvia

The artwork “Mežs” (Forest) is a speculative look into the future of nature and engages with my growing interest in the application of AI and forests. Combining data collection of tree species from different environments and StyleGans217, an ML image-making technique, the artwork proposes new species of trees that are computer-generated, and also traces their habitats by composing the soundscapes that surround them. This new species of trees could cover the Earth in the future to maintain natural balance.

The result is a fictional collection of trees that proposes and simulates a future alteration of the planet’s biodiversity, with results that are often unimaginable, abstract and absurd.

The Tower

Marta Di Francesco / Francia

The Tower (2022) is an exploration of hubris and chaos, movement and paralysis.

An architecture of oppression inspired by the myth of Babel, the tower produces a reality of extraction, efficiency and productivity. The last two years of the pandemic have both accelerated and augmented the coexistence between the unstoppable and accelerating growth of productivity, and a sense of crystallisation, of a postponed present, a future on hold that is never to arrive.

The false sense of progress that hides behind the constant, incessant growth, reveals a paralysis whose suspension and numbness has taken over the bodies, but not over data.

In the gigantic construction site of Babel, the workers place bricks as large as human beings, each of which bears the name of the person who lays it engraved. The bricks are the data that feed the network of the tower.

The restless construction of the metaverse requires that all the workers’ time is completely absorbed in digital labour time, which is both visible and invisible. The identity of a man is the same value as that of the data and the same as that of a brick.

The tower is a sculpture of bodies locked in perpetual data mining, transfixed in the temporal confinement of meta-time. The reality of time becomes exclusively meta time. Our ability to communicate is fractured, disjointed and unhinged, in the timeless and contextless amalgam of the metaverse. The pulse of hyper connectivity and constant tethering flows through data extracting arteries, where the cacophony is jittering, flickering.

The reality of the Tower relies on the logic of measurement, where everything gets valued and every space gets micro-financialized, and yet nothing retains any more meaning; our social bodies surviving as surveilled thumbnails, and our digital selves sinking deeper and deeper into meta - mud.

Beyond Human Perception

María Castellanos y Alberto Valverde / España - Noruega

La pieza se trata de una video instalación que permite al público visualizar las reacciones de humanos y plantas y comparar la respuesta de ambos seres vivos ante un estímulo en común; la música en directo. Eliminada barreras en la comunicación y entendimiento entre ambos seres vivos y evidenciando las reacciones inmediatas de las plantas a los cambios que se producen a su alrededor.

Nodos Transmedia

Ana Teresa Arciniegas y Norberto Fabian Diaz / Colombia

La propuesta storytelling se compone de un documental interactivo, un dataweb y un podcast. En el documental interactivo convergen una red de personas que han estado en relación con el transmedia en Colombia (realizadores, productores, diseñadores, programadores, académicos,

agentes y jurados de las convocatorias), una polifonía de voces que interrelacionan los discursos, los conceptos y las prácticas referentes a la creación, el desarrollo, las audiencias, los mercados, y la circulación de las propuestas transmedia realizadas en el país.

El Data web está conformado por un grafo o conjunto de nodos que presentan la información de los proyectos transmedia rastreados en el país desde el año 2008. La información del grafo no tiene una lectura lineal, su navegación permite realizar filtros por año, género, productos expandidos, nominaciones, premios, temáticas, entre otros. Por último, en el podcast se amplía la experiencia de los realizadores contando particularidades de los productos expandidos como la realidad híbrida, las experiencias offline, etc. Cada una de las propuestas que componen la experiencia storytelling se complementa en múltiples plataformas construyendo una red de nodos del universo transmedia en Colombia. La experiencia multiplataforma cambiará de acuerdo con el dispositivo en que se navegue.

GlitchMe

Florencia Alonso/Alemania-Argentina y Naoto Hieda / Alemania-Japón

GlitchMe is a laboratory of witchcraft around composition of scenic objects and decomposition of algorithms invoking a network of feedback loops. Digitality can become dreams moving and interacting in multiple spaces in a non-linear time. Through feedback loops we create windows that can open new possibilities to narrate distorted and “glitched” worlds.

After 2 years of online collaboration, we started a fellowship at Academy for Theater and Digitality in February 2022. As a niche practice to perform with programming on stage, live-coding is rather a new practice in digital art. The artists push the limit of live-coding by applying it to the entire creation process; the visuals, sounds, kinetic motor movements and lights are also live-coded, and the practice bleeds into drawing, weaving, printing, and cutting. The practice manifests decolonization from the productive and design-centered process of technology, namely hacker witchcraft. To practice hacker witchcraft means to alter what is given, bring new usages or meanings to reality that doesn't fit for everyone. In this sense working with a glitch means to find the beauty in what is not perfect and should not be either. The exhibition features a collage of web experiments, prints, drawings and laser-cut objects.

Bar Huerequeque

Felipe Arturo Perez / Colombia

El archivo audiovisual Bar Huerequeque hace parte de la investigación documental y artística sobre la obra narrativa de Enrique Bohórquez, Huerequeque, un habitante de Iquitos, quien participó como actor en la película Fitzcarraldo de Werner Herzog. El archivo permite el acceso público a documentos audiovisuales de relatos y poemas de Huerequeque en su forma oral, a partir de registros realizados en Iquitos entre los años 2008 y 2013. Este archivo también incluye algunas entrevistas realizadas a personas allegadas a Huerequeque y que dan cuenta de su vida y obra. De igual manera se incluyen algunos cortos documentales, de carácter experimental, que sirvieron como base para los videos de la instalación audiovisual Bar Huerequeque, del artista Felipe Arturo.

Desde Taubenmarkt

Ramona Rodríguez / España

“Desde Taubenmarkt”, paisaje sonoro de la ciudad austriaca de Linz y sonidos electrónicos (programas informáticos). Esta obra es fruto de una estancia de investigación realizada en 2018, traza una especie de recorrido entre los sonidos biofónicos y antropofónicos, manipulados y mezclados para recrear un ambiente cuasi musical. La pieza ensambla fragmentos descontextualizados de paseos sonoros y derivas por la ciudad detectando sus marcas sonoras. Se inicia con sonidos naturales acompañados de una melodía de notas musicales fluidas y poco a poco el sonido se vuelve más introspectivo, un descenso hacia texturas más industriales y oscuras que refleja el contraste entre lo natural y lo electrónico que se vivencia en ese entorno. Se trata de explorar aspectos del paisaje sonoro más allá de lo documental (Koutsomichalis, 2018), e indagar en su potencial intrínseco para evocar el espacio físico y el psicológico. También implica indagar la complejidad interna y externa del sonido (Truax, 2013).

APOSTASÍA

Pamela Iglesias Carranza / Argentina-Chile

La apostasía se traduce como el abandono público de la religión que se profesa. La obra se construye a través del recuerdo y el estereotipo de la labor femenina, para la apremiante desafiliación de las religiones castigadoras y victimarias, donde la mujer cumple el rol sumiso de matriz reproductora, madre idealizada o se perfila como iracunda, inmoral, inferior, de acuerdo a la creencia. Se exigen cánones estéticos y morales, se castiga el paso del tiempo en el cuerpo. Es necesaria una desvinculación total de los dogmas, para la liberación de la mente y del cuerpo/territorio que habitan.

Nací dentro de una familia católica, atravesé, sin mi consentimiento, dos sacramentos; el bautismo y la comunión, estudié toda mi infancia en un colegio de monjas de la Orden del Buen Pastor, lugar donde se crearon momentos traumáticos en mi infancia y donde nos doblegaban implantando el dogma.

InMemoriam

Grupo de Investigación Realidades

(Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, ECA-USP) / Brasil

InMemoriam es un homenaje a las víctimas de covid-19 en Brasil. Los pixeles que se desprenden de la primera página de la sección "De los Derechos y Garantías Fundamentales", presente en la Constitución Federal Brasileña de 1988, representan la cantidad de muertes, día a día, a lo largo del periodo. La secuenciación exponencial de la pandemia asocia el fracaso de las políticas públicas y sanitarias nacionales a la alienación de los derechos adquiridos.

Cartografía de la interculturalidad y la Memoria

Carolina Salguero Mejía / Adriana Gómez Alzate / Colombia

La exposición "Cartografía de la interculturalidad y la memoria" hace parte del proyecto de investigación en el aula "Mapa de la Memoria", de la Cátedra de interculturalidad de la Universidad de Caldas, que se concibe como un programa de proyección y un curso formal de carácter abierto y participativo basada en procesos de cocreación desde la interculturalidad, acompañados de un grupo de estudiantes de pregrado y posgrado que hacen parte del Semillero de Investigación en Interculturalidad. La necesidad de evidenciar y poner en común a estudiantes de diferentes orígenes y disciplinas, para propiciar espacios y escenarios de diálogo y escucha frente a situaciones sociales y políticas, nos lleva a proponer dentro de la Cátedra de Interculturalidad un ejercicio de cocreación de manera constructiva y didáctica que posibilite observar la problemática del país desde los testimonios de sus estudiantes que habitan diferentes territorios. La exposición propone desde la Investigación-Acción-Participativa, registrar en los diferentes lugares de la geografía colombiana, las memorias personales, colectivas y de país, mediante testimonios de hechos de injusticia, vulneraciones y violaciones, así como las formas y maneras de resistir de los distintos actores sociales, los cuales son importantes rescatar y reconocer.

Arquitecturas y Ciudades digitales

Pablo Andres Gomez Granda, Ricardo Rojas Farías, Esteban Armando Solarte Pinta / Colombia

Arquitecturas y Ciudades digitales. Teoría e Historia de la arquitectura en la época de la transformación digital es un Multimedia en entorno digital resultado de la aplicación de recursos tecnológicos para analizar casos de estudio de la teoría e historia de la arquitectura como respuesta a la necesidad de adaptar su aprendizaje durante el tránsito de la presencialidad a la virtualidad en el marco de la pandemia COVID-19 en la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.

Su estructura presenta cuatro estrategias digitales desarrolladas antes (2018-2019), durante (2020-2021) y después de pandemia (2022): a) redibujo de planimetrías a escala; b) elaboración de modelos en 3D análogos y digitales; c) construcción de ideogramas y fichas analíticas; d) edición de videos sobre procesos constructivos y/o recorridos virtuales.

Entre sus características destacan la interacción y la cooperación entre estudiantes y profesores; su condición de sistema abierto de procesamiento de información adaptable a entornos digitales de licencia abierta; su carácter progresivo actualizado cada semestre según

necesidades de tratamiento de datos, generación de información, almacenamiento y visualización de resultados; la accesibilidad pluralista posibilitada por la tecnología digital; la visibilización y visualización de las nuevas tecnologías y la sensibilización digital inducida en usuarios del multimedia.

Datascopio

Sara Melissa Gallego Quiroz, Alejandro Duque, Hernán Darío Franco Higueta, Carlos Andrés Salazar Martínez, Mauricio Vasquez, Víctor Muñoz, Esteban Morales / Colombia

Datascopio es un proyecto colectivo de arte que explora la base de datos del proyecto Tenemos que hablar Colombia a través de la interpretación artística se proponen diversas maneras de visualizar, escuchar y sentir los datos resultantes de las conversaciones de cerca de 5000 ciudadanos y aproximadamente 30000 registros.

Crononautas

Daniel Martínez Molkes, Carlos Vargas Cuestas, Jorge Arturo González y Julio Suárez / Colombia

Propuesta de investigación-creación dirigida a los jóvenes del corregimiento de Palermo, Paipa en Boyacá, Colombia; con la que se busca fomentar el reconocimiento de su patrimonio. A través de la investigación acción participativa y la reflexión acción, se generaron procesos de iteración que permitieron encuadrar la problemática y generar una estructura conceptual que designará la respuesta en diseño. La propuesta resultante es una herramienta de interpretación-narrativa donde los jóvenes palermanos asumen el rol de viajeros del tiempo (crononautas) con la misión de conservar y prolongar la memoria colectiva de sus pobladores.

Transeúntes Medellín

Gabriel Mario Vélez y Cándida Borges / Colombia

Proyecto de investigación-creación en el que se realiza la recuperación y reactivación de un archivo fotográfico realizado en el contexto de una práctica comercial denominada Fotocinería. La performance se compone de diferentes recursos, tales como el uso de las redes sociales, el diseño web, la instalación, la realidad virtual y la narrativa sustentada en las historias mínimas.

RUTAS. Relatos Universitarios de Paz en Colombia

Mauricio Rivera Henao, Julián Enrique Páez Valdez y Paula Rendón Cardona / Colombia

Relatos Universitarios de Paz en Colombia RUTAS, es una plataforma web que presenta el análisis de noticias pertenecientes a medios periodísticos que hacen parte de la Red Colombiana de Periodismo Universitario, las cuales tratan acerca del Conflicto Armado en Colombia, la Memoria de las Víctimas y el Proceso de Paz entre los años 2000 y 2021. RUTAS inaugura para el contexto nacional intereses de representación del conflicto armado en el país, desde el cruce metodológico desde el Big data y el sentido discursivo de los relatos de los contenidos periodísticos, para proponer otras perspectivas pedagógicas y de opinión pública que aporten a los caminos en tránsito hacia la construcción de paz.

0-primo

José Alejandro López Pérez / Colombia

Este trabajo manifiesta una intersección entre el lenguaje oral y el matemático. Esto acontece por medio de un encuentro entre la jerga costeña colombiana y los números primos. En video, una mujer con acento costeño colombiano dice "ajá primo". Inicialmente, este video se ve simultáneamente dos veces en la pantalla. Una vez termina, luego se ve tres veces, después cinco y sigue aumentando según el valor de los números primos hasta llegar a estar 47 veces repetido. Presionar un botón abajo que dice '0-primo' conlleva a que se comience de nuevo desde dos en el número de veces que es repetido el video.

Cerro

Francisca Victoria Parra Fernandez / Chile

Como punto de partida la imposibilidad de asistir por meses al principal cerro del sector céntrico de la ciudad de Santiago de Chile, que estuvo cerrado durante el momento más crítico de la pandemia y que simboliza un lugar importante y único para la artista, ya que es uno de los pocos paisajes con naturaleza abundante en la ciudad, la obra consta de la creación de un espacio virtual que simula un punto específico del cerro, el cuál se vuelve visitable a través de la ubicación de esta simulación en la web. Así, a través de la construcción de este paisaje híbrido que permite una forma específica de habitar el cerro, y con ello vuelve accesible el oasis de su naturaleza, la obra reflexiona de manera crítica en torno a la problemática contemporánea que suele posicionar la esfera digital en oposición a la esfera de lo natural, oscilando al respecto si acaso son dimensiones que en vez de oponerse, se retroalimentan.

Astrolabe

Daniel Belton / Nueva Zelanda

Inspiration for Astrolabe - whakaterenga comes from early Asian and Pacific Island cosmology and astronomy. Our team has redrawn elements of the famous Chinese Chunyou Star Chart to appear as digital animations within the film and VR spaces. This is a central visual theme that recurs in the artistic work - our filmed dancers are shown working with the moving charts like ancient space mariners measuring time, space and celestial movement with a metaphoric astrolabe instrument for mapping and studying the stars. The celestial Waka are shown in the film as vessels for space travel - arrivals and departures, revealing the geology of earth and the pelagic journeying that is intrinsic to island nations. In one sense the dance figures are activators for ancient knowledge that stems from Chinese, Polynesian, Micronesian, Melanesian, Eastern, Asian, European and Australian cultures. A great blessing to the project was Aboriginal craftsman Joe Skeen Snr, giving consent for us to integrate his Black Wattle Boomerang in the visual design and dance of Astrolabe - whakaterenga.

Retrato de Familia

Diana Milena Reyes, Alejandro Jiménez y Augusto Ramirez López / Colombia

Retrato de Familia es un relato hipertextual del oficio de ovinocultor que reúne a una familia en la intimidad de su cocina para permitirnos adentrarnos en sus vidas. A través del retrato recogemos a cada integrante como personaje esencial que revela el oficio que es tradición en el municipio de Marulanda Caldas. La fotografía como vanguardia exige un pensamiento que transgreda la mirada poética, sobre la tradición de familia en los recorridos oculto en sus prendas, objetos, cuerpos que permitirán develar hipertextos en algo que pide alejarse para verlos a todos, acercarse para escucharlos y leer sus historias. Esta obra hace parte del proyecto de investigación Creación Háblame al Oído de la Universidad de Manizales.

Retrato de Familia, it is a hypertext story of the trade of sheep farmers that gathers a family together into the intimacy of its kitchen, and lets us know more about their lives. Through the portrait we pick every member as a key part for unraveling the trade, that is tradition in Marulanda, Caldas town. This family's portrait gigantography will have a hidden path on its clothes, objects, bodies that will allow unveiling hypertexts on something that asks for getting apart to see them all, getting close to hear them and read their stories. This work is part of the research project Creación Háblame al Oído from Universidad de Manizales.



TALLERES

ACTIVIDADES

Talleres

Presentaciones en las que los talleristas explican o entrenan a los participantes en un método, tema o herramienta y llevan a crear resultados concretos de manera colaborativa. La duración de los talleres tendrá que ser de cuatro a ocho horas, desarrollados en un día.

Electroacústicas

Maria del Pilar Martínez Villegas / Colombia

Las revelaciones sonoras ocurridas a Pierre Schaeffer en Francia en 1948 después de que la tecnología de la grabación y reproducción de sonido estuvo más desarrollada, dieron inicio a una serie de extensas investigaciones y experimentaciones que revolucionaron el mundo de la música, la manera de hacer, la manera de escuchar y los medios para hacerlo; dando así origen a lo que hoy conocemos como música acusmática. A partir del reconocimiento de cómo nuestros sentidos captan el mundo a nuestro alrededor podemos darle una dirección a la percepción para abstraer del sonido los valores musicales. A través de las técnicas acusmáticas podemos construir universos sonoros de texturas originales en donde es el propio compositor el creador de los sonidos usados en la composición.

Diseño Sistémico desde el Diseño Estratégico

D.A. Restrepo-Quevedo, PhD. / Colombia

Se desarrollará a través de una metodología del diseño sistémico en la cual se implementará el análisis de las situaciones comprendiendo las dimensiones que conforman los problemas del diseño: Estos propician desarrollar un esquema de formulación en el que se potencia desde las dimensiones problemáticas, transformaciones a las situaciones. Lo sistémico pone el foco en lo no evidente, pero trascendente en la situación del mundo. Este método, como todos los de lo sistémico, es aplicable a problemas de diseño de corte Generativo (Cuarto Orden de Diseño) en los cuales tiene como fin último la transformación social o el cambio de comportamiento de los miembros de una comunidad.

La superposición como posibilidad poética visual

Juan Pablo (Hastur) Mora Benavides / Colombia

La superposición como posibilidad poética visual es un proyecto de investigación-creación, el cual consta con un taller práctico para su desarrollo. El taller investiga a través de la creación de nanometrajes una nueva gramática audiovisual, la cual esté emparentada mayoritariamente con el espacio fílmico, como una propuesta alternativa a la gramática audiovisual clásica, la cual está determinada por el tiempo fílmico. Los asistentes al taller, construirán sus propios nanometrajes a través de una metodología preparada previamente la cual permite traducir metáforas del lenguaje literario al lenguaje audiovisual. Brindando para los asistentes una nueva forma de construir sentido en sus narraciones audiovisuales.

Incorrage. Tecnocollage y biocollage: imágenes y ficciones incendiarias

Valentina Quintero Aguilar y Andres Pacheco Jaimes / Colombia

Tecnocollage y biocollage: imágenes y ficciones incendiarias es un laboratorio que busca crear ficciones expandiendo la idea sobre arder mediante el uso de tecnologías análogas y digitales de collage teniendo una perspectiva crítica e interdisciplinar sobre la creación de imágenes.

Para Incorage, el arder en la producción de imágenes es la apuesta por la potencia creadora de la destrucción desde el fuego y la acción de quemar desde el collage como dispositivo. Es por ello, que a través del tecnocollage y biocollage proponemos un espacio de cocreación en el que surgen ficciones desde lo visual, literario, lírico, acústico, entre otras, que emergen en el uso de materiales olvidados demoniados como "deshechos", "obsoletos" o "inútiles"; los cuales toman forma en archivos huérfanos, basura electrónica o tecnología obsoleta, material orgánico considerado basura y objetos de la cotidianidad humana que "no tienen" un uso prolongado en el tiempo.

VR Sculpting is a lot of fun

Abel Kohen / Francia

VR Sculpting is an excellent tool to have in an artist's belt. It's quick, it's spontaneous, it's physical and most importantly it's FUN. Abel will give a live demo of it in Adobe Medium or Adobe Modeler Beta, aiming to give a sense of the potential of the tool while discussing with the audience.

Realidad Virtual como plataforma de experimentación creativa.

Daniel Argente / Uruguay

El taller abordará de forma teórica y práctica las estrategias de producción de obras artísticas que emplean Realidad Virtual. Nos centraremos en los conceptos básicos, los posibles flujos de trabajo y las herramientas y recursos disponibles actualmente.

A través del análisis de diferentes trabajos reales, iremos desglosando los principales componentes utilizados para llegar a los resultados deseados.

Estos incluirán la instalación de los componentes necesarios para la experiencia RV en Unity, el modelado, el uso del sonido, la interacción, navegación, animación, ejemplos de scripts, assets imprescindibles y finalmente la exportación para Oculus Quest.

Laboratorio SOMA - Artes y ciencias del movimiento

Javier Martín / España

Sesión de trabajo que transcurrirá por la experimentación de una serie de conceptos, técnicas y ejercicios para acompañar y afinar la percepción, para comprender las relaciones entre las sensaciones físicas y los lenguajes que utilizamos, entre el cuerpo, su materialidad, y los procesos que median en la conciencia que tenemos del mismo.

Historias Tejidas

Diana Carolina Godoy Acosta y Leonardo Mauricio Rivera Bernal / Colombia

El Taller Historias Tejidas busca acercarse a las prácticas del tejido y el bordado desde una comprensión como escenario diverso y multicultural en donde impulsar el cambio de percepción y sentido tradicional desde la exploración del oficio de tejer como práctica creadora, y del Costurero como espacio de relacionamiento y construcción de micro comunidades de aprendizaje que ayuden a resignificar la esencia de lo femenino en su sentido integral, sin limitarse a la percepción estereotipada y a representaciones sociales centradas en lo biológico y en las asignaciones culturales de género reductivas. La experiencia de exploración creativa del Costurero como espacio para tejer historias y experiencias tanto individuales como colectivas permitirá a los participantes consolidar el proceso de auto-reconciliación y conocimiento.

Simple: Un lenguaje de programación en español para artistas y diseñadores

Jose David Cuartas / Colombia

Es un taller pensado especialmente para personas con poco o ningún conocimiento en programación, en el cual se darán las nociones básicas de programación creativa haciendo uso de un nuevo lenguaje de programación en español llamado Simple, el cual facilita la creación de aplicaciones interactivas en computadores con Windows, MacOS o GNU-Linux, y que adicionalmente permite la generación páginas web interactivas, usando el mismo código. Es decir, Simple permite crear aplicaciones para dos plataformas: tanto para entornos Web, como para entornos de escritorio. Este proyecto surge buscando responder a la necesidad de un lenguaje de programación creativa en idioma español que fuera simple, intuitivo y fácil de usar. Está licenciado como software libre y viene siendo desarrollando desde el año 2021 al interior de la estación 5 del laboratorio Inmedia, en la en la Universidad del Valle, Cali, Colombia.



CONVERSACIONES

ACTIVIDADES

Conversaciones

Intervenciones desde las que se dialoga alrededor de obras de arte, artefactos de diseño, casos de aplicación de metodologías del diseño o trabajos en proceso.

Entre hojas: Retratos y exploraciones frente a la palma de plátano

Rafael Ángel Bravo / Colombia

En su "Parábola de la hoja de plátano" de 1971, Eames (como se cita en Koenig, 2015) explica su visión sobre la funcionalidad en el diseño, tomando como base el sistema de castas en la India y sus prácticas alimentarias, usando como ejemplo las hojas de plátano, las cuales se convierten en una alternativa tradicional, cien por ciento natural, siendo reciclables, fáciles de usar y desechar (Put Chutney, 2015). En su cortometraje inédito Banana Leaf, Eames (1972) exalta la importancia de este recurso orgánico, dentro de la tradición alimentaria de esta cultura, siendo esta una práctica democratizadora que involucra a los consumidores, a través de distintas castas o niveles sociales, dentro de una experiencia holística y multisensorial, basada en el uso directo de los dedos, dejando de lado la utilización de utensilios o cubiertos (Put Chutney, 2015). Paralelo a un proceso investigativo, asociado a la utilización de las hojas como empaque y soporte para la preparación de alimentos, se desarrolla un contacto directo con la palma de plátano, para generar un ejercicio de creación a partir de la fotografía, recurso visual que permite evidenciar la experiencia inmediata con el producto, su crecimiento, su morfología, sus texturas y sus colores.

Texturas honestas: Representación fotográfica del artefacto artesanal utilitario en los mercados populares

Rafael Ángel Bravo / Colombia

Díaz-Piedrahita (1981) se convierte en pionero del estudio de los mercados populares en Colombia, realizando un proceso de registro fotográfico para desarrollar un estudio sobre las hojas de las plantas, como recurso utilitario en la preparación, embalaje y consumo de alimentos (Gaviria Arbeláez, 2020). Buscando dar solución a sus necesidades cotidianas, el ser humano se adapta a las condiciones de su entorno, transformando hojas, fibras, frutos, semillas y tallos, en implementos artesanales de carácter utilitario. A partir de estos procesos, donde las fibras y materiales naturales se transforman en productos diversos, se plantea una estética de lo útil, en la cual se considera hay belleza en un objeto en la medida en que es funcional y cumple con su propósito, planteamiento que exponen Franklin (como se cita en Pulos, 1983) y Villegas (1988). A través de esta exploración fotográfica, se lleva a cabo un registro visual de diversos artefactos artesanales, principalmente utilitarios, que encuentran en la plaza de mercado un espacio para su comercialización, exhibición y conservación, detallando lo que Pulos (1983) define como las texturas honestas, que dan cuenta de una producción artesanal de estos implementos y la imperfección orgánica de los materiales naturales utilizados para su elaboración.

Los Misak de la Tierra a la Pantalla, Laboratorio de Creación Audiovisual en el resguardo Indígena de Wampia

José Antonio Dorado / Colombia

La interacción pretende difundir algunos hallazgos de la aplicación de la metodología aplicada en el Laboratorio de Creación Audiovisual Intercultural. La metodología es un producto derivado de la tesis doctoral "Los Misak de la Tierra a la Pantalla, Laboratorio de Creación Audiovisual en el resguardo Indígena de Wampia".

La investigación metodológica se realizó en el Resguardo de Wampia del pueblo indígena Misak que se ha caracterizado por su resistencia y lucha político-cultural, enfrenta dificultades para defender su lengua y cultura de las injerencias políticas y religiosas, las lenguas exógenas y la globalización que amenazan su extinción social, política y cultural. Para enfrentar estas adversidades la investigación plantea la creación de una metodología a través de un Laboratorio Audiovisual Intercultural, inspirado en la cosmovisión y educación propia del Pueblo Misak. Esta es una investigación cualitativa teórico-práctica que se fundamenta en la metodología horizontal y el diálogo de saberes. Desde una perspectiva holística, aborda críticamente el problema de la investigación social desde diferentes epistemes (como la teoría crítica decolonial, filosofía, lingüística, antropología) incluyendo modos de investigación propios que la comunidad ha desarrollado. La propuesta metodológica se puede extrapolar a comunidades de diversas latitudes que enfrentan problemas.

¿Alguna vez te han dicho que lo que dices no coincide con lo que haces?

Lupe Laserna Cano, Natalia Arango y Adriana Lucía Nova Sánchez / Colombia

¿Alguna vez te han dicho que lo que dices no coincide con lo que haces? Hay formas de analizar el discurso que develan la opacidad del lenguaje. El presente trabajo en proceso hace un Análisis Crítico del Discurso del Diseño y estudia cómo este puede contribuir a la transformación social. Este trabajo analiza un corpus de cuarenta artículos de revistas académicas de diseño de cuatro países de Latinoamérica: Argentina, Chile, México y Colombia en un periodo de tiempo de diez años, entre el 2011 y el 2020. Para iniciar el estudio se hace uso de software cuantitativos como Lexico y MAXQDA, y cualitativos como ATLAS.ti, CLAN y Tropes. Los resultados del análisis se visualizarán por medio de representaciones gráficas que hagan comprensibles los datos recolectados y evaluados. Esta presentación pretende mostrar la coherencia del discurso académico del diseño y cómo este puede contribuir a la transformación social.

Lanzamiento libro "Territorios de marca para el desarrollo sostenible"

David Díez, Camilo Ríos y César Castiblanco / Colombia

Presentación del libro: Crónicas de un encierro.

Josué Arturo Minor Castilla / México

Las historias que se reúnen en Crónicas de un encierro describen nueve maneras de vivir esta nueva realidad, desde el lugar en el que converge el amor con la muerte; los ángeles que nos susurran una voz de esperanza; la dinámica que nos narra cómo se da un contagio; los fantasmas que aparecen de vez en cuando para recordarnos la soledad; el anhelante homenaje al personal de salud que ha estado todo el tiempo en la primera línea; el deseo de salir del encierro que se ha vuelto una nueva manera de vivir y entender lo que nos rodea; la nueva dinámica de convivencia en casa con todos los integrantes; la pérdida de seres queridos, también tiene lugar en estos renglones. Nueve relatos que van desde la memoria más antigua hasta la necesidad de enfrentar un hoy que a veces se pone ropas de para siempre.

Rol de las energías renovables en la matriz energética

Aarón Caro / México

El fortalecimiento y la seguridad energética de un país son aspectos fundamentales para el desarrollo de este. La diversificación y el uso de diferentes fuentes de energía, como las renovables, permiten reducir la dependencia de un solo recurso. En ese sentido se plantearán los beneficios que conlleva la incursión de las energías renovables en la matriz energética, así como las necesidades y requerimientos para su implementación.

Imagen y materialidad en libros de arte en Chile

Paola Irázabal / Chile

Un recorrido del trabajo de diseño editorial de libros de arte, su desarrollo gráfico y conceptual desde la mirada del estudio de diseño chileno, Estudio PI, el cual se caracteriza por desarrollar proyectos en diversos formatos, materialidades, uso del color y tratamiento de la imagen. Su desarrollo en conjunto con artistas, museos y centros culturales, dando así forma al libro como objeto, en su recorrido, ritmo y manera de interacción.

Cortina de Ruido "Residencia Exploratorio"

Juan Duque / Colombia

La instalación sonora "Cortina de Ruido" es un encuentro con el orden y el caos, donde el cuerpo se traduce en un agente disruptor de una secuencia programada que se convierte en perpetua por su prevalencia.

En este conversatorio crearemos un espacio para reflexionar sobre el papel del cuerpo en el paisaje sonoro y cómo este mismo puede pasar de ser ruido a ser parte de una composición determinada.

Un momento para socializar el proceso de construcción de la obra mediante la residencia en el Exploratorio del Parque Explora Medellín, esbozando un panorama lineal y general de los detalles experienciales logrados en la materialización de la instalación sonora.

Perspectiva visual en la investigación social

Viviana Grisales, Natalia Rincón, Leidy Marcela Castaño, Jackeline Arias, Sergio Gaviria, Carolina Izquiero, Jonathan Izquierdo, Alejandra Molina, María clemencia vallejo, Zuly Katerine Moreno y Andrés Felipe Castrillón / Colombia

Desde las ciencias sociales y los procesos etnográficos, no solo la perspectiva debe regirse por las metodologías de investigación clásicas, sino también a partir de otras formas no convencionales de mostrar las realidades. La investigación social debe caracterizarse por la integración de procesos artísticos, culturales, visuales y digitales, que aporten a la construcción de una reflexión interdisciplinaria. Las técnicas e instrumentos de campos que dan apertura al impacto visual del fenómeno y estas impactan el quehacer de los profesionales. Pero no solo es la estructura de investigación que se elige, sino también la participación de los sujetos políticos que encontramos en los territorios, sujetos que se apropian de sus procesos y aportan a la construcción de los mismos. En el ejercicio de la investigación la perspectiva visual juega un papel de mediador en las acciones en campo, este permite transformar las realidades de las personas que habitan los territorios, posibilitando nuevas perspectivas en las comunidades. La experiencia visual permite dar una mirada más amplia y profunda a las memorias, historias, resistencias, perspectivas de género y conflictividades que confluyen en las dinámicas de vida de los habitantes de los tres departamentos y seis municipios que vivieron el conflicto armado en Colombia.

Fósil acústico: a la escucha del cambio climático.

Santiago Reyes Villaveces y Daniel Villegas Vélez / Colombia

¿Cuál es —o puede ser— el rol de la escucha en la academia y la creación artística en la tarea de comprender, conceptualizar y actuar de manera significativa frente a las transformaciones globales que se agrupan bajo los términos de crisis o cambio climático, calentamiento global, antropoceno y/o capitaloceno?

Para abordar esta pregunta, nuestro conversatorio toma como punto de partida la instalación sonora Fósil acústico (órgano vestibular), ganadora de la beca Túnel de Escape (Ministerio de Cultura, 2022). La instalación transforma el lugar de la exposición ubicado dentro de las murallas de Cartagena en una cámara de resonancia —un medio ambiente sonoro inmersivo— asimilando el espacio al interior del oído humano para proponer una reflexión alrededor de la escucha y de la resonancia como medios para replantear nuestra relación con el entorno y el medio ambiente.

De la mano de autores como Christina Sharpe, Kathryn Yusoff y Dipesh Chakrabarty entre otros, exploraremos cómo y hasta qué punto el vocabulario conceptual del campo sonoro (resonancia, vibración, oscilación, frecuencia, timbre, afecto, etc) nos permiten comprender fenómenos que por sus dimensiones globales y temporalidades milenarias escapan a la comprensión humana, abordándolos desde una perspectiva localizada en el Sur Global como lugar crítico para cuestionar la relación colonialidad/antropoceno/capitaloceno.



PUENTES SONOROS

ACTIVIDADES

Puentes Sonoros

Producciones sonoras que presentan ideas de transferencia de información, conocimiento y construcción desde lo sonoro.

BIOCENOSIS Un Mundo Por Descubrir

Jhon Mauricio Chica M, Isys Cielo Lucero Luna Jiménez / Colombia

La crisis ambiental no responde, por tanto, a una falsa alarma. Es algo que está presente en la vida diaria y que quema la piel.

El Reto de la Vida

(Augusto Ángel Maya)

BIOCENOSIS

"Un Mundo por Descubrir"

Esta propuesta indaga el territorio del río Chinchiná a través del acto del caminar y el saber escuchar, pues no se trata de ir y venir, ya que es todo lo contrario; ese caminar se transforma en una acción poética de sentir el paisaje desde sentido del oír. Es así como cada paso dado por esta vena de nuestro planeta es un explorar con el corazón, esta acción nos Brinda un reencuentro con nuestra historia y otra forma de mirar; entonces se puede decir: Ese mirar va más allá de un simple disfrute visual de las formas y se transforma en un acto profundo del sentir con el alma, donde cada paso se transforma en un universo de sonoridades que solo se pueden apreciar cuando se despojan nuestros egos ante la armonía de la naturaleza, la cual se devela como un telón ante nuestros ojos del alma cosmos de insondables melodías y su dulce armonía nos invita a sentirlo como parte integral de nuestro ser, pues no podemos ver la naturaleza como un ser aparte, para comprenderla y sentirla es necesario ser parte de ella; como siempre lo hemos sido.

Ciudad para nigromantes

Luisa María Jaramillo Gómez / Colombia

Esta obra sonora resuena en los signos de alerta de un sistema que determina el tirarse al vacío catalogadas como un incidente, pero el acto suicida, de quien se lanza a ese vacío no se refiere a un hecho banal y pasajero, el nos muestra un accidente, un suceso imprevisto que implica pérdidas humanas inscrito en la estructura del sistema capitalista actual. Estos sonidos están editados para percibir la señal de alerta.

El salado

La Graciela

Marimba a la lata

Páramo de la Sarna

Calixto Raúl Araújo Monroy / Colombia

Cuatro (4) Composiciones musicales instrumentales, inspiradas sobre ritmos populares de las regiones de Colombia, cada una escrita sobre la música de una región en la cual se realizó una masacre por parte de los grupos armados de nuestro país. Están pensadas para puesta en escena performática de danza.

El fin de la historia

Carlos Alfonso Vargas Cuesta / Colombia

El Fin de la Historia es el piloto en formato podcast, de una creación colectiva cuyo propósito es fomentar la reflexión sobre el patrimonio, la historia y la identidad, donde a partir de la apropiación temática de jóvenes estudiantes de secundaria, se propone un escenario que transita entre la realidad y la ficción, articulando formas de enunciación o expresión que susciten imaginarios colectivos. Esta primera obra exploratoria es orientada por docentes y estudiantes del programa de Diseño Gráfico y Diseño de Espacios y Escenarios de la Universidad Piloto de Colombia, con la colaboración del Colegio Instituto Técnico Distrital Julio Flórez, y sus especialidades en administración turística y hotelera y diseño e integración multimedia, quienes conforman el semillero Iguaque, el colegio se encuentra ubicado en la localidad de Suba de la ciudad de Bogotá.

Epifanía

Jose Alonso Rubio Velásquez / Colombia

Epifanía es una pieza experimental que indaga sobre las posibilidades expresivas y sonoras de un sintetizador modular, un secuenciador y un mezclador digital, para explorar algunas ideas sobre las actividades que se desarrollan durante los primeros días de cada año en el tradicional barrio Egipto de Bogotá. El diseño sonoro de Epifanía se realizó con un micro sintetizador Korg Volca Modular, un secuenciador Korg Volca Sample y la aplicación de software libre para mezcla de audio Mixxx 2.0, bajo SO UBUNTU 18.04 LTS. El registro se realizó durante los días 6 y 7 de enero de 2022, con una grabadora digital Tascam DR-40 en la localidad de la Candelaria de Bogotá.

Exposed

Jose Luis Cuenca Moncada

Exposed es una pieza sonora resultado del procesamiento de un sistema interactivo de interpretación audiovisual que combina de forma dinámica las visualizaciones y el sonido en tiempo real. En este Proyecto, lo sonoro es el resultado de la lectura de los datos obtenidos de la transformación en datos de las imágenes por un algoritmo diseñado para analizar información biométrica, como continuación del proyecto Organic::Data, en esta ocasión se buscó que el sistema analicé videos de circuito cerrados de cámaras(CCTV). El sistema fue entrenado con imágenes obtenidas del repositorio abierto C-MS-Celeb, estas imágenes sirvieron como datos de entrenamiento para ajustar parámetros del algoritmo, se pueda entrenar la red neuronal y que funcione como regla de entrada a los videos para que sean interpretados en tiempo real.

Lágrima

Jader Cartagena

Lágrima, es una pieza de arte sonoro que hace referencia a las lágrimas(digitales) de las "influencers" rusas al perder su fuente de ingreso y la alimentación de su ego por el efecto colateral de la guerra en Ucrania; de inmediato aparece el canto lastimero de Alfredo Sadel como algo que no puede ser entendido racionalmente y que solo se puede percibir mediante el fenómeno de la simultaneidad sonora.

Medio sol amarillo

Andrés Gaona / Colombia

Medio sol amarillo es una pieza electroacústica inspirada en el sonido de las gaitas, instrumentos aerófonos de la música tradicional del caribe colombiano, originarios de la comunidad indígena 'Kogui' de la Sierra Nevada de Santa Marta. La sonoridad de este instrumento, como paradigma estético de acción/creación, se integra en la obra con el espacio sonoro de aves, ríos y el aire de la naturaleza, en un propósito de búsqueda ontológica a través del fenómeno sonoro, y de los posibles rizomas creativo/perceptivos que este es capaz de suscitar.

El proyecto, de creación sonora, se pregunta por la presencia de una identidad de lo latinoamericano en la creación contemporánea, y busca desarrollar posibles búsquedas, intereses, y espacios para la investigación-creación. Se propone una relación entre la ancestralidad del sonido de las gaitas bajas de la costa atlántica colombiana, y la transfiguración de su timbre-textura a través de una multi-espacialidad imaginada por el compositor, explorada a través de prácticas artísticas como el paisaje sonoro. Esto, nos lleva a reconsiderar la creación sonora electroacústica en estrecha cercanía con las dinámicas socio-espaciales que construimos día a día; y, en especial, con los demás seres que cohabitan nuestra existencia en un todo integrado y relacional.

OÍDOODIO

Edwin Vélez / Colombia

OÍDOODIO es una pieza de arte sonoro que reflexiona sobre el ruido y su organización de saber y poder sobre la sociedad. El ruido que al hacerse música o voz alimenta la interferencia mediática sobre el conocimiento, es el ruido que nos define y que nos hace ser sujetos. Como lo plantea Jacques Attali, "En el ruido se leen los códigos de la vida, las relaciones entre los hombres. Clamores, Melodía, Disonancia, Armonía". El odio entra por el oído, el odio entra con ruido, el odio es una voz a voz.

Study for a landscape #2

Julian Scordato / Italia

This artwork proposes different scenes of rural life by means of electroacoustic storytelling, in which the characters assume various forms: rivers, animals, humans, and machines. The story is set in the context of dynamic landscapes that blend themselves according to acoustic similarities (timbre, rhythm, grain, and dynamic profile). Such shifts are intended to establish a relation between natural and anthropized environments, in order to foster a possible dialogue when this appears to be difficult: the narrative development heads towards possible crossings of sonic borders. An increasing production of noise deeply affects the perception of space, and acoustically generates a reduction of the depth-of-field as well as masking effects.

En Blanco Sala de Espera

Juan David Mora Lozano / Colombia

Se vive hoy una epidemia silenciosa...donde quedar en blanco es algo sintomático. Es una exposición excesiva a sensaciones inarticuladas, a una serie de manifestaciones imperceptibles, detenidas y amplificadas, que nos obligan a la inhabilidad: guardar silencio y distancia.

No hay pánico, no hay miedo, sino silencio. Es la idea misma del contagio, proyectando la realidad hacia una corporeidad abstraída.

La crisis proviene de los cuerpos
{enfermos}
que deben resignarse a esperar,
a resistir la tensión de sus movimientos,
convulsiones,
sonidos y pulsaciones.

(hemos entrado en una fase de somatización colectiva)

Enunciar el estar en blanco es en esencia un síntoma, es también transponerlo en el tiempo. Blanco, es la puesta de un espacio de espera, siendo la espera un ejercicio de mutismo y silencio, de afecciones y resonancias en el cuerpo. Así el sonido se puede entender como una suerte de proceso de transducción, de captura y composición, una imagen sonora que se dispone a enlazarse desde los cuerpos y su permanencia, a través de la espera y la disposición a la escucha atenta.

Postales sonoras: imaginarios y territorio

Carlos Mario Rodríguez Rodríguez y Johann Sebastián Alvarado Guatibonza

Postales sonoras: imaginarios y territorio" fue un laboratorio de creación que estimuló la generación e intercambio de archivos sonoros de manera virtual entre habitantes de los departamentos de Boyacá y Santander en Colombia. Para tal efecto, las voces y sonidos de los participantes construyeron una narrativa virtual que abordó la experiencia subjetiva y social del territorio. De esta manera, la propuesta se desligó de la visualidad y se enfocó en otras maneras de comprender y de relacionarse con el entorno y las representaciones del mismo.

La interacción con los participantes se dio a partir de cuatro episodios de podcast (Yo, La casa, Los Otros y El paisaje), donde además de contextualizar el tema, se entregaron instrucciones y recomendaciones para elaborar las imágenes sonoras e intercambiarlas de manera virtual. De allí el concepto de "postales sonoras", puesto que el tránsito de los mensajes significó otras relaciones entre los sujetos, su imaginaria y su contexto.

Al finalizar el proceso, se cuenta con un repertorio sonoro que permite un entendimiento del imaginario, como aquello que transita entre lo real, el ideal y las construcciones simbólicas y sociales.



*DISEÑO Y CREACIÓN:
XVIII FORO ACADÉMICO
INTERNACIONAL*

ACTIVIDADES

Diseño y Creación: XVIII Foro Académico Internacional

Actividad que convoca a la comunidad académica, investigadores, profesionales, docentes y estudiantes de posgrado y pregrado a postular sus trabajos de investigación y creación para propiciar el encuentro, la discusión, la reflexión y el intercambio sobre arte, diseño, comunicación, innovación tecnológica y creación interactiva, así como de nuevos enfoques del pensamiento proyectual en la contemporaneidad.

Thinking-with decorator crabs: oceanic feminism and material remediation in the multispecies aquarium

Elizabeth Burmann Littin / Chile

Persistencias

Qatipana hacia un Devenir de la Cosmotécnica Latinoamericana

Renzo Filinich / Chile
Universidad de Valparaiso

Persistencias

Patrón alternativo al camino del héroe

Nicholas Suaterna Malloye / Colombia
Universidad Militar Nueva Granada

Persistencias

Ciudad Crucero: En la búsqueda de nuevas formas de vivir la ciudad

Joaquín Rodríguez Vivas / Colombia
Universidad de Nariño

Persistencias

“La Parla Orgánica” Propuesta de Narrativa Cultural Transmedia para los Mercados Orgánicos y Comunitarios de Cali

Andres Felipe Villegas Hidalgo / Colombia
Universidad Santiago de Cali / Instituto Departamental de Bellas Artes Cali

Persistencias

Construcción territorial a partir de las representaciones Gráficas de juntanzas en el ciberespacio

Luz Mary Castellón Valdez, Indira Andrea Quiroga Dallos
Grethel Alexandra Flórez Sierra
Miguel Ángel Gélvez Ramírez / Colombia
Universidad de Santander

Persistencias

Compresión: entre árboles y símbolos

Sigifredo Escobar Gómez, Ricardo Cedeño Montaña,
Yuli Paola Vargas Rodriguez,
María Camila García Parada / Colombia
Universidad de Antioquia

Persistencias

Ocho letras en el olvido: Metaterritorio del centro de Santiago de Cali

Felix Augusto Cardona Olaya / Colombia
Universidad Antonio Jose Camacho

Persistencias

Reactivación Económica de Mypes a través de la Integración y el Desarrollo de Nuevos Productos de Protección Personal en Tiempos de Pandemia.

Manuel J. Trujillo-Suárez, Ingrid J. Pabón-Rodríguez
Alejandro Rosero-Pulido / Colombia
Universidad Nacional de Colombia

Persistencias

The Society of the Spectacle REDUX #1: Augmented Capitalism

Richard Vickers / Reino Unido
University of York

Persistencias

Imantación: Experiencias de un laboratorio de cocreación en cine expandido

Natalia Campo Castro, Mauricio Prieto Muriel / Colombia
Universidad Autónoma de Occidente

Persistencias

Continuos y pervivencias en la cultura material del Cabildo Muysca de Suba

Ignacio Rozo, Daniela Hernández Castiblanco

Persistencias

Integración organizacional a través del proceso de desarrollo de nuevos productos en las microempresas del sector de calzado y marroquinería de Bogotá

Ingrid J. Pabón-Rodríguez / Colombia
Universidad Nacional de Colombia

Persistencias

Capacidades en líderes comunales de la ciudad de Manizales, a través del Pensamiento de Diseño

Carolina Salguero, Carmenza Gallego, Lina Molina / Colombia
Universidad de Caldas

Persistencias

Co-creación del juego de mesa “La Lucha de Fierito” de la casa de la memoria en Riosucio Caldas

Andres Felipe Villa Arias, John Sebastián Bernal Franco / Colombia
Universidad Tecnológica de Pereira

Persistencias

Develando la patriarcalización del Diseño. Vestigios de los sesgos de género y dominación en la actividad proyectual

Adriana Castrillón Arango / Colombia
Fundación Visonte

Persistencias

Metodologías del diseño en los procesos de reivindicación del territorio. Caso metaterritorio San José

Margarita Villegas, Paula Correa Montaña / Colombia
Universidad de Caldas

Persistencias

Co-construcción del diseño de signo distintivo y etiqueta para el proyecto “Bioproductivos para el mejoramiento e inocuidad del cacao (*Theobroma cacao* L) en Colombia”

Gabriel Andrés Gómez-Valbuena,
Olimpo García-Beltrán
Daniel Lopera-Molano / Colombia
Universidad de Ibagué

• *Persistencias*

Influencia de la responsabilidad social y el diseño en la proyección empresarial

Jaime Eduardo Alzate Sanz / Colombia
Universidad de Caldas

Persistencias

Identidades Comunes Identidades Cruzadas

Fernando Arboleda, José Rafael González, María del Mar Sanz / Colombia
Pontificia Universidad Javeriana Cali

Persistencias

La dimensión social de la Conectografía en el territorio: ¿sociología de la ausencia o de la emancipación?

Liliana María Villescás Guzmán, Beatriz del Carmen Peralta Duque / Colombia
Universidad de Caldas

Persistencias

Claroscuro, ecología socio-técnica de la visibilidad. Relatos de luz/oscuridad en los mapas nocturnos de la tierra

Amparo Prieto Monreal / Chile
Universidad de Zaragoza

Hibridaciones

Intermediaciones de la mirada en la co-construcción del paisaje humedal de Valdivia.

Katherine del Carmen Barriga Placencia / Chile
Universidad Austral de Chile

Hibridaciones

Entidades en devenir, Iliana Hernández-García

Raul Niño-Bernal, Iliana Hernández-García / Colombia
Pontificia Universidad Javeriana

Hibridaciones

Figurar (en) el horizonte: los límites entre lo paisajístico y lo cartográfico en el arte

Nathalie Goffard / Chile
Universidad de Chile

Hibridaciones

Estéticas fotográficas del Río Chinchiná

Jhon Mauricio Chica Martínez / Colombia
Universidad de Caldas

Hibridaciones

El haiku como fuente de inspiración para la imaginación y la invención performativa

Diana Paola Valero Ramírez, Armando Collazos Vidal
Everett Christopher Dixon / Colombia
Universidad del Valle

Hibridaciones

El dominio simbólico de la ausencia: diseño especulativo de una ciudad a partir de los recuerdos

Fátima Edith Ramírez Domínguez, Israel Alejandro López García / México
Universidad Autónoma de Aguascalientes

Hibridaciones

Hacia el metaformance de Betsabé Espinal como propuesta interdisciplinaria de creación

Sergio Sierra, Liliana Hurtado
Alejandro Guzmán
Juan Manuel Acuña
Diego Fernando Zuñiga
Pablo Andrés Sánchez
Universidad de Caldas

Hibridaciones

Investigación sobre el tele-espacio activo. una retrospectiva del prototipado evolutivo en el laboratorio sensor entre los años 2012 - 2022

Mario Valencia, Oscar Ceballos / Colombia
Universidad de Caldas

Hibridaciones

Estudios sociales, culturales y folklóricos, nuevas fronteras para la investigación-creación en el diseño visual y áreas afines

Rafael Ángel-Bravo / Colombia
Corporación Universitaria Autónoma de Nariño

Hibridaciones

Meta-diseño y Minería, perspectivas de desarrollo y progreso: Caso Madre de Dios, Perú.

Juan P. Velasquez, Karla Francisca Flores Caldas / Suecia
Linnaeus University

Hibridaciones

Empredemarc Lab

Dana Sofia Ruano y Jenyfer Ijaji Sánchez / Colombia
Tecnoacademia SENA

Hibridaciones

Un diseño al año sí hace daño: diseñar para el mundo real(mente) diverso

Juan Sebastián Ospina Álvarez / Brasil
Universidade Federal de Goiás

Hibridaciones

Niobium, a technology-critical element

Andrés Salas / Canadá
Concordia University

Hibridaciones

Aplicación Web- Geovisual: Manrique

María Camila García Parada / Colombia
Universidad de Antioquia

Hibridaciones

Del laboratorio a la pantalla: cortos basados en información científica. Estudio del caso Scifilmt y construcción de una nueva propuesta.

Luis Fernando Medina Cardona / Colombia
Universidad Nacional de Colombia

Hibridaciones

Casadentro, saberes tradicionales de la domesticidad cotidiana en narrativas de mujer

Valentina Mejía-Amézquita, Andrés Felipe Roldán-García,
Miguel Arango-Marín,
Marcela Cardona-González / Colombia
Universidad Nacional de Colombia

Hibridaciones

Experiencia de diseño y gamificación laboratorios Vivos comunitarios Hilando Sociedad

Diana Carolina Suárez Albano, Carlos Betancurth
Sebastián Bernal
Andrés Villa/Colombia
Corporación Ilógica

Hibridaciones

Aproximación entre arte y ciencia para la transformación del conocimiento

Ignacio Nieto / Chile
Universidad Finis Terrae

Conectografías

Alcances de la imagen poética en Taxi Driver de Egor Mardones

Darwin Rodríguez / Chile

Conectografías

LLEVAR EL PAISAJE EN EL CUERPO Análisis de la resistencia del imaginario tradicional en los vestidos de las indígenas de Cusco

Isabel Margarita Santibáñez Cavieres / Chile

Universidad Austral de Chile

Conectografías

Placeres tecnosexuales: hacia una sexualidad transhumana

Valeria Radrigán / Chile

Universidad Finis Terrae

Conectografías

La conexión entre creador/a versátil y cultura mediática; el nuevo diálogo creativo a través de la inclusión social

Diego Bernaschina / Chile

Conectografías

La lectura significativa como recurso pedagógico para sistematizar la creación de la pieza publicitaria desde los elementos compositivos de las artes plásticas

Andrés Naranjo, Viviana Moreno / Colombia

Universidad Católica Luis Amigó

Conectografías

Realidades expandidas: guía metodológica para el diseño de proyectos transmedia de no ficción

Norberto Fabian Diaz Duarte, Ana Teresa Arciniegas Martínez / Colombia

Universidad Autónoma de Bucaramanga / Pontificia Universidad Javeriana

Conectografías

THE EXPERIENCE IN VIRTUAL MUSEUMS AS A LEARNING FACILITATOR

Felipe César Londoño, D.A Restrepo-Quevedo, Raquel Caerols Mateo / Colombia
Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano

Conectografías

El Dibujo de la experiencia estética en Miami

Fabian Leotteau / Estados Unidos

Conectografías

Manizales, distrito creativo del diseño: ecosistema relacional de formación, emprendimiento cultural y creación digital.

Paula López Chica / Colombia
Universidad de Caldas

Conectografías

Las prácticas de resistencia como potencia identitaria en el sector de Barbacoas-Medellín. Una mirada desde la participación, el control, el sentido y la expectativa

Juan Alejandro López Carmona
Institución Universitaria Pascual Bravo / Grupo de investigación: Ícono
Juan David Manco y Wilson Stiven Bohórquez Barrera / Colombia
Fundación Universitaria Bellas Artes / Grupo de investigación: Investigación-Creación FUBA

Conectografías

Los futuros poéticos del espacio en 2046

Sandra Mercedes Calvachi Arciniegas / Colombia
Universidad de Caldas

Conectografías

Transculturación e imaginarios colectivos inusitados. Relaciones históricas y estéticas entre Corea del Sur y Colombia

Óscar Dario Villota, Eliana Kim / Colombia
Universidad de Caldas

Conectografías

Del espacio en vibración a una escucha resonante: el espacio y la escucha como campos estético-creativos y performáticos, en las creaciones sonoras para la esfera pública

Andrés Mauricio Gaona Ovalle / Colombia
Universidad Distrital Francisco José de Caldas

Conectografías

Manifiesto y provocación: Trayendo a la superficie el activismo del diseñador para la experiencia de interacción

Natalia Pérez-Orrego / Colombia
Universidad de Medellín

Conectografías

Influenciadores virtuales y su potencial afectivo y narrativo en TikTok

Andrés Rosero

Conectografías

Ecosistemas de una vida artificial. Presentación de 5 Proyectos de MAEDI-LAB

Martin Groisman, Alejandro Papa
Diego Alberti / Argentina
FADU / UBA

Conectografías

El modelo de cuádruple hélice que subyace a la feria científica Expociencia: Co-proyectando la EXPOCIENCIA 2022.

Sebastián López Ospina, Humberto Antonio Muñoz Tenjo, Andrés Felipe Sussmann Tobito / Colombia
Universidad Nacional de Colombia

Conectografías

Hacia un sistema experimental para la creación algorítmica

Ricardo Cedeño Montaña / Colombia
Universidad de Antioquia

Conectografías

Colour films formats: from the artificial to the natural rendition of colour

Ricardo Cedeño Montaña / Colombia
Universidad de Antioquia

Conectografías

METACOGNITION REBUILD

D.A. Restrepo-Quevedo, Roberto Cuervo
Jorge Camacho
Edgar Hernandez
Juanita Gonzalez-Tobon / Colombia
Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano

Conectografías

Pensando-con cangrejos decoradores: lecciones de vulnerabilidad en el acuario de posibilidades oceánicas

Elizabeth Burmann Littin / Chile

Conectografías

Tramas del arte textil: geografías, tiempo y género

Ceci Arango y Diana Duque
World Textile Art

Paneles Coordina: Gloria Hoyos y Adriana López

Imaginative Storytelling

Max Schleser, James Berrett, Delwyn Remedios, Deepak John Mathew / Australia
Swinburne University of Technology

Paneles Coordina: Gloria Hoyos y Adriana López

Proyecto XX=XX Formato wiki aplicado a la investigación-creación en danza

Daniel Enrique Monje Abril, Yudy Morales Rodriguez, Dora Inés Lopez Molina, Paulina Avellaneda, Ana Cecilia Vargas Núñez/Colombia
Uniagustiniana/Universidad Distrital Francisco José de Caldas

Paneles Coordina: Gloria Hoyos y Adriana López

Dimensiones y cartografías del diseño regenerativo

Jorge Andrés Rivera Pabón, Adriana Gómez Alzate, María Cristina Ascuntar, Valeria Cardona, Diana Figueroa, Juan Sebastián Trujillo / Colombia
Universidad de Caldas

Paneles Coordina: Gloria Hoyos y Adriana López

Manifiesto PCCC / Paisaje Cultural Cafetero de Colombia

Adriana Gómez Alzate, Juan Carlos Olivares, Fabio Rincón, María Cristina Moreno
OPP Observatorio para la sostenibilidad del patrimonio en paisajes. Cátedra UNESCO.

Paneles Coordina: Gloria Hoyos y Adriana López



*XXI FESTIVAL
DE LA IMAGEN:
BOGOTÁ*

INVITADOS

Adina Izarra

Venezuela-Ecuador

Compositora venezolana que vive en Ecuador y enseña en la Universidad de las Artes de Guayaquil. Ella combina electrónicos en vivo con visuales e instrumentos acústicos en sus conciertos con @untrioelectrico, formado por Rubén Riera, (electrónicos e instrumentos de cuerda pulsada modernos y antiguos), y Meining Cheung, (piano). Adina tiene un Ph.D. en música de la Universidad de York, Inglaterra y una reciente Maestría en postproducción audiovisual digital de ESPOL, Guayaquil, Ecuador.

Paisajes Sonoros: *Bow*

Alarm Will Sound

Estados Unidos

Orquesta de cámara con 20 miembros enfocada en grabaciones e interpretaciones de música clásica contemporánea. Sus performances han sido descritos como “exuberancia, despreocupación y virtuosismo en partes iguales” por el Financial Times y como “un triunfo de la interpretación en conjunto” por el San Francisco Chronicle. The New York Times por su parte afirma: “Uno de los conjuntos más vitales y originales de la escena musical estadounidense”.

Exhibiciones: *Latent Seeds [we are the environment]*

Ana María Romano G.

Colombia

Compositora, artista sonora e interdisciplinar colombiana. Sus intereses investigativos se sitúan desde la intersección entre género, sexualidades, sonido y tecnología, atravesados por la escucha, el paisaje sonoro, el espacio, el cuerpo, el noise, la experimentación y las dimensiones políticas en la creación. Sus intereses creativos le han permitido trabajar los medios acústicos, electroacústicos y la creación en ámbitos como instalaciones, video, artes escénicas, podcast, radio. En todos los espacios de su vida considera fundamental el trabajo colectivo y colaborativo. Sus obras han sido presentadas y publicadas en América Latina, América del Norte, Europa y Asia. Ha recibido premios y distinciones dentro y fuera de Colombia.

Su interés en la investigación la ha llevado a realizar textos para diferentes medios, así como la producción de variadas publicaciones. Ha desarrollado una profunda investigación en torno a la compositora Jacqueline Nova, artista fundamental en la música electroacústica en

Colombia. En 2017 fue curadora del Museo de Arte Moderno de Medellín con la exposición "Jacqueline Nova. El mundo maravilloso de las máquinas". De manera paralela adelanta una investigación sobre las protagonistas-referentes de la música electrónica latinoamericana. Actualmente es docente en la Universidad El Bosque y la Universidad de Antioquia. Coordina la Plataforma Feminista En Tiempo Real. Es co-fundadora de la plataforma PAISAJISTAS SONORAS – AMÉRICA e integra la Red de Compositoras Latinoamericanas -redcLa- y GexLat Género - Experimentación - Latinoamérica.

Paisaje Sonoro: *From nothing to nothing*

Alexandra Cuarán Jamioy

Colombia

Mujer Camëntsá del Valle de Sibundoy - Putumayo, diseñadora e investigadora. Estudió Diseño Industrial en la Universidad Nacional de Colombia - Bogotá (COL) y maestrante en Desarrollo Rural de la Universidad Javeriana (COL). Tiene experiencia en acompañamiento e inmersión en comunidades étnicas (indígenas, afrodescendientes y campesinas). Hace acompañamiento en el abordaje de temas étnicos, culturales desde la investigación y gestión territorial. Actualmente trabaja en la coordinación departamental de cultura para el departamento del Putumayo (COL).

Conferencias: *Diseños, Pueblos y Territorios*

Alberto Villalpando

Bolivia

Alberto Villalpando (Bolivia, 1942) es considerado una de las principales voces en el contexto de la creación musical contemporánea boliviana. Se desempeñó como Director y Profesor de Composición del Conservatorio Nacional de La Paz. Fue Director y Profesor de Composición del Taller de Música de la Universidad Católica Boliviana y Agregado Cultural de la Embajada de Bolivia, en Francia. En 1999 le fue otorgado el Premio Nacional de Cultura en reconocimiento al mérito a su obra musical. Ha estrenado, en 1995, una ópera, sobre una leyenda de la época colonial, llamada Manchaypuytu. Además, ha escrito también música para varios filmes bolivianos, así como para producciones videográficas. Compositor miembro del Colegio de Compositores Latinoamericanos de Música de Arte.

Villalpando comenzó sus experiencias musicales con medios electroacústicos en Buenos Aires, Argentina, primero en el Conservatorio Nacional de Música alrededor del año 1962, y más tarde como becario del Centro Latinoamericano de Altos Estudios Musicales (CLAEM) del Instituto Torcuato Di Tella durante el bienio 1963-1964. De regreso en Bolivia en 1965, Villalpando continuó experimentando y trabajando con grabadores. En 1970 compuso dos obras mixtas: *Mística No.3* para doble cuarteto de cuerdas, corno, flauta, contrabajo y cinta, y *Mística No.4* para cuarteto de cuerdas, piano y cinta. Años después, durante un simposio en Italia, Villalpando conoció al compositor belga Leo Küpper quien lo invitó a trabajar en su estudio de música electrónica. Villalpando viajó entonces a Bélgica donde compuso su obra para cinta *Bolivianos...!* a mediados de los años '70. Entre 1996 y 1997 compuso *Qantatai* para coro, narradores y sonidos electrónicos; y durante el 2002: *La Lagarta* para narradores y sonidos electroacústicos, una extensa pieza musical en tres actos para ballet, basada en textos de Blanca Wiethüchter.

Paisajes Sonoros: *Bolivianos...!*

Anoush Moazzeni

Irán-Canadá

Anoush Moazzeni is an Iranian-Canadian concert pianist, interdisciplinary composer, artist- researcher, new media artist, music technologist, Ph.D Candidate and part-time faculty at Concordia University. She identifies as a worker in intensities, chaos, rhythm, matter, ecologies of virtual, thought and senses. In her works, Moazzeni experiments, feels, and thinks through intersensory and multidimensional engagements with material and computational processes to create aesthetic and static forms that allow for meaning

making, improvising with “otherly” expressive forces and opening up to intra-actions with matter. As a comprowiser and alchemist, she engages with bodies and materials that are suffused with ethical, vital and political power.

The development of Anoush Moazzeni’s art incorporates interaction between artistic interpretation and scholarly reflection; particular areas of her interest include experimental philosophy, research-creation, transdisciplinary composition and performance. In these areas of practice, she conducts her works to investigate on the human-machine relationship, issues of representation, critical policy analysis, decolonial projects, epistemology of artistic creation, new strategies for hybrid and interdisciplinary performance design, soundscape ecology, mixed music composition, extended techniques and unconventional instrumental performance practice, interactive musical technologies, interface design, robotics and the artificial intelligence. In her works engaged with new technologies, Moazzeni explores how the human-machine relations in music entail new modes of knowing and being and she tries to shed light on the ethical, epistemological and ontological issues that arise from and are implicit to techno-scientifically driven arts.

Anoush Moazzeni enjoys a performing career that has, frequently, taken her around the world.

She has performed at various festivals, venues, museums and conferences in Americas, Europe, and West & East Asia. She has been commissioned as artist, composer and lecturer-performer by arts & human rights institutions and organizations such as the Aga Khan Museum in Toronto (AKM), the Fine Arts Museum in Quebec City (MNBAQ), Museum of Civilisation in Quebec City, the 2nd international Art and Human rights Symposium in Ottawa and the Canadian Music Center (CMC) in the recent years. Moazzeni has been constantly engaged in the organization of cultural mediation & educational programs and community works, aiming at facilitating the access and bringing back to the table minority perspectives on sociality, spirituality and the arts, in collaboration with marginalized and/or at-risk communities with the support of institutions such as Vidéographe, Feminist Media Studio, LA CHAMBRE BLANCHE and others. Anoush Moazzeni has premiered more than 80 pieces for piano solo and collaborative piano from contemporary composers around the world under call for scores and commissions and she has been awarded as the winner of multiple competitions and scholarships in Canada, France and Iran.

Exhibiciones: *Travelling In-Between Intensities : An Interdisciplinary Composition A Conceptual and Aesthetic Itinerary For Imaginative Investigations & Doing Philosophy*

Camilo Acosta (Huntertexas)

Colombia

Nacido en la ciudad de Ibagué es un videoartista performer radicado en la ciudad de Medellín. Su obra se compone de distintos elementos audiovisuales como el Vjset, El video Experimental, el video performance y la video Instalación. Su obra se ha exhibido en Países como Alemania, México, Canadá, Argentina, Grecia. Colombia, Ecuador, Perú, entre otros. Es co-fundador del colectivo Multidisciplinar House of Tupamaras.

Exhibiciones: *edit “dél” mismo*

Camilo Restrepo

Colombia

Ingeniero Mecánico de la Universidad EAFIT, Magister en Estética de la Universidad Nacional de Colombia y MFA en Arte del Instituto de Artes de California –CalArts–. Su obra ha sido publicada en los libros Una Línea de Polvo, Contemporary Art Colombia e Historia de la Fotografía en Colombia 1950-2000. Ha realizado exposiciones individuales en Colombia y en Estados Unidos.

En 2010, Restrepo obtuvo una Beca Fulbright y fue nominado al Premio Luis Caballero, el premio más importante de Colombia para artistas mayores de 35 años. Su libro La Foto de Identidad. Fragmentos para una Estética y su monografía Alias se publicaron en 2002 y 2019 respectivamente. El trabajo de Restrepo ha aparecido en libros como Historia de la fotografía en Colombia 1950-2000, Arte contemporáneo Colombia y Vitamina D3: lo mejor del dibujo contemporáneo de hoy.

Carlos Rivera

España - Colombia

Director entre 2016 y 2021 del Proyecto Nanodiseño del Departamento de Estética de la Pontificia Universidad Javeriana. Doctor Cum Laude con Mención Internacional en Arte: Producción e Investigación de la Universidad Politécnica de Valencia, Máster en Artes Visuales y Multimedia de la misma universidad. Diseñador Industrial de la Pontificia Universidad Javeriana. Creativo, Profesor e investigador.

Exhibiciones: *Animatter Vibrato*

Carolina Rosso

Colombia

Artista visual radicada en Bogotá. Su práctica artística reflexiona sobre las estructuras y los sistemas de control en la cotidianidad. El tiempo como elemento substancial significativo de los valores culturales. Así mismo realizar cuestionamientos sobre el desasosiego como explotación del deseo frente al consumismo y la escasez en el marco capitalista neoliberal.

Exhibiciones: *Glotonería Capitalista*

Daniel Neumann

Estados Unidos

Es un artista sonoro, productor e ingeniero de sonido, radicado en la ciudad de Nueva York. Tiene una maestría en Media Art de la Academia de Artes Visuales de Leipzig, adelantó también estudios en composición de música electrónica. Su interés principal se basa en cómo el sonido interactúa con el espacio y cómo el sonido puede moldear el espacio y la percepción espacial.

Paisajes Sonoros: *Latent Seeds [we are the environment]*

Daniel Belton

Nueva Zelanda

Daniel Belton is an internationally celebrated dance-film maker, choreographer, Co-founder and Artistic Director of Good Company Arts. He was a principal dancer with renowned Danish choreographer, Kim Brandstrup's Arc Dance Company working from London during the 1990's. During his performance career he collaborated and performed with many contemporary dance companies, including Douglas Wright, Lindsay Kemp, Irek Mukhamedov, Aletta Collins, Vicente Saez and Elio Gervasi. He established Good Company Arts with Donnine Harrison in 1997

Turning his focus towards choreography, Daniel established Good Company Arts with designer-producer Donnine Harrison in 1997. Good Company create live events and installations through the fusion of multiple art forms. The company has established a reputation as innovators, bringing powerful multi-media arts experiences to theatres, galleries, museums, media and architectural facades, cinemas, planetariums, web and VR. Highlights include the Prague Quadrennial, World Stage Design Festival, Cinedans, Festival Internacional de la Imagen and ISEA, Dance on Camera New York, Genius Loci Weimar International Video Mapping Festival, Romaeuropa Festival, Zentrum Paul Klee, N.O.W DanceSaar Internationales Tanzfestival, Museo de Arte Moderno de Buenos Aires, Attakalari India Biennial, Oceanic Performance Biennial Rarotonga, Arts House Singapore, Aarhus Festival Denmark, Royal New Zealand Ballet, Xintiandi Festival Shanghai, Dunedin Public Art Gallery, Auckland Art Gallery, Tempo Festival Auckland, Te Papa Tongarewa National Museum of New Zealand and the National Museum of Singapore.

He is an accomplished multi-media arts practitioner with 30 years experience working in and researching film, cinematography, digital post production techniques, projection mapping, motion capture, fine art, sound, and design. He was the recipient of Creative New

Zealand's Choreographic Research Residency at Otago University 2004, visiting Media Artist in Residence at Massey University 2008, and Arts Council of New Zealand's Choreographic Fellow for 2010. In 2015 he was made an Arts Foundation of New Zealand Arts Laureate. In 2019 Daniel and Good Company Arts were awarded first place in the prestigious Sino x Nio Illumination Art Prize, Hong Kong.

Elder Manuel Tobar

Colombia

Comunicador Social con Maestría en Humanidades Digitales de la Universidad de los Andes; se ha especializado en la creación, diseño y producción de proyectos de narrativas digitales multiplataforma y narrativas transmedia. Ha dirigido y producido cómics webs, maquetas con Realidad Aumentada, experiencias en Realidad Virtual, Cómics 360°, aplicativos web, entre otros. Así mismo ha desarrollado trabajos para entidades como Señal Colombia, Museos del Banco de la República y la Biblioteca Nacional de Colombia. Ha sido merecedor de varios reconocimientos como el ICFJ professional fellow 2019, además de premios como Crea Digital o el Ventana Sur.

Exhibiciones: *Códice Futuro*

Falon Cañón

Colombia

Artista radicada en la ciudad de Bogotá, su obra plástica está atravesada por un interés en replantear los conceptos de lo estético y una profunda exploración del desecho electrónico y sus posibilidades funcionales. Su trabajo está integrado por una serie de máquinas construidas a partir de desechos de circuitos, motores y otros artefactos tecnológicos. Estos elementos, articulan un discurso que invita a reflexionar sobre la forma en que la sociedad actual enfrenta el consumismo, el despilfarro, la saturación y la producción desmedida, tanto de objetos como de información.

Sus máquinas, interactúan con el espectador a través de sonido, luz o movimiento, con lo cual ofrecen una experiencia estética más allá de la contemplación. La construcción de las piezas muestra el interés de Cañón por reivindicar el papel del artista como generador de objetos y por la exploración del valor estético en la obra de arte.

Exhibiciones: *Recepción - Performance*

Fernando Montoya

Colombia

Artista y Arquitecto, docente de la UAN Universidad Antonio Nariño y Maestrando en Artes Electrónicas UNTREF, busca combinar y experimentar conceptos del oficio arquitectónico y urbanístico, con dispositivos electrónicos-analógicos en dirección a la intervención del espacio, mediante maniobras y experiencias sonoras, con la utilización del Agua como Metáfora y Materia de trabajo. Actualmente desarrolla una Investigación y Obra llamada; Dislalia, (Hidrografías lingüísticas del Río Otún) donde se construye un lenguaje-Ficción, para comunicarse(nos) con el Río Otún (Colombia).

Exhibiciones: *Primera Interacción*

Juan Cortes

Colombia

Es artista audiovisual y profesor de arte y medios audiovisuales. Sus trabajos giran en torno a la investigación y los procesos interdisciplinarios. En especial, se ha interesado por las conexiones entre arte, ciencia y procesos educativos. Su obra, inspirada por el

sonido y las fuerzas de la naturaleza, ha sido expuesta en galerías, festivales de cine e instituciones como el Museum of Modern Art of New York (MoMA), el Bilbao Exhibition Center o la Creative Tech Week de Nueva York. Además, ha sido premiado con el VII Premio a las Artes del Espacio Alternativo de Bogotá. Cortés también ha sido cofundador y curador del Festival Videoarte RADAR y del Festival de Arte Sonoro SATÉLITE y trabaja habitualmente en colaboración con el espacio de creación artística y comunitaria Hyphen-Hub. En 2016 recibió una mención de honor del premio otorgado por el CERN Collide International, enmarcado en el programa de arte y ciencia promovido por esta misma institución, Art at CERN, y ha sido homenajeado con el prestigioso premio PRAC del Ministerio de Cultura de Colombia.

Atractor Estudio, conformado por Alejandro Villegas, Juan Jose Lopez, Juan Camilo Quiñonez y Juan Cortés es un estudio interdisciplinario que trabaja técnicas de la ingeniería mecánica, electrónica e informática desde el campo de las artes. Atractor se enfoca en la visualización de fenómenos naturales, paradigmas matemáticos y científicos relacionados con fenómenos socioculturales no solo de la cultura hegemónica occidental, también de otros modos de saber y entender lo científico, a través de la interacción del espectador con un sustrato digital y análogo.

Atractor entiende la tecnología como un campo de lucha desde nuestro contexto latinoamericano. En este escenario, asimilar y experimentar la tecnología siempre como usuarios activos implica que las artes electrónicas y la creación tienen la potencia de detonar conversaciones y crear espacios de diálogo comunitarios.

Juan Covelli

Colombia

Juan Covelli es un artista visual y curador independiente, vive y trabaja en Bogotá. Tiene una Maestría en Filosofía y prácticas de fotografía contemporánea de Central Saint Martins, Londres. Covelli es investigador y docente universitario y miembro fundador de la plataforma digital Nmenos1. Su práctica se centra en las nuevas materialidades generadas por la era digital, haciendo énfasis en las dinámicas de lo físico dentro de este espacio etéreo.

Covelli explora los potenciales tecnológicos del archivo, el escaneo, el modelado y la impresión 3D, al igual que el aprendizaje de máquina y la inteligencia artificial, como una herramienta radical de creación, buscando transgredir y redefinir argumentos y conceptos arraigados sobre la repatriación y las historias coloniales, indagando sobre la relación entre la tecnología, el patrimonio, la arqueología y las prácticas de-coloniales en la era digital. Utiliza el video, el modelado, las bases de datos y el código para crear instalaciones que colapsan las prácticas históricas con los modelos actuales de visualización y estética digital.

Recientemente recibió el Lumen Prize de imagen en movimiento. Entre sus exposiciones recientes se encuentra: Terra Incognita, Museo de Pereira, Pereira; territorios guardianes, Museo de Arte Miguel Urrutia, Bogotá; Artcamara, Feria Artbo, Bogota; Humanismo digital, Festival de la imagen, Manizales (2019); How to dust the surface, Warrington Museum & Art Gallery, Warrington (2018) y la . Bienal de arte joven de Moscú (2016); entre otras.

Juan Pablo Pacheco

Colombia

Juan Pablo Pacheco Bejarano (Bogotá, 1991) es un artista visual y escritor Colombiano que trabaja actualmente en Europa, cuyo trabajo trata sobre el lugar que ocupan diversas tecnologías en la forma en que entendemos, construimos y nos relacionamos con el mundo. A través de textos, videos y proyectos web, su investigación se sumerge en las relaciones materiales y poéticas entre la tecnología y la ecología, las dimensiones territoriales de las infraestructuras y los entramados entre el agua, la internet y la telepatía. Juan Pablo también ha producido laboratorios transdisciplinarios y colaborativos, que buscan promover la apropiación crítica y la experimentación con diversas tecnologías digitales y analógicas.

Pacheco ha sido profesor del Departamento de Artes Visuales de la Universidad Javeriana (Colombia), y coordinador de programas en Plataforma Bogotá y Espacio Odeón. Sus proyectos han sido expuestos y desarrollados en Colombia, Estados Unidos, España, Dinamarca, Holanda, Senegal, México, Uruguay y Nueva Zelanda.

Julián Aníbal Henao García

Colombia

Artista Maker con una experiencia de 16 años en la creación artística, ha participado en diferentes exposiciones individuales y colectivas como Ener(ética) curada por José Roca y realizada en el monumento de Héroes en la Ciudad de Bogotá. Además, ha sido gestor y productor de festivales como el Visual Flesh en la ciudad de Cartago (2009) y el festival 404, que es un festival internacional de arte que en el 2016 se hizo en la ciudad de Bogotá.

Su pasión por la cultura maker, la experimentación de tecnologías lo han llevado a vincularse con equipos multidisciplinares (ingenieros, filósofos y científicos). Ha sido ganador de la Copa Nacional de la Innovación 6k de MinTic y Colombia Compra Eficiente, 2018, lo que le permitió hacer parte de una visita a San Francisco, en Silicon Valley, e ir a Google, Twitter y visitar algunas de las startups de gran impacto.

Resultado de este premio se buscó que los mecanismos de contratación estatal sean más eficientes y fáciles para la startup con una propuesta llamada Cobre (Contrato Breve). También, creó su startup DNA+art. En el 2018 fue ganador de la Convocatoria de Descubrimiento de Negocios Digitales de MinTic, Apps.co y la Universidad Central en la que desarrolló una solución para gestión y monitoreo de colecciones museales siendo los dispositivos probados en el Museo de Historia Natural la Salle y el Museo de Arte Colonial. A la par del desarrollo de su empresa, estuvo vinculado por 3 años a la Startup TAIA, True Activity Intimacy Autonomy (empresa de inteligencia artificial y filosofía de la mente) realizando el diseño y la creación de hardware.

Javier Alvarez

México

El compositor, educador y creador emérito Javier Álvarez es, según la musicóloga Yolanda Moreno es "... el músico mexicano más interesante nacido en los años cincuenta ...". Nacido en 1956 y criado en la ciudad de México, Álvarez aprendió el clarinete y comenzó a componer a una edad temprana, tocando jazz y música tradicional mexicana durante su adolescencia. Después de viajar al extranjero y obtener diversos grados académicos de la Universidad de Wisconsin, el Royal College of Music y la City University de Londres, donde vivió y trabajó durante casi 25 años, Álvarez regresó a México en 2005. Desde entonces vive en Mérida, en la península de Yucatán.

Javier Álvarez es miembro de la Academia de Artes de México desde 2005. En 2013 recibió el Premio Nacional de Ciencias y Artes, la máxima distinción conferida por el Estado mexicano a los artistas y científicos del país. Más recientemente, en 2014, el Instituto de Bellas Artes y Literatura (INBA) le otorgó la Medalla Bellas Artes en reconocimiento a su contribución al arte y la cultura de México. Además de una prolífica carrera creativa, Álvarez tiene una larga trayectoria académica, habiendo sido profesor en el Royal College of Music y en la Universidad de Hertfordshire. Mientras vivió en Inglaterra, dirigió Sonic Arts Network, la sociedad británica para la música electro-acústica y fue director artístico de la Society for the Promotion of New Music (SPNM). Después de haber enseñado composición durante 3 años en la Academia de Música de Malmö, en Suecia, Álvarez se convirtió en profesor visitante en el Conservatorio de París y en la City University de Londres. A su regreso a México, fungió como miembro fundador de la entonces naciente Escuela Superior de Artes de Yucatán y luego fue Rector del Conservatorio de las Rosas, en Morelia, Michoacán. Actualmente es Director General de la Escuela Superior de Artes de Yucatán y Consejero Artístico del Festival de Música de Morelia, permaneciendo siempre activo como compositor y gestor de proyectos independientes.

Paisajes Sonoros: *Mambo à la Bracque*

Jorge Gregorio García Moncada

Colombia

Jorge Gregorio García Moncada obtuvo el grado de Músico Compositor en la Universidad de los Andes, Bogotá, Colombia en el 2000, donde realizó sus estudios de composición bajo la dirección del maestro Luis Pulido Hurtado. En 2003 obtuvo su grado de Maestría en Composición y Teoría Musical en la Texas Christian University, Fort Worth, Texas, EEUU, donde estudió con el Dr. Gerald Gabel. En 2013 le fue otorgado el título de Ph.D. por el Departamento de Música de la Universidad de Birmingham en el Reino Unido, centrado en la composición por medios electroacústicos bajo la supervisión del Dr. Scott Wilson y del profesor Jonty Harrison.

Desde 2008 se encuentra vinculado al Departamento de Música de la Universidad de los Andes, donde labora como docente e investigador en las áreas de composición por medios instrumentales, electroacústicos y mixtos, así mismo como en diferentes asignaturas de tipo

teórico. Es fundador y director artístico y administrativo del proyecto BLAST – Teatro de Sonido de Bogotá, Universidad de los Andes –, un sistema de difusión multicanal a gran escala para la interpretación en concierto de obras con formato electroacústico y/o mixto.

Paisajes Sonoros: *Carmen, 1948*

Kristian North

Canadá

Is a musician and composer who lives and works in Montreal, Canada. He is currently studying electroacoustic composition at Concordia University.

Paisajes Sonoros: *Swarmscape*

Conferencias: *Swarmscape, Música y Naturaleza Artificial*

La Quinta del Lobo

Colombia

Es un ensamble interdisciplinario y multimedial de artes escénicas establecido en 2010 en Bogotá, Colombia. Sus obras exploran las posibilidades creativas que se generan a partir de los cruces entre las artes, la ciencia y las tecnologías que definen nuestro tiempo. Sus obras se han presentado en las Américas, Europa, Asia y Medio Oriente.

Carmen Gil Vrolijk: Dirección general, dirección de arte, video, vestuario. / **Camilo Giraldo Angel:** Dirección y creación musical y sonora. / **Juanita Delgado:** Voz / **Fernando Sierra (Don Elvis):** Vestuario / **Asesoría científica para desarrollo de BioArte:** Camila Gonzalez Rosas – Cielo León *Proyecto ganador Beca Interfacultades de la Vicerectoría de Investigación y Creación Uniandes y CIC (Centro de Investigación y Creación, Fac. De Artes y Humanidades)

Exhibiciones: *Hybris*

Agradecimientos a Sebastián González Dixon: Creación y desarrollo interactivo, Jorge Bandera, Martha Hincanpié Charry y Federico Polucci. Una versión anterior de Hybris, se presentó en el Festival Plataforma - Berlin en Radial System en Julio de 2019, con su participación. Hybris está dedicada a la memoria y la luz de Camilo Jimenez Peralta.

Laura Colmenares Guerra

Colombia

Laura Colmenares Guerra es una artista colombiana residente en Bruselas (BE). Sus principales ejes de trabajo son la instalación, la escultura, la impresión 3D en arcilla, los animación 3D y el video.

Laura tiene una práctica transversal basada en la investigación que implica procesos de creación a largo plazo. Durante estos procesos, participa en colaboraciones transdisciplinarias con personas de diferentes campos para crear una sólida base conceptual y técnica para cada obra.

Su trabajo explora la relación entre las sociedades occidentales contemporáneas y los ecosistemas vivos, el medio ambiente y los habitantes del planeta. Este cuestionamiento la lleva a concebir escenarios que se relacionan con la política del paisaje y las nociones de territorio. Explora las construcciones de los conceptos de naturaleza y natural y el lenguaje como medio fundacional de la realidad.

En el campo de la instalación interactiva, Laura ha desarrollado obras que utilizan la tecnología para crear una experiencia inmersiva para los espectadores. El uso que Laura hace de la tecnología tiene como objetivo aumentar la conciencia a un nivel corporal profundo, es decir, mediante la respiración (Lungs [the Breather]); o a través de la interacción con las válvulas de agua (Lagunas) para dejar claro el impacto y la responsabilidad que como individuos y

sociedades tenemos con el medio ambiente. En estas obras, la elección de los dispositivos interactivos se basa en las posibilidades de profundizar en esta comprensión.

En la actualidad, y desde 2018, Laura está involucrada en la concepción de un cuerpo de trabajo basado en las prácticas extractivas geopolíticas y neoliberales que golpean el territorio de la cuenca de la Amazonía.

Exhibiciones: *Ríos / Caquetá-Japurá*

María Fernanda Chamorro Ramírez

Colombia

Profesional, empresaria independiente y académica como docente universitaria e investigadora. del sector diseño. Desarrollo de cultura del proyecto a través del pensamiento creativo, disruptivo y estratégico. Manejo de la ecología integral y la sustentabilidad enfocada a diferentes contextos de la cotidianidad. Trabajo con comunidades ancestrales y originarias del sur y centro de Colombia, reconociendo saberes y formas de trabajo comunitario y nuestra interrelación con estas formas de convivir en la cotidianidad laboral, de vida, material, profesional, etc. Investigadora social desde y a través del diseño, implementando actividades de prototipado, pensamiento complejo y creativo aplicado. Miembro del grupo de investigación de la Universidad Nacional de Colombia Saberes Implícitos y voluntaria de la Pastoral Agroecológica de la Diócesis de Ipiales.

Conferencias: *Diseños, Pueblos y Territorios*

Mike Cassidy

Canadá

Mike Cassidy is a computational sound artist currently studying electroacoustic composition at Concordia University in Montreal, Canada.

Paisajes Sonoros: *Swarmscape*

Conferencias: *Swarmscape, Música y Naturaleza Artificial*

- Novideo-1

Es un colectivo dedicado a la experimentación de video con medios digitales y análogos, su práctica busca la interacción de este medio con distintos materiales, procesos y espacios. Su producción incluye recursos como la fotografía, la video-instalación, el video-performance, el cine expandido, el cine escultura y el arte digital.

Exhibiciones: *Memoria de tiempo circular*

Pablo Cetta

Argentina

Pablo Cetta ha compuesto obras de cámara, orquesta y música electroacústica. Realizó sus estudios musicales en la Facultad de Artes y Ciencias Musicales de la U.C.A., donde obtuvo el Doctorado en Música, y paralelamente cursó estudios de composición con Gerardo Gandini. Ha recibido varias becas y encargos en el país y en el exterior, entre ellas de la Fundación Antorchas; L.I.P.M. y Fundación Rockefeller, en un proyecto de intercambio con las universidades de California en San Diego y Stanford; Fondo Nacional de las Artes; Institut International de Musique Electroacoustique de Bourges; Laboratorio de Informática y Electrónica Musical de Madrid y Ministerio de Educación y Cultura de España. Obtuvo, además, la Beca Antorchas, el Premio Municipal de Música, el premio Argentores en el rubro Música para Teatro, Primer Premio en el Concurso Internacional de Bourges y el Premio Euphonies d'Or, en Francia.

Es Miembro de Número de la Academia Nacional de Bellas Artes. Actualmente, se desempeña como Decano de la Facultad de Artes y Ciencias Musicales de la Universidad Católica Argentina (UCA).

Paisajes Sonoros: *...que me hiciste mal...*

Ricardo Dal Farra

Canadá

Profesor de música y artes electrónicas en Concordia University, Canadá. Director-Fundador del Centro de Experimentación e Investigación en Artes Electrónicas (CEIARTE), Universidad Nacional de Tres de Febrero (UNTREF), Argentina. Director de la serie de simposios internacionales Balance-Unbalance (BunB) sobre arte-ciencia y crisis ambiental, y Understanding Visual Music (UVM). Ha sido director del Hexagram Centre for Research-Creation in Media Arts and Technologies de Canadá; coordinador del Área Comunicación Multimedial del Ministerio de Educación de Argentina; investigador del Music, Technology and Innovation Research Centre de De Montfort University en Inglaterra; coordinador de la alianza internacional DOCAM - Documentation and Conservation of the Media Arts Heritage; consultor senior del Centro de Arte y Nuevos Medios Amauta de Cusco, Perú; e investigador de la UNESCO, Francia, para su proyecto Digi-Arts. Co-diseñó la Licenciatura en Artes Electrónicas de la UNTREF, y la Tecnicatura en Producción Musical de la Escuela Técnica ORT, en Argentina. Creador de la Colección de Música Electroacústica Latinoamericana en la Fundación Langlois. Miembro del consejo editorial de Leonardo (MIT Press), Organised Sound (Cambridge University Press) y Artnodes (UOC), y del consejo directivo de ISEA (International Symposium on Electronic Arts). Doctor en estudio y práctica de las artes. Compositor y artista, especializado en acciones transdisciplinarias con ciencia y nuevas tecnologías.

Seminario Internacional: *Procesos creativos en Arte y Ciencia*

Paisajes Sonoros: *Ya nunca me oirás como me oyeras... Sur, electrónica y después, EGT.*

Rodolfo Acosta

Colombia

Compositor, director, improvisador, docente, gestor e investigador colombiano. Su música ha sido presentada en una treintena de países de las Américas, Europa y Asia, ha sido publicada en partitura y disco compacto por diversas editoriales, y ha recibido distinciones a nivel nacional e internacional. Es miembro fundador del CCMC, EMCA y el Ensemble CG, agrupación de la cual es director, y ha liderado colectivos de improvisación como Tangram y la B.O.I. Lleva tres décadas desempeñándose como curador de conciertos, así como también profesor o conferencista en conservatorios y universidades de las Américas, Europa y Asia. Sus escritos han sido publicados en libro, enciclopedia, revista (física y virtual) y programa de mano.

Paisajes Sonoros: *El monocuco chapineruno*

Rodrigo Cicchelli

Brasil

Rodrigo Cicchelli nasceu no Rio de Janeiro em 1966. É graduado em Composição Musical e em Flauta Transversa pelo Instituto Villa-Lobos da Unirio. Pós-graduou-se na Europa nos anos 1990, realizando um doutorado em Composição Musical na Inglaterra (University of East Anglia) como bolsista da CAPES, e uma especialização na França (Institut de Recherche et de Coordination Acoustique-Musique - IRCAM) como bolsista do governo francês. Premiado nacional e internacionalmente por sua produção (Concurso Nacional Villa-Lobos, 1987; Concursos Internacionais Luigi Russolo, 1993/1994/1995; Tribuna Internacional de Música Eletroacústica da Unesco, 1994; Programa de Bolsas RioArte, 1999; Programa Petrobras Cultural, 2006; Prêmios Funarte de Composição Clássica; Residência no GMEM de Marselha, 2008; dentre outros) é Professor Titular junto ao Departamento de Composição da Escola de Música da UFRJ, onde leciona desde 1998.

Paisajes Sonoros: *Esboço de Thetis*

Solimán López

España

Solimán López is a contemporary artist specialised in art, science, sociology and technology.

Founder of the Haddiskmuseum, OLEA bio cryptocurrency and Innovation director at ESAT. His artistic practice includes work with artificial intelligence, biotechnology and DNA, electronics, interactive and 3D.

His work has been exhibited internationally at events, art centres and museums including OI Futuro - Biennial of Digital Art in Brazil, ZKM Karlsruhe (Germany), the Chronus Art Center (Shanghai), Centre Pompidou (France), Hermitage Saint Petersburg (Russia), Art Center Nabi-ISEA19 (South Korea), Ars Santa Monica (Spain), Biennale Nemo Paris (France), Nuit Blanche Paris (France), CAC Málaga (Spain), CCCC Valencia (Spain), CAB Burgos (Spain), CEART Fuenlabrada (Spain), Es Baluard Mallorca (Spain), Cigarreras Alicante (Spain), IVAM Valencia (Spain), MACBA Buenos Aires, Parque Explora Medellín (Colombia), Museo, Exploratorio Bogotá (Colombia), CODAME Festival (Los Angeles), Ukrainian Digital Art Biennial, Sonar Plus, among others.

Solimán also gives workshops and talks at universities, congresses and symposiums such as UFSM in Brazil, the University Carlos III in Madrid, the Google Campus in Madrid, the UPV in Valencia, the Bancaja Fundación, the Injuve, TEDx Valladolid, the Universidad de Cuenca, the Universidad Nacional de Córdoba, Argentina, MediaLab Prado, Madrid or Technarte Bilbao, Paris College of Art or Royal College London, as example.

Exhibiciones: *Introns*

Vladimir Hernández Botina

Colombia

Victoria Keddy

Estados Unidos

Radicada en la ciudad de Nueva York. Su material de trabajo es el sonido y el video electrónico, transmisión televisiva y sonora y el devenir cambiante. Entre sus proyectos recientes se incluyen el desarrollo de un software para la escucha de desechos espaciales, el sonido utópico de un edificio emblemático y una instalación televisiva dentro de una tienda minorista abandonada. Keddie es codirector de E.S.P. TV, un estudio de televisión nómada y una serie de acceso por cable, que realiza ambientes sintéticos y deconstruye lo televisivo para presentaciones en vivo. Keddie ha presentado producciones en vivo con composiciones especialmente comisionadas y exhibido internacionalmente en países como Estados Unidos, Inglaterra, Canadá, Francia, España, Italia, Suiza, Grecia, Irlanda, Islandia, entre otros.

Exhibiciones: *Field Listening*

ACTIVIDADES

Paisajes Sonoros

Conciertos, experimentación sonora y presentaciones audiovisuales con propuestas en torno a la relación imagen-música-tecnología. Música contemporánea, tendencias sonoras experimentales, uso de herramientas tecnológicas, procesos de composición avanzados, mezcla de arte y ruido como paisaje sonoro.

Swarmscape

Mike Cassidy and Kristian North

Swarmscape is an audio-visual system exploring ecosystem dynamics as a compositional structure, enacting the fragile balance between nature and technology while suggesting new aesthetics for their hybrid harmonicity.

Ya nunca me oirás como me oyeras... Sur, electrónica y después

Concierto curado por: Ricardo Dal Farra

Música Electroacústica de Compositores/as Latinoamericanos/as.

El monocuco chapineruno

Rodolfo Acosta

El monocuco chapineruno (2013) utiliza una plétora de músicas preexistentes para trenzar cinco guiraldas o sub-piezas, articuladas en cinco categorías musicales: músicas académicas antiguas y modernas, músicas tradicionales y músicas populares antiguas y modernas. En la versión a cinco canales, el público se asoma individualmente a cada parlante/ventana sonora, para contemplar un mundo musical 'colombiano'

influenciado –pero no anulado– por aquellas otras dimensiones reveladas por los demás parlantes. Así, cada persona construye en su mente un contrapunto metamusical que polemiza los diseños e imposiciones reduccionistas de ‘músicas nacionales’ que se han oficializado, siempre en detrimento de la complejidad de nuestra sociedad y la diversidad de nuestras músicas.

Mambo à la Bracque

Javier Alvarez

Imagina que quieres “escribir” una nota pero no tienes ningún utensilio de escritura. Así que decides recortar letras de un viejo periódico y armar tu nota. Con esa intención, en esta pieza utilicé segmentos musicales cortos, todos ellos procedentes de diferentes versiones de un conocido número de mambo –Caballo Negro– del Rey del Mambo, el compositor cubano Dámaso Pérez Prado, al que esta breve pieza rinde homenaje. A continuación, los ensamblé en un mosaico sonoro utilizando algunos otros sonidos para “pegarlos”. Mi objetivo era crear una especie de música cubista, un mambo de mi propia invención hecho con recortes de mambo.

EGT

Ricardo Dal Farra

Para guitarra acústica, y procesos electrónicos en tiempo real. Versión grabada en vivo en la Kungl. Musikaliska Akademien de Estocolmo, Suecia, durante el Stockholmsfestivalen För ElektroAkustisk Musik XI en agosto de 1989. La obra se transmitió en vivo, por toda Europa, a través de una red radiofónica internacional. Intérpretes: Peter Söderberg en guitarra, y Ricardo Dal Farra, procesadores electrónicos.

La materia prima sonora, generada por una guitarra (con cuerdas metálicas), se transforma en tiempo real mediante un transpositor, una unidad de retardo, y un mezclador.

“EGT” fué premiada en 1990 en el Concurso Internacional de Música Electroacústica de Bourges, Francia, en la categoría ‘música electrónica en vivo’.

Esboço de Thetis

Rodrigo Cicchelli

Esta peça foi composta a partir de versos de Homero – “Os deuses se disfarçam como viajantes de outras terras, e perambulam por nossas cidades em todo tipo de forma” – e de uma frase sobre a deusa Thétis – “Thétis era uma Ninfa do mar”. Estes fragmentos foram submetidos a diferentes traduções que gravei nas vozes de meus colegas de Cursus no IRCAM. Neste esboço, faço uso das vozes dos compositores Sandeep Bhagwati, Giuseppe Gavazza, Eliane Aberdam e Alla Zagaikevitch, além de minha própria voz. Debrucei-me ainda sobre uma série de sons de percussão metálica, gentilmente cedidos pelo compositor James Wood, bem como sons de síntese vocal e síntese por modelos de ressonância que produzi com o software Chant. Trato, portanto, do tema da transformação sob diferentes ângulos: como variações de timbre/harmonia, de ritmo e de forma. Busquei, assim, produzir uma teia de relações sonoras e poéticas, numa espécie de resposta à crítica do Platão da República aos poetas que insistiriam em falar das transformações dos deuses (A República II / 381b–382a). A peça foi estreada em 5 de junho de 1999 durante o 29eme Festival International des Musiques et Créations Electroniques: Synthèse 99 (Bourges, França).

BOW

Adina Izarra

Tomé un extracto del Bow de Sudáfrica ("UMala Wasetywaleni") y lo reprocesé a través de Supercollider, tratando de explorar los ritmos hemiólicos tan característicos de este género. Todos los materiales se generaron de la muestra original, que aparece al final de la obra, para su cierre. Esta pieza pertenece al proyecto Bow Project 2: Bowscares, de Michael Blake.

...que me hiciste mal...

Pablo Cetta

Esta pieza está basada en el tango y fue realizada a partir de la fragmentación y el procesamiento de 33 temas pertenecientes a este género, empleando medios digitales. Más un fragmento que no es de tango, sino de una obra del repertorio clásico, ligeramente procesada, que se relaciona con la muerte (Lacrimosa del Requiem de Mozart).

Ya desde el título se alude a la partición de las músicas originales. El mismo proviene de la famosa frase de la poesía urbana: "Tango que me hiciste mal y sin embargo te quiero, porque sos el mensajero del alma del arrabal".

Aún en las partes en las cuales no se reconoce de qué tangos se trata debido al alto grado de transformación que se aplicó a los fragmentos, permanecen gestos claros, muchos de ellos propios de la música urbana del Río de la Plata. Todo los materiales parten del tango -no existen sonidos generados electrónicamente- se procesan, y se convierten nuevamente en tango.

Se resaltan ciertas características propias de nuestra música ciudadana. Aparece fundamentalmente la naturaleza dramática de la poesía, a la que se suman la ironía y cierto humor, presentes en muchas músicas aún cuando el texto revela profundos pesares. Aunque uno desconociera el significado de las palabras, la entonación misma sugiere otras historias que a su vez podrían ser textos de nuevos tangos.

Hay un muy breve diálogo entre dos personajes interpretados por Roberto Goyeneche y Carlos Gardel. El primero manifiesta un sentimiento de rencor frente a la proximidad de la muerte, mientras que el otro asume una actitud de consuelo.

La obra fue realizada en la Universidad de California en San Diego y obtuvo el Primer Premio en el Concurso Internacional de Música Electroacústica de Bourges (Francia) en 1994. Continúa en otra obra llamada "...y sin embargo te quiero" (1996) en la que no aparecen citas directas de tangos, sólo el sonido del bandoneón.

Bolivianos...!

Alberto Villalpando

La obra fue realizada en el Studio de Recherches de Leo Küpper en Bruselas, Bélgica. Esta pieza fue originalmente concebida como parte de la ópera inconclusa Perdido Viajero. El compositor explica sobre la misma: "... fue desarrollada como una declaración política, durante una pesadilla. La acción tiene lugar luego de la Guerra del Chaco, cuando la Nación boliviana comienza... El texto menciona a Peñaranda, el presidente de aquel entonces, y habla de problemas profundos tales como la ignorancia...".

Carmen, 1948

Jorge Gregorio García Moncada

Algunas personas estamos acostumbradas a leer nuestra historia de una forma bastante impersonal... desde una muy cómoda distancia... como si aquellas palabras encontradas en los libros, periódicos, o cualquier forma de crónica no tuviera nada que ver con nosotros... en mi caso no es así. Vengo de una familia tradicional que usualmente se sentaba a la mesa a conversar... constantemente compartiendo la historia de nuestra familia, generaciones presentes y pasadas. Crecí escuchando estas historias (nuestras historias). Décadas de derramamiento de sangre en mi sociedad han causado diferentes formas de amnesia cultural; hemos estado en guerra contra nosotros mismos desde hace mucho tiempo. colonización, desplazamiento forzado, diferentes formas de política, carteles de droga, guerrilla, paramilitarismo, etc... son palabras dolorosamente incrustadas en ésta, nuestra memoria colectiva nacional. Sin embargo, en el caso de mi familia como el de muchas otras, las tormentosas memorias regionales de nuestro país se han visto mezcladas con diferentes historias de amor y devoción. Tuve la inmensa fortuna de haber conocido por cierto tiempo a Carmen, abuela de mi esposa. Como muchas madres de nuestra sociedad colombiana, fue una mujer profundamente especial, persistente y particularmente fuerte. Carmen y Alberto, tomaron la decisión de casarse en Bogotá un 9 de abril... durante el 1948. Ellos, así como muchos de sus connacionales, sobrevivieron el Bogotazo; un día que cambiaría dramáticamente el curso de nuestra historia moderna. La obra está compuesta tomando como material principal sus últimas memorias de este suceso, antes de fallecer, relatando su historia de amor a lo largo de estos terribles días... el 9 de abril, 1948. Tuve el privilegio no solamente de escuchar su historia, sino de tener su permiso para hacer de sus palabras una de mis piezas... su pieza. Carmen, 1948, es una pieza compuesta como homenaje a la memoria de mi gente... mi familia. Una declaración personal que refleja mi convicción personal que por medio de la memoria, como seres humanos, podemos llegar a un futuro mejor...

A la memoria de Carmen (1922 - 2016).

From nothing to nothing

Ana María Romano G.

El mundo suena constantemente. El profuso entorno sonoro es construido colectivamente. La escucha no es un acto aislado, nos permite circular por los recovecos de la memoria. La escucha nos invita a interactuar y a dejarnos afectar por todo lo que nos rodea, nos recuerda que somos un cúmulo de relaciones e intercambios. Nos recuerda que cada ser vivo es un centro, nos aleja del antropocentrismo. La escucha es un acto de generosidad y de resistencia, por eso mismo es política.

Obra compuesta especialmente para el proyecto "Voices from Eris", lanzado el 3 de enero de 2019. "Voices from Eris" reúne 15 compositoras de Canadá, Colombia, Estados Unidos, Finlandia, Malta, Noruega, Reino Unido, Suecia y Suiza. La publicación fue producida por Shifting Waves, un pequeño estudio profesional de grabación y producción llevado por Margaret Harmer, ubicado en Ginebra, Suiza y que está destinado a proyectos creativos de pequeño presupuesto.

ACTIVIDADES

Exhibiciones

Este espacio surge con el objetivo de potenciar la creación vinculada a la tecnología y favorecer la integración entre diseño, arte, ciencia y tecnología. Así mismo, busca promover la producción y exhibición de desarrollos colaborativos a través de obras que incluyan diseño, arte sonoro, arte audiovisual, exhibiciones, conciertos, performances, instalaciones, entre otros.

Tecnologías acuosas

Ciclo de videoensayos sobre tecnología y decolonialidad
Curaduría: Juan Pacheco

Las relaciones entre la tecnología y el agua son múltiples y variadas, abarcando desde lo poético y lingüístico hasta lo histórico y material. Nos referimos a la internet desde el lenguaje de lo líquido, resignificando conceptos como las nubes, surfear, los torrentes y el streaming para entender nuestro mundo digital. Además, las infraestructuras materiales de la internet, como los cables submarinos o los centros de datos, tienen una estrecha relación con el agua como contenedor, medio y fuente de energía. Visibilizar las dimensiones materiales, ecológicas e históricas de la tecnología digital, nos permite imaginar más allá de los usos represivos de la tecnología con el fin de decolonizar nuestra aprehensión del mundo.

Este ciclo de videoensayos busca abrir preguntas alrededor de la materialidad de los medios tecnológicos, visibilizando las raíces coloniales y extractivistas de los dispositivos digitales que median, de manera incremental, nuestra aprehensión del mundo. A través de las obras seleccionadas para esta muestra, artistas de Colombia, España, Chile y la Guyana Francesa nos sumergen en perspectivas históricas, críticas y metafóricas sobre la relación entre el agua y la tecnología, con el fin de cuestionar el avance acelerado de la tecnociencia occidental y su relación con la crisis socioambiental a la que nos enfrentamos.

La balada de las sirenas secas (2020)

Patricia Domínguez

00:31:39

La obra de la artista chilena Patricia Domínguez abarca la experimentación alrededor de la etnobotánica y prácticas curativas, buscando sanar nuestra relación con una Tierra cada vez más corporativa y privatizada. Para realizar *La balada de las sirenas secas*, Domínguez colaboró con Las Viudas del agua, un grupo de mujeres que dedican su vida a la lucha por el acceso a los recursos hídricos en sus comunidades. El video nos

habla de la privatización del agua en Chile y su relación con el monocultivo de aguacates o paltas, que genera una escasez de agua potable en las comunidades aledañas. Esta obra examina los complejos flujos de agua en cuanto a las posibilidades de llanto, curación y espiritualidad en la era digital.

El salto (2021)

Juan Covelli

00:12:35

La obra artística de Juan Covelli, artista colombiano, busca transgredir y redefinir argumentos y conceptos arraigados sobre la repatriación y las historias coloniales, indagando sobre la relación entre la tecnología, el patrimonio, la arqueología y las prácticas de-coloniales en la era digital. El Salto explora las relaciones que se tejen en torno a la representación del Salto de Tequendama, sitio icónico de la sabana de Bogotá, mediado por múltiples discursos científicos, históricos y tecnológicos. Usando herramientas como la inteligencia artificial, el modelado en 3D, y un software de diseño de videojuegos, Covelli nos inserta en una narrativa que cuestiona las lógicas de desarrollo y naturaleza propias de la mentalidad colonial.

Deep down tidal (2017)

Tabita Rezaire

00:18:40

Tabita Rezaire es una artista Franco-guayanesa-danesa cuya obra ofrece lecturas decoloniales y anti-racistas de las tecnologías digitales por medio de visibilizar otras tecnologías de curación mediadas por el cuerpo. En Deep down tidal, Rezaire explora el poder del agua como una interfaz de conductividad y comunicación, desde cables submarinos, cuerpos ahogados, historias de navegación y ciudades sumergidas. Esta obra explora las fuerzas culturales, políticas y ambientales que dan forma al océano como un portal de comunicación y como una tumba para otras tecnologías y conocimientos de africanos esclavizados.

El punto azul (2017-2020)

Juan Pablo Pacheco Bejarano

00:19:09

A través de textos, vídeos, proyectos web y laboratorios, la obra del artista colombiano Juan Pablo Pacheco Bejarano nos sumerge en las relaciones materiales y poéticas entre la tecnología y la ecología, las dimensiones territoriales de las infraestructuras y los entramados entre el agua, la internet y la telepatía. En El punto azul, Juan Pablo teje una historia multi-lineal entre el Internet Archive, el océano, Silicon Valley, la biblioteca de Alejandría e imágenes astronómicas. El punto azul representa una señal en tiempo real de la interacción de los usuarios con los servidores digitales, pero también se convierte en una metáfora visual y material del planeta Tierra, los océanos del mundo y la internet como una tecnología acuática.

Liquid ground (2021)

Enar de Dios Rodríguez

00:31:46

Enar de Dios Rodríguez es una artista española cuya obra consiste en la selección de materiales visuales y textuales existentes para explorar la aplicabilidad política de lo poético, proponiendo reflexiones sobre la producción del espacio y sus consecuencias sociales y ambientales. Liquid ground es un video ensayo que toma como eje temático los fondos oceánicos y su cartografía para hablar del colonialismo, la ecología y la representación. Esta obra nos revela que el interés por mapear el fondo marino se ha acelerado debido a diferentes intereses económicos, geopolíticos y científicos, empeñados en construir un "nuevo continente" por explo(t/r)ar bajo el mar.

Everything from shells (2021)

Mariana Murcia

00:07:19

La práctica de la artista colombiana Mariana Murcia tiene un carácter transdisciplinar, que encuentra formas de hacer desde la producción y la educación en arte. Asumiendo una posición performativa, su trabajo e investigación exploran formas en las que el lenguaje emerge a través

de transformaciones materiales, la percepción ecológica y la experiencia corporal, incorporando relaciones con su entorno inmediato para especular sobre el origen de las tecnologías que creamos para comunicarnos. En Everything from shells, Murcia propone una correspondencia narrativa y telepática que cuenta la historia de una metamorfosis en la que la personaje principal se convierte en langosta de río.

Recepción - Performance

Falón Cañón

edit "dél" mismo

Camilo Acosta (Huntertexas)

¿Cuántas huellas efímeras pueden caber de uno mismo en un espacio que no contiene nada?

Glotonería Capitalista

Carolina Rosso

Memoria de tiempo circular

- Novideo-1

¿Cuántas huellas efímeras pueden caber de uno mismo en un espacio que no contiene nada? Video-instalación multimedial donde los conceptos de tiempo y movimiento se integran en las tecnologías empleadas, utilizando; un motor, televisores de tubos, edición de video digital y código, por otro lado a través de la experiencia, esta instalación busca darle un espacio objetual al recuerdo creando una ventana temporal yuxtaponiendo capas de un pasado inmediato y el pasado remoto.

Latent Seeds [we are the environment]

Daniel Neumann y Alarm Will Sound

"Latent Seeds" se desarrolló como un proceso de múltiples etapas de escucha y reproducción improvisada a través de Internet: una reflexión sobre la conciencia espacial, de estar presente y ser parte de un entorno acústico que se extiende más allá de las limitaciones de los espacios de insulación espacial. Como punto de partida, o la "semilla", se pidió a los músicos de Alarm Will Sound que escucharan y grabaran sonidos únicos de sus entornos individuales (agua corriendo, pisos que crujen, radiadores que traquetean, etc.)

La segunda etapa fueron sesiones de video chat, durante las cuales Neumann reprodujo las grabaciones a los músicos a través de un altavoz en sus habitaciones y les pidió que respondieran con sus instrumentos a estos entornos acústicos que fueron compuestos.

Field Listening

Victoria Keddy

En agosto de 2022, estuve en residencia en Wursten-Buchholz, en la parte agrícola de Alemania en un tiempo de sequía severa. Sembrados de maíz rodeaban el lugar, enmarcado por un bosque en la lejanía. Los sembrados estaban extremadamente secos, lo que me hizo estar

absolutamente cautivada por la ausencia de agua y esa manera de intentar agarrarse a la vida. Quise escuchar entonces lo que estaba debajo de la superficie de esos sembrados con el fin de actualizar en mi ese espacio invisible. ¿Cómo puede escucharse el estar debajo de la tierra en un estado como éste? ¿Cómo podrán sentir estas vibraciones tan bajas?

Realicé grabaciones de vibraciones sísmicas a varias profundidades dentro de estos campos usando micrófonos geófonos, enfocándome en cualquier intercambio de vida sucediendo a varias profundidades en la tierra, reteniendo a su vez cualquier residuo de sonido que llegaba desde la superficie. A partir de un buen número de grabaciones compuse un arreglo binaural que permite la sensación de estar inmerso dentro del cultivo de maíz. Reproduce estas composiciones a través de una serie de subwoofers en estos mismos cultivos. Esta polifonía de vibraciones presentes por encima y por debajo de la superficie de la tierra, pueden durante un tiempo articularse simultáneamente para nuestros oídos. Como audiencia, no solo podemos escuchar sino también sentir la presencia de la Tierra a nuestro alrededor como si nosotros mismos estuviéramos sumergidos en ella.

Floras

Rejane Cantoni

¡Usted y el programa se convierten en editores, coautores, copropietarios de un jardín NFT en evolución! Floras se instaló inicialmente en un museo emergente dentro de un centro comercial de lujo en São Paulo. La relación entre naturaleza y tecnología es un problema clave, está de moda y la posibilidad de abordarla en el ámbito del arte público, para todos los visitantes del centro comercial, me pareció un gran desafío, sobre todo ahora, en un momento de mutación. y el hibridismo.

Introns

Soliman Lopez

Introns is the proposal of the artist Solimán López to solve the human and natural presence in virtual spaces or metaverses. Introns start off with a genesis collection of 1500 dynamic generative NFTs which have the capability of storing and representing 15 traits of their holder's genome. The project represents an evolution in the representation of reality, in which biotechnology is placed at the service of the artist's gaze. The result is a new digital entity extracted from scientific data of the human genome based on genetic tests, developed by the company ADNTR0

Travelling In-Between Intensities : An Interdisciplinary Composition

Anoush Moazzeni

A Conceptual and Aesthetic Itinerary For Imaginative Investigations & Doing Philosophy. Travelling In-Between Intensities is a video performance/video poetry which consists of an interdisciplinary composition, invented audio-visual instruments and sound sculptures. This video performance was commissioned by the 2nd International Symposium for Arts and Human Rights in Ottawa and was recorded in Tehran/ Iran, in April 2022 by a collective of Iranian (and Iranian-Canadian) artists, led by Anoush Moazzeni.

This performance is formed around autopoietic cartography of sound sculptures to question representationalist and reductionist models and methods of subjectification and understanding the world. The itinerary is to be termed inter-disciplinary, conceptual and epistemic in this specific work, which is presented through the lens of a visitor/camera person. The cartography consists of a rhizomatic scenography and musical structure; a terrain for conceptual and aesthetic exploration that contains multiplicities, conceptual intensities and self-organizations that are rather relational configurations that change state as a function of particular assemblages. In other words, the artists apply a transversal approach to composition and music making that cuts through different disciplines and categories.

This installative performance project aims at playing with concepts and a-signifying semiotics and tries to simultaneously break down the boundaries of contemporary mixed music and new media arts; six sound sculptures, five performers and a map of existential and conceptual territories, created through agential inter-actions between humans and non-humans.

Experimenting with sonic and conceptual potentials of a wide range of interconnected events, matters and processes, this work consist of (sounds and visuals) auto-generative and performative sculptures that take shape in real-time in a chaotic/autopoietic manner and are made of invented automata and musical instruments, a prepared piano, masks, wereable technologies, video art and mapping projections, flowing liquids, oil and chemical processes.

The composer-performers as alchemists, by demonstrating these processes of becoming and their experimentations with matters and concepts try to offer a critic of the anthropocentric human mind behind the technology of today, the power-relations arouse from representationalism and the presence of human exceptionalism in imperial epistemologies. How the processes of "othering" and binary assumptions pollute the human subjectivity.

The artist collective, investigate in poetics of sonic universes, tangible things, computational and chemical processes for Doing philosophy and to bring into the table questions of epistemic accountability and responsibility, material and ecological relation, and the dynamic co-constitution of the many forms that make up the complexity of social life. With concepts such as blubsubjectivity, schizophrenic divinity and surveillance governmentally, they explore the political conditioning of their identities and opt for new possibilities. In other words they try to share their own struggles with issues of representation and formation of identity in relation to the surveillance and algorithmic governmentality, capitalism and geo-petropolitical and ecological undercurrents in the "middle east", the dominance of abrahamic religions and the ignorance of spiritual/ indigenous and more than human-relations with the world, dichotomies which have shaped their identities within the assumptions such as tradition/modernity and east/west.

Lagunas

Laura Colmenares Guerra

Del Latín lacuna, la noción de Laguna se refiere a un reservorio de agua natural que puede tener diferentes dimensiones, formadas desde la boca de un arroyo o río, o por los efectos de las inundaciones causadas por el desbordamiento y el posterior estancamiento del agua. En otro sentido, metafórico, una laguna es una falla en la memoria, la falta del entrenamiento intelectual de una persona o las lagunas que permanecen en un manuscrito por el efecto del tiempo, la humedad, un hongo u otras causas.

Paisajes silenciosos; peces moribundos, el agua es gruesa, las algas y el barro eclipsan las profundidades. Debajo de la superficie, un hombre yace demasiado lejos. Está muriendo bajo el agua.

Fuerzas magnéticas exteriores comienzan a atraer rocas arcaicas de las profundidades del agua. Las rocas se levantan hacia la superficie. Máquinas perforadoras emergen en el paisaje: retorciéndose, girando, acantilándose entre las montañas. Las máquinas interceptan las rocas que levitan, destruyen las rocas y las vuelven a convertir en pedazos de piedra más pequeños que, una vez destruidos, vuelven a caer en el agua. El cuerpo abandonado del hombre comienza a recibir los impactos de las rocas. En la lucha, el hombre pierde la conciencia, ahogarse es inminente, el hombre se entrega a la muerte, se entrega al olvido.

Los lagos y paisajes de montaña fueron realizados a partir de fotografías tomadas en el "Parque Nacional Natural Chingaza.

Ríos / Caquetá-Japurá

Laura Colmenares Guerra

Caquetá-Japurá, escultura realizada a partir del Capítulo II de la Trilogía Ríos.

Para más información visitar el sitio web: <https://ulara.org/selected-work/rios-trilogy>

Botánica Transgénica

Juan Cortés + Atractor Estudio

Las luchas políticas que se libran en América Latina en torno a los temas de la soberanía alimentaria, la deforestación y la preservación de la biodiversidad tienen en el problema multidimensional de los monocultivos uno de sus focos de disputa. On Vegetal Politics V1 se centra en el caso del monocultivo de soja y su acelerada expansión en los territorios sudamericanos. La soja es, entre otras cosas, esencial para la ganadería y la industria cárnica. Desde hace tiempo, y como si fuera uno de los fenómenos que atestiguan la creciente sensibilidad de la tierra como una especie de superorganismo, los monocultivos de soja se ven amenazados por la planta del amaranto. Es tal la fuerza hipnótica que ejerce la soja sobre el amaranto que los industriales están dedicando gran parte de su capital a desarrollar tecnología para desacoplar y neutralizar el hechizo entre ambos organismos”.

El trabajo llama la atención sobre el hecho de que el amaranto, antes de caer en el estatus de parásito, era una planta que ocupaba un valioso lugar en las formas de vida de los pueblos indígenas (como los chibchas en Colombia) de estas tierras ya que su valor nutricional es enorme. El amaranto es un grano esencial que circula fuera de la matriz agroindustrial predominante. La solución empresarial para combatir el amaranto ha sido una guerra transgénica en la que se opera una mutación inmunológica en las plantas de soja para disminuir el contagio virulento del grano autóctono.

El trabajo subvierte la tecnología agroindustrial para mapear el crecimiento de la agricultura tecnificada con el fin de dar cuenta de las relaciones fito-políticas entre la soja y el amaranto. El crecimiento (mediante algoritmos de modelado computacional de última generación), el desarrollo, la lucha por los nutrientes y, en general, la amalgama de relaciones complejas entre las plantas son seguidas por dispositivos técnicos (como la Visión por Computadora acompañada de técnicas de modelado de crecimiento de aprendizaje automático industrial), así como la evolución del valor de mercado de las plantas, que describen paso a paso la evolución de la relación. Al tiempo que se infiltra en la embriología del desarrollo de las plantas y en la biología evolutiva de sus derivas, esta cartografía pseudo industrial reflexiona sobre la historia de la colonización incesante de América del Sur. El desarrollo tecnológico en cuestión pone de manifiesto las conexiones invisibles entre la relación soja-amaranto y la conexión privatización de las semillas-monocultivo-soberanía de la tierra.

Las variaciones II y III son un estreno en la exhibición. Ambas piezas muestran la secuenciación de la planta de soja y cacao respectivamente, en comparación a las modificaciones genéticas que han hecho compañías como Monsanto, de uso privativo. Las obras parten de registrar como NFT los códigos privados, un acto que llama la atención sobre la propiedad de los códigos genéticos y los derechos sobre la modificación de las vidas vegetales, sobre todo en medio de las luchas por la soberanía alimentaria en América Latina.

Hybris

La Quinta del Lobo

Hybris es un proyecto audiovisual performático que se inspira en la paradoja del Grolar (híbrido que nace del Oso Polar y el Grizzly), y que ejemplifica, tal vez, una de las metáforas más contundentes sobre el cambio climático. Por medio de visualización de datos, paisajes sonoros, voces e imágenes se busca generar un espacio de reflexión en torno a las problemáticas propias del Antropoceno.

Terra incognita

Juan Covelli

Terra Incognita es un ensayo visual que busca reflexionar sobre cómo las expediciones botánicas y el ideal europeo de establecer un orden universal para la naturaleza, fueron piezas claves en el desarrollo del imperio y, como por medio de estos procesos, se generaron tecnologías muy sofisticadas para el acopio, transporte y conservación de flora y fauna provenientes de las colonias. Terra incognita imagina como estas prácticas han evolucionado en una ficción de futuro distópico que representa procesos de colonización de otros mundos.

Códice futuro

Elder Manuel Tobar Panchoaga

La colonización del futuro ha llenado lo que viene con imágenes de guerras, robots, cataclismos y desesperanza. Exploramos nuevas formas de ver el futuro, tomamos como punto de partida las visiones ancestrales de comunidades indígenas de Colombia.

Códice Futuro toma elementos ancestrales para proyectarlos en distintas direcciones temporales, creando así visiones del pasado y el futuro que configuran nuevos universos e historias.

Aquí se mezclan elementos como la tecnología y la espiritualidad, lo ancestral y lo digital, el espacio cósmico con los caminos milenarios; estos aparentes extremos toman forma en historias, gráficas y una mitología propia en búsqueda de construir visiones a partir de las percepciones del tiempo y del futuro propias, globales, universales y más allá de lo que la ciencia ficción popular nos señala.

Códice Futuro es también una propuesta para dejar de pensar el futuro de la sociedad desde una perspectiva únicamente fatalista o ideal, en donde todas y todos podemos propiciar cambios responsables en búsqueda de construir entornos más justos, diversos y equitativos.

Synth + Rio

Julian Anibal Henao

Tiempo antes de que Funza o Río Bogotá fuera su nombre, e incluso antes de que grupos humanos habitaran sus riberas, el agua ya corría vigorosa por este sendero que desde el nevado fluye cordillera abajo, insuflando a su paso por el valle, la fuerza vital que lo constituye Río. Agua que el deshielo acumuló en una profusa laguna, a continuación, transita por un laberinto de rocas e intrincadas cavernas que filtran su pureza a la vez que moldean el carácter de este cuerpo hídrico. El agua vuelve a ver la luz en forma de un humilde caudal que orgánicamente adquirirá complejidad con cada roca que pise, con cada planta que roce y con cada animal que descubra a su paso.

Los primeros pobladores de la cuenca no tardaron en notar el comportamiento interactivo del agua en movimiento. Es por ello que pueden concebir el río como "ser vivo" que ejecuta un rol específico al interior de una comunidad bio diversa y con el cual es posible construir un diálogo. Disímil pensar traían consigo los emisarios del viejo continente para quienes el agua no era más que un servicio vital requerido para la correcta operación de un establecimiento humano: la entidad ancestral que habitaba en la figura del agua, se pierde así bajo la sombra de actividades como la exploración aurífera, el comercio, la agricultura o la construcción de acueductos y alcantarillados para cubrir la oferta hídrica y resolver el saneamiento en colonias, palenques y campamentos a orillas del río.

Desde la realidad que afrontan la gran mayoría de los afluentes del planeta Tierra nos vemos en la tarea de redescubrir el espíritu del Río como fuente unificadora de vida y cultura. El ejercicio propuesto para vitalizar la gobernanza y renovar los lazos ancestrales supone el diálogo crítico entre arte y ciencia encaminado a construir un producto artístico a partir de la reinterpretación creativa de la medición rigurosa de la vivacidad del Río Bogotá haciendo uso de estaciones de análisis dispuestas a lo largo de todo el cauce con el fin de examinar la evolución del río desde su nacimiento, y cómo se va transformando a su paso por poblaciones hasta alcanzar su desembocadura en el río Magdalena.

Animatter vibrato

Carlos Rivera

El sonido de Antimatter Vibrato está basado en la oscilación entre quark y antiquark del Mesón B a 300 millones de millones de veces por segundo registrada por el experimento LHCb del CERN. El Mesón B podría contener algunas de las claves de la asimetría fundamental del universo entre materia y antimateria.

Al imprimirse una gran cantidad de energía (parlantes) en el espacio/tiempo (agua), como en el Big Bang, la materia emerge en pares de materia y antimateria (Ej: electrón /positrón), idénticos entre sí pero con la carga opuesta, por lo que al ponerse en contacto se aniquilan volviendo al estado de energía en forma de fotones.

Esta simetría CP (C carga – P paridad) fue violada a los 0.01 nanosegundos después del Big Bang, por lo que no se aniquiló la totalidad de la materia con la antimateria y nuestro universo pudo evolucionar.

Primera interacción

Fernando Montoya

“De niñ@s hablábamos con plantas, animales, nubes y otras entidades que no tenían palabra ni respuesta. Quizá escuchábamos y sentíamos su energía. De adultos, ¿perdimos ese “lenguaje?”

Primera interacción es una pieza en formato de Escultura Sonora, que hace parte de 5 ejercicios e interacciones, correspondientes a 5 lugares ubicados en un recorrido realizado por la Cuenca del Río Otún (Parque Nacional de Los Nevados), desde su nacimiento en Laguna (4000msnm), hasta su desembocadura en el Río Cauca. Esta obra intenta generar un Lenguaje Electrónico Apropriado, para comunicarse con el Río Otún, desde la escucha, en principio, de más de 70 archivos de audio (contextuales-acuáticos-y subacuáticos) recopilados durante 8 días de recorrido por la cuenca hídrica del Río, pero también desde la interpretación y conversión de estos sonidos a Pulsos de Luz y Señales Digitales de Movimiento, que terminan dando una “respuesta”, a esa voz del Río.

Primera Interacción se cuestiona por los “términos” del lenguaje, por sus bordes, sus símbolos y la manera en que nos comunicamos o no, con entidades no humanas.

“este silencio absoluto y agobiante del viento y las nubes rompiendo entre las rocas, siendo agua, siendo cuerdas que se descuelgan del cielo a 4000msnm”

Fragmento de Notas de Diario de Viaje.

ACTIVIDADES

Conferencias

Diseños, Pueblos y Territorios

Mariana Salgado, María Fernanda Chamorro Ramírez, Alexandra Cuarán Jamioy, Vladimir Hernández Botina
Argentina - Colombia

Bioart, intangibles y entornos digitales

Soliman López
España

Posibles formas de habitar el mundo: Una mirada desde la creación interdisciplinaria

Juan Cortés
Colombia

Swarmscape, Música y Naturaleza Artificial

Kristian North, Michael Cassidy
Canadá

Ecosistemas de la vida artificial

Martín Groisman
Argentina

El campo disciplinar desde una perspectiva de género

Laura Zambrini
CONICET, FADU-UBA, UP.
Argentina

Capital Letters (Letras Capitales)

Dave Crossland
Lead UX Programmes & Operations, Google Fonts at Google

Inteligencia tecnológica: el arte y la ciudad

Cleomar Rocha
Brasil

Barniz de Pasto

Eduardo Muñoz
Maestro artesano

París del Pacífico: vistiendo la modernidad en Chile, 1850 y 1920

Emilia Muller Gubbins
Pontificia Universidad Católica de Chile
Chile

Otros diseños, otros archivos

Priscila Farias
Universidade de São Paulo
Brasil

Laboratorio lejos del equilibrio: una metodología experimental

Tania Aedo
México

Hacia una historia del libro y la edición con perspectiva de género: reflexiones desde el estudio de mujeres impresoras coloniales

Marina Garone Gravier
Universidad Nacional Autónoma de México.
México

Por un diseño sentipensante

María Cristina Ibarra
Universidad Federal de Pernambuco
Brasil

El diseño y la colonialidad del hacer

Dr. Frederick Marinus Constant van Amstel
Universidad Tecnológica Federal de Paraná
Brasil

ACTIVIDADES

Conversaciones

Intervenciones desde las que se dialoga alrededor de obras de arte, artefactos de diseño, casos de aplicación de metodologías del diseño o trabajos en proceso.

Conversatorio Field School Concordia University

Ricardo Dal Farra
Canadá

Conversatorio Margarita Diaz - Belén Alvarez Doreste

Conversatorio artistas Colombianos

Elder Tobar, Julian Anibal Henao, Carlos Rivera, Fernando Cruz.
Colombia

Conversatorio Cosmotécnica en Latinoamérica

Renzo Filinich Orozco
Chile

Conversatorio Artes del movimiento

Javier Martin
España

Conversatorio VR Storytelling: Things I've learned making biolum

Abel Kohen
Francia

Conversatorio Cosmotécnica en Latinoamérica

Renzo Filinich Orozco
Chile

Ponencias ICDHS

Mesa 1: Estudios críticos sobre el diseño en latinoamérica: prácticas, discursos y debates contemporáneos

Coordinadores:

Ángela Dotor, Edward Salazar, Maria Clara Salive

Título de la ponencia: Trazos de una ilusión latinoamericana del Diseño

Autor: Buitrago, Juan. Universidad del Valle. Colombia

Título de la ponencia: Lugares de memoria colectiva, las cocinas campesinas cafeteras un diseño mestizo

Autor: Cardona Olaya, Félix Augusto. Universidad Antonio José Camacho. Colombia

Título de la ponencia: El giro material mexicano en la XI Trienal de Milán.

Autor: Martínez Moncada, Adrián; Cruz García, Omar. Centro de Investigaciones de Diseño Industrial. México

Título de la ponencia: Interfaces feministas: una exploración digital del espacio doméstico desde los "diseños del sur".

Autor: Fuentes Vio, Olga; Álvarez Caselli, Pedro. Pontificia Universidad Católica de Chile. Chile

Título de la ponencia: El diseño como sistema complejo. Apuntes hacia una morfología dinámica en el proceso de diseño

Autor: Chávez, Christian Chávez López. Universidad Nacional Autónoma de México. México

Título de la ponencia: Prácticas de diseño de vestuario que debaten valores del desarrollo. otras comprensiones de cuerpo y artefacto.

Autor: Suárez Vásquez, Lina María; Fernández Silva, Claudia. Institución Universitaria Pascual Bravo. Colombia

Título de la ponencia: La política de los cuerpos anómalos: estéticas y manifestaciones incómodas en la(s) moda(s) en Colombia.

Autor: Imbol Álvarez, Carlos. Universidad de Ibagué. Colombia

Mesa 2: Desarrollo tecnológico de proyectos gráficos, visuales y audiovisuales en espacios alternativos de circulación y aprendizaje

Coordinadores:

Paula Acosta, Silvia Buitrago, Camilo Páez

Título de la ponencia: Escenario Intangible, Sensorial y Experimental para un Performance Telemático.

Autor: Peñaranda, Andrés; Mora Coral, Anika. Instituto Departamental de Bellas Artes. Colombia

Título de la ponencia: Apropiación tecnológica, una construcción del conocimiento con propósitos comunitarios – experiencia rural.

Autor: Gordillo Ochoa, Wilson Daniel. Red Fusa Libre. Colombia

Título de la ponencia: Diseño y prototipado de sistemas análogos de proyección para creación audiovisual.

Autor: Castro, Luis. Instituto Tecnológico Metropolitano. Colombia

Mesa 3: Arqueodiseño en los diseños de sur

Coordinadores:

Fernando Álvarez, Gloria Barrera, Martha Fernández, Jaime Pardo, Juan Manuel España, Diana Castelblanco

Título de la ponencia: Diseño antes del diseño: Arqueodiseño e industriosidad.

Autor: Álvarez Romero, Fernando Alberto. Universidad Jorge Tadeo Lozano. Colombia

Título de la ponencia: Cambios y sentidos expuestos en el tambor salasaca.

Autor: Larrea Solórzano, Andrea Daniela. Universidad Técnica de Ambato. Ecuador

Título de la ponencia: Diseñar la vida desde los afectos: aproximaciones a la interconexión desde el budismo.

Autor: Alcalde Gómez, Valentina. Tecnológico de Monterrey, Puebla. México

Título de la ponencia: Continuos y pervivencias en la cultura material del cabildo muysca de suba.

Autor: Hernández Castiblanco, Daniela. Independiente. Colombia

Título de la ponencia: Tradition, Innovation, Making.

Autor: Montes Cruz, José Joaquín. Universidad Nacional de Colombia. Colombia

Título de la ponencia: Memoria y estéticas territoriales: Un universo simbólico de la memoria del conflicto en Colombia.

Autor: Castelblanco, Diana. Universidad Jorge Tadeo Lozano. Colombia

Título de la ponencia: Entrecruzando los hilos de nuestro diseño.

Autor: Vidal, Ernesto. Universidad de Investigación y Desarrollo. Colombia

Título de la ponencia: Cantarino, conservación de una herencia milenaria desde la integración artística

Autor: Gili, Francisca. Independiente, Chile

Título de la ponencia: Conceptualizaciones otras sobre las creaciones objetuales tradicionales de los Pueblos Indígenas de América Latina

Autor: Quiñones Aguilar, Ana Cielo. Pontificia Universidad Javeriana, Colombia

Título de la ponencia: Simultaneidad de la representación del jaguar latinoamericano

Autor: Angulo, Camilo A. Universidad Jorge Tadeo Lozano, Colombia

Título de la ponencia: Libro Creadoras no hegemónicas. Propuesta de diseño desde las mujeres sur

Autor: Barrera Jurado, Gloria Stella. Pontificia Universidad Javeriana, Colombia

Mesa 4: Consumo y cultura material, nuevas visiones historiográficas

Coordinadores:

Cira Inés Mora

Título de la ponencia: Brazilian Modern Furniture in the enrichment economy, from the French pragmatic sociology: standard form, collection form e asset form.

Autor: Tozzo Machado, Fernanda; Loschia-vo dos Santos, Maria Cecília. Universidade de São Paulo. Brasil

Título de la ponencia: For whom was bashofu woven? Ryukyuan banana fiber textiles and social class.

Autor: Mori, Rie; Kakihara, Fumiko; Nomura, Yoko. Japan Women's University. Japón

Título de la ponencia: The Characteristics of White-powder Packaging Design and Consumption Culture in Colonial Cho-sön(Korea), 1920s-1930s.

Autor: Han, Shuhyun; Kim, Min-Soo. Seoul National University. Corea

Título de la ponencia: Design as 'Other': Introducing 'industrial design' to 1960s Norway through the medium of a museum exhibition .

Autor: Valle, Peder. University of Oslo. Noruega

Título de la ponencia: Conceptualizing hyper-reality of e-commerce platforms through product representations on end-users.

Autor: AVCI, Yagmur Gizem; Kaya, Cigdem. Istanbul Technical University. Türkiye

Título de la ponencia: RESIDUOS: medios, bienes, mercancías. Una etnografía sobre la vida social de los restos

Autor: Chemás Rendón, Mauricio. Universidad del Valle. Colombia

Título de la ponencia: Representaciones del icono mariano en la advocación de auxiliadora en Sabaneta - Antioquia

Autor: Mesa Romero, Santiago

Mesa 5: Archivo como diseño y diseño como archivo

Coordinadores:

Victoria Eugenia Peters Rada, Lorena Guerrero, Leonardo Páez Vanegas

Título de la ponencia: Chiribiquete. Panoramas sobre diseño: huellas del diseño en Colombia.

Autor: Zuleta-Montoya, Fausto A.; Aguirre-Ramos, Javier Adolfo; Uribe-Orozco, Mario Fernando; Mallol -Esquefa, Miguel. Universidad Pontificia Bolivariana. Colombia

Título de la ponencia: Letterforms in public space and the archive: lettering, memory and heritage in Venice.

Autor: Farias, Priscila; Bonini Lessing, Emanuela; Fiorella, Bulegato. Universidade de São Paulo. Brasil

Título de la ponencia: Memorias del diseño cubano: la EMPROVA y su departamento de Proyectos y Diseños.

Autor: López Guerrero, Ana Sofía; da Costa Braga, Marcos; Bidot Peláez, Gladys Universidade de São Paulo. Brasil

Título de la ponencia: Neoliberalización, diseño y cultura material: Aproximaciones fenomenológicas desde el mueble en Colombia(1980-1999).

Autor: Sussmann Tobito, Andrés Felipe; Muñoz Tenjo, Humberto Antonio.

Universidad Nacional de Colombia. Colombia

Título de la ponencia: Ettore Sottsass and his archive: re-constructing memories and designing connections.

Autor: Scotti, Marco; Bulegato, Fiorella. IUAV Università di Venezia. Italia

Título de la ponencia: Archivos del Diseño en Argentina

Autor: Devalle, Veronica. Universidad de Buenos Aires. Argentina

Título de la ponencia: A database for understanding early Brazilian graphic design.

Autor: Pereira, Fabio Mariano Cruz; Lessing, Emanuela Fanny Bonini; Farias, Priscila Lena. Universidade de São Paulo, Brazil; 2: Università IUAV di Venezia, Italy; 3: Universidade de São Paulo, Brazil. Brasil

Título de la ponencia: Circulación de imágenes de la mitología clásica en la identidad de marca de la Colombia moderna, 1900-1930.

Autor: Hoyos Gómez, Mauricio Antonio. Universidad Pontificia Bolivariana. Colombia

Título de la ponencia: La imprenta de Enríquez como testimonio del trabajo cooperativo artesanal en Nariño del S XIX.

Autor: Bastidas P., Adriana; Plazas P., Hugo Alonso; Londoño, Felipe César. Universidad de Nariño; Universidad de Caldas. Colombia

Mesa 6: Historiografía del diseño desde una perspectiva de género

Coordinadores:

Diego Bermúdez, Angélica Reyes

Título de la ponencia: Cartel y gráfica militante cuir en América Latina.

Autor: Martínez Castañeda, Benjamín José Manuel. Universidad Nacional Autónoma de México. México.

Título de la ponencia: Historias femeninas del diseño en Colombia.

Autor: Zárate Hernández, Johanna Esperanza. Universidad Jorge Tadeo Lozano. Colombia

Título de la ponencia: Mujeres hacedoras: hacia una historia feminista del diseño del siglo XX.

Autor: Carpinetti, Juliana Eloisa; Gala Zelone, Carolina; Ceciaga, Mercedes. Universidad Nacional de Rafaela (UNRaf) - Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET) Argentina

Título de la ponencia: Utopías antipatriarcales del sur: Mujeres y disidencias en lxs diseños.

Autor: Sandoval Palencia, Adriana; Alcalde Gómez, Valentina. Sapiens/Materia Oscura. Guatemala / México

Título de la ponencia: Mountain-Plain, Sombre-Joyful, Boy-Girl: [...].

Autor: Bártolo, Carlos. Lusíada University. Portugal

Título de la ponencia: Isotype of the Conquest: Pictorial Numeracy in Sixteenth Century Colonial México.

Autor: Navarro, María del Mar. Arizona State University. Estados Unidos

Título de la ponencia: Representaciones y auto representaciones de las Empleadas domésticas a partir del archivo documental "vamos mujer" y de los medios televisivos colombianos

Autor: Solórzano, Augusto

Mesa 7: Diseño en espacios de diversidad lingüística y multicultural

Coordinadores:

Marisol Orozco Álvarez

Título de la ponencia: Towards an intersectional communication design history: a student-centred and culturally-led pedagogy.

Autor: St John, Nicola; Suhendra, Fanny. RMIT University; Swinburne University of Technology. Australia

Título de la ponencia: The letterpress printing expansion in São Paulo at the turn of the 19th to the 20th century and a plurality of languages and visual cultures.

Autor: Piaia, Jade Samara; Farias, Priscila Lena. São Paulo University. Brasil

Título de la ponencia: La colaboración entre colectivos emplazados.

Autor: Montes Cruz, José Joaquín. Universidad Nacional de Colombia. Colombia

Título de la ponencia: Cartel y gráfica militante cuir en América Latina.

Autor: Martínez Castañeda, Benjamín José Manuel. Universidad Nacional Autónoma de México. México.

Mesa 8: Diseño, Arte y Ciencia

Coordinadores:

Felipe Londoño, Alfredo Gutiérrez

Título de la ponencia: Cuarta generación de métodos en diseño. Antecedentes y perspectivas sobre el desarrollo de la disciplina y su ejercicio profesional.

Autor: Vargas Jiménez, Sandra Paola; Quintana Lemus, Mauro Fernando; Restrepo Quevedo, Diego Aníbal. Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Colombia

Título de la ponencia: Designers in Social Advocacy from the Perspective of Design Activism.

Autor: Lin, Yun Xuan; Wong, Ju Joan. (National Yunlin University of Science and Technology. Taiwan

Título de la ponencia: Convergencia y expansión del diseño.

Autor: Salas Bolívar, Eduard Agustín. Iniciativa Social INTL. Colombia

Título de la ponencia: Mirada crítica al diseño responsable: una lectura de Günther Anders

Autor: Mallo -Esquefa, Miguel. Universitat de Barcelona

Título de la ponencia: Richard Hamilton's Art Work: Based on Braun's Electronic Products.

Autor: Yoshimura, Noriko. Miyagigakuin Women's University. Japón

Título de la ponencia: Manizales, distrito creativo del diseño: una apuesta local por la redistribución del conocimiento.

Autor: López Chica, Paula. Universidad de Caldas. Colombia

Título de la ponencia: Diálogos del territorio: una apuesta a los talleres de creación para la transformación.

Autor: Quiroga Buitrago, Nancy; Rodríguez Rodríguez, Carlos Mario. Universidad de Boyacá. Colombia

IX **MERCADO
DE DISEÑO**

Arte electrónico y **Tecnología**

FESTIVAL
INTERNACIONAL DE LA
IMAGEN  **25** AÑOS
17 • 21 OCT DE 2022

IX MERCADO DE DISEÑO

Arte electrónico y **Tecnología**

FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN  25 AÑOS
17 • 21 OCT DE 2022

IX Mercado de Diseño, Arte Electrónico y Tecnología
21º Festival Internacional de la Imagen
Universidad de Caldas
mercado@festivaldelaimagen.com
<https://festivaldelaimagen.com/es/mercado-2022/>
20 y 21 de octubre de 2022
Centro Cultural Universitario Rogelio Salmona
Manizales, Colombia

IX **MERCADO DE DISEÑO**

Arte electrónico y **Tecnología**

FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN  **25** AÑOS
17 • 21 OCT DE 2022

ÍNDICE

01. INTRODUCCIÓN.....Pag.164

02. EJES DEL MERCADO Y PARTICIPANTES.....Pag.165

- Encuentros de plataformas y festivales para la circulación de contenidos creativos y culturales

- Showcases
- Charlas detonantes

- 1ª Feria Salmona Distrito Creativo

03. EQUIPO DE TRABAJO.....Pag.180

IX MERCADO DE DISEÑO

Arte electrónico y **Tecnología**

FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN  25 AÑOS
17 • 21 OCT DE 2022

INTRODUCCIÓN

El Festival Internacional de la Imagen, con el fin de aportar al fortalecimiento del ecosistema de las Industrias Creativas y Culturales del país, realiza la IX versión del Mercado D+A+T. Un escenario de diálogo para la identificación de oportunidades y el desarrollo de intercambios comerciales, artísticos y culturales enmarcados en las dinámicas del ecosistema creativo regional, nacional e internacional. El IX Mercado de Diseño, Arte Electrónico y Tecnología se realizará los días 20 y 21 de octubre del 2022 en Manizales, Colombia, en el Centro Cultural Universitario Rogelio Salmona. Para esta edición, el Mercado se articula con el lanzamiento de Salmona Distrito Creativo y el desarrollo de la 1.ª Feria Salmona, liderada por esta iniciativa de ciudad. Igualmente, se da continuidad a los procesos de ecosistemas cruzados que caracterizan al Mercado, convocando una conversación alrededor de plataformas y festivales locales y regionales en torno a diseño y arte interactivo, creación transmedia y audiovisual, animación digital, videojuegos, narrativas de ciudad, música, teatro y cine.

IX MERCADO DE DISEÑO

Arte electrónico y **Tecnología**

FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN  25 AÑOS
17 • 21 OCT DE 2022

EJES DE MERCADO

• ENCUENTROS DE PLATAFORMAS Y FESTIVALES PARA LA CIRCULACIÓN DE CONTENIDOS CREATIVOS Y CULTURALES

• CHARLAS DETONANTES

• SHOWCASES

ENCUENTROS DE PLATAFORMAS Y FESTIVALES PARA LA CIRCULACIÓN DE CONTENIDOS CREATIVOS Y CULTURALES

El Festival Internacional de la Imagen es un espacio para el intercambio de saberes y experiencias pertenecientes a diversas áreas, especialmente enmarcadas dentro de la creación, el diseño, la tecnología y la cultura. En este sentido, el Mercado de Diseño, Arte electrónico y Tecnología funciona como un lugar propicio para el encuentro de agentes pertenecientes a los diferentes eslabones de la cadena valor de los sectores creativos y culturales, con el fin de promover oportunidades e intercambios para la co-creación, co-producción y co-gestión; espacios que brinden resultados a mediano y largo plazo, generando beneficios a los involucrados en un sentido amplio, y a la ciudad de Manizales en su desarrollo económico, cultural y creativo.

Para cumplir con lo recién planteado, se realizarán tres encuentros formales: el primero, programado para el miércoles 19 de octubre y el jueves 22 enfocado en la edición e investigación de imágenes fotográficas. El segundo, el jueves 20, como espacio central del Mercado D+A+T, el cual convoca a ferias y festivales de diferentes sectores para que presenten su propuesta de valor, sus modelos de gestión y sus posibilidades de circulación y vinculación de creadores homólogos. El tercer encuentro, a realizarse el viernes 21 de octubre, propicia un diálogo alrededor de las oportunidades de Salmona Distrito Creativo, entre invitados de otros distritos y los miembros de este, para plantear posibles estrategias de posicionamiento, desarrollo y monetización de las relaciones que desde allí se tejen.

MESAS DE EDICIÓN - SEGUNDA EDICIÓN

Es un espacio de trabajo colectivo donde se abordará la problemática de la edición aplicada a la imagen fotográfica y sus características específicas. Las sesiones de edición se desarrollarán en conjunto entre editores latinoamericanos y fotógrafos locales, entre quienes se promoverá el intercambio de saberes y posibilidades narrativas para los proyectos presentados.

PARTICIPANTES

Mauricio Toro- Goya / Chile
Cristobal Olivares / Chile
Stefany Rodriguez / Colombia
Eric Allende / Chile
Lania Lex / Colombia
Luis David Acosta / Colombia
Paola Irazabal / Chile
Vilena Figueira / Venezuela
Laura Sofia Mejía / Colombia
Víctor Galeano / Colombia
Daniel Montoya / Colombia
Clara Victoria Forero / Colombia
Santiago Mesa / Colombia
Santiago Escobar-Jaramillo / Colombia
Janeth Usma / Colombia

Encuentro. Ferias y Festivales

Espacio de diálogo entre representantes de Ferias y Festivales a través de la metodología "Café del Mundo" en la que a través de preguntas orientadoras se propicia una conversación donde los participantes comparten su visión y experiencia en torno a los retos y oportunidades para la circulación de contenidos creativos.

Invitados

Feria del Libro de Manizales

<https://www.instagram.com/feriadellibromzl>

Luis Miguel Gallero. Coordinador histórico de la Feria - Director de bibliotecas Universidad de Caldas

Festival Internacional de Cine de Manizales FICMA

<https://ficmafest.org/>

Federico Zapata. Director

Festival Internacional de Teatro Universitario FITU

<https://arteshumanidades.ucaldas.edu.co/blog/2022/07/26/festival-internacional-de-teatro-universitario/>

Sergio Arenas. Coordinador. Docente Universidad de Caldas

Festival internacional de Música CiMa CIMA

<https://cima-project.vercel.app/>

Hector Yovanny Betancut Santa. Coordinador y director artístico festival CIMA

Carolina Guacaneme. Productora

Festival de Arte Contemporáneo

<https://www.facebook.com/profile.php?id=100064458895453>

Pedro Rojas

Alejandra Murcia

Video Sobre Ruedas

<https://filmfreeway.com/SobreRuedas>

Laura Marcela Menjura. Producción General

Festival Pereira Querendona

<https://corporacionkhuyay.com/querendona/>

Natalia Cano. Productora

Julián Malagón

Festival de Cine de Riosucio

<https://filmfreeway.com/FestivaldeCinedeRiosucio>

Manuel Vélez

Muestra del libro autogestionado Mula

<https://www.instagram.com/mulapereira/?hl=es>

Ricardo Rodriguez

Narrativas Urbanas

<https://www.instagram.com/narrativasurbanasmzl/?hl=es>

Diana Lorena Gomez Giraldo

Grita Fest

<https://www.manizalesgritarock.com/>

Fundación ARCA - Plataforma ARTKA

Industria Creativa con origen Bogotá, Colombia desde 2006, ha estado integrada por un equipo humano interdisciplinar de profesionales realizadores e investigadores en áreas artísticas, áreas científicas, áreas humanas, áreas técnicas y operativas, que fortalecen el propósito de la entidad como empresa cultural eficiente y óptima en la gestión y producción de procesos y proyectos dirigidos a diversas comunidades, generando contenidos artísticos permanentes.

ARTKA Plataforma de Música Electrónica y Creatividad Digital, comenzó en 2016 como un proceso de selección de músicos electrónicos y artistas visuales, con el fin de incluirlos en su programación de formato LIVE ACT anual en Bogotá, dando continuidad a su programa de 2010 a 2015 (Conectados).

<https://www.instagram.com/fundacionculturalarca>

<https://www.facebook.com/fundacionculturalarca>

https://www.youtube.com/channel/UC_H6YJ82gigYqgcm_IBAA6w

<https://www.flipsnack.com/CF9EFABBDC9/brochure-fundacion-cultural-arca-2022.html>

[@artkaplataforma](https://www.instagram.com/artkaplataforma/)

[ARTKAPLATAFORMA/](https://www.facebook.com/ARTKAPLATAFORMA/)

<https://www.youtube.com/channel/UCKZq9vyLvEg6B9tmmlHkBAQ>

Rodrigo Andrés Matilla - Red Joven de arte y emprendimiento



Rodrigo Andrés Matilla - Red Joven de arte y emprendimiento
Líder de la RED JOVEN DE ARTE Y EMPRENDIMIENTO un colectivo de artistas, artesanos y emprendedores en su mayoría jóvenes que buscamos llevar el arte y el emprendimiento a otro nivel, de manera tal que el espíritu del emprendedor se reviva y nos convirtamos en una RED de apoyo mutuo. Artesano desde hace más de 10 años. Trabajo el papel en la técnica cartapesta.

<https://www.facebook.com/RedeArtEmprendimiento>

<https://instagram.com/redartemprendimiento>

Francisco Quijano / Colombia

Maestro en Artes Visuales, Maestrante en Investigación Creación Arte y Contexto Universidad de Nariño, Nace el 12 de noviembre de 1992 en Bogotá, D.C. Colombia. Reside en la actualidad en la ciudad de San Juan de Pasto, Colombia. El desarrollo de su propuesta artística tal como obra está sustentada dentro de la estética erótica con una perspectiva sustentada desde el género y como esta se conjuga en el entorno social y cultural, teniendo un interés por la corporalidad masculina la cual se aborda desde lo corporal, conceptual, teórico y plástico sin limitar las posibilidades y lenguajes que se emiten desde cuerpo, de este modo se enfoca en la desnudez del cuerpo como estrategia de codificación entre el arte y lo crítico-reflexivo desde lo subjetivo u objetivo para gestar lenguajes artísticos en la búsqueda de nuevas miradas de la masculinidad y su construcción fuera del estereotipo patriarcal.



Encuentro día 3. Distritos creativos

En este espacio representantes de Distritos creativos e iniciativas de ciudad presentarán sus experiencias y conversarán entre ellas con el fin de dibujar las oportunidades y retos del Salmona Distrito Creativo.



Laura Valeria Buritica Quintero

Arquitecta y Magíster en Estética y Creación. Su experiencia profesional se ha desarrollado en proyectos y eventos culturales que relacionan, el arte, la ciencia, la tecnología en distintos ámbitos, principalmente el académico, así como también en áreas de producción y comercio editorial.

Paralelo a lo anterior, ha participado en exposiciones, convocatorias y procesos de formación que giran alrededor de las artes plásticas, fue seleccionada en la Feria del Millón del año 2015 y ha participado en exposiciones y en la formulación de talleres para el área cultural del Banco de la República.

Actualmente coordina y es curadora de la sala de exposiciones del Centro Cultural Universitario Rogelio Salmona de la Universidad de Caldas y coordina el ADN Salmona Distrito Creativo. Está vinculada al comité editorial de la revista de crítica de artes Error 19-13, trabajó en Casadentro proyecto seleccionado en Investigarte 2.0 de Minciencias en su rol como investigadora y artista.

Ángela Molina

Ana Maya

Showcases

170

FESTIVAL
IMAGEN 25 AÑOS
17 • 21 OCT. DE 2022

Arte electrónico y Tecnología

IX MERCADO
DE DISEÑO

IX

Durante el Mercado de Diseño, Arte electrónico y Tecnología se realizarán presentaciones públicas programadas en el marco del Festival Internacional de la Imagen, en las cuales se exhibirán propuestas sonoras, audiovisuales y performáticas, de diversos artistas y colectivos.



Jose Miguel Luna

Músico, productor y artista multimedia con base en Bogotá, Colombia, enfocado en la creación de música electrónica y el performance sonoro y visual en tiempo real, mediado por la tecnología, buscando nuevas posibilidades de uso de la tecnología en el arte.

Digital Cosmos explora el paisaje sonoro, la bio acústica, la música dance, el ambient, el techno, el glitch, la electroacústica y la síntesis de sonido junto con proyección visual audio reactiva generada en tiempo real, exponiendo sonidos que cruzan la experimentación de músicas electrónicas, utilizando el análisis de datos y la algorítmica para generar paisajes digitales y espacios acústicos virtuales, evocando pequeños mundos visuales y sonoros que oscilan entre el orden y el azar, en un show que busca tránsitos del espectador entre lo contemplativo e inmersivo hasta lo enérgico y envolvente.

@jose.miguel.luna

<https://bacurue5.wixsite.com/josemiguelluna/digitalcosmos>

<https://open.spotify.com/artist/3rxz0CdhYjH5Hr0SeU1rvG?si=ntZfbL1ZToaXge8iFtwahA&nd=1>

<https://www.conectividades.org/>

Parabellum

Parabellum es un artista y productor colombiano de música electrónica, influenciado por subgéneros del techno, como: industrial, acid, gabber, noise y modular. Su proceso musical comenzó manejando software de producción como Reason y Ableton Live. Ha decidido con el tiempo convertir su música en una propuesta live, generando sus propios sonidos, atmósferas y diversas frecuencias del techno.

Instagram

https://www.instagram.com/parabellum_____/



Julián Andrés Restrepo

Arquitecto de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá con experiencia en diseño e iluminación de espacios escenográficos, y dirección de arte, capaz de articular estéticas y conocimiento de las bellas artes como influencia sobre la calidad del diseño espacial, sonoro y audiovisual.

Showcase: Kon Tiki, el sol en el sur

<http://joshobandcamp.com/>

La propuesta en vivo pretende evocar paisajes oníricos futuristas que contrastan e invitan al oyente a construir memoria mediante las percepciones de un espacio que se pierde en la historia.

Muestra FICMA

El Festival Internacional de Cine con Medios Alternativos es un evento donde convergen las nuevas narrativas audiovisuales, la tecnología y el cine. El Festival busca la integración de los narradores audiovisuales con las industrias creativas. FICMA es un festival incluyente, cuya misión es difundir proyectos de calidad con los recursos tecnológicos disponibles, con un compromiso cultural y social firme que se va consolidando cada vez más en cada edición.

Universos FICMA

Pseudologías fantásticas y otras parafrenias creativas

Lanzamiento de la PROMO

Mapu kutran. Roberto Urzúa. Chile. 2021. Corte de 7 min.

Roger Ballen's Asylum of the Birds. 2014. 6:22 minutes

Son of Sodoma Theo Montoya, 2020 15 min.

Bestia Chile 2021, 15 min dirigido por Hugo Covarrubias

Los huesos 2021. 14 min. Chile. Joaquín Cociña, Cristóbal León

Muestra INKAFEST mountain film

El festival internacional de cine de Arequipa INKAFEST mountain film, crea una plataforma cada año para que cientos de directores de cine profesionales, amateurs y casa productoras envíen su material audiovisual al concurso internacional, generando una ventana de presentación a AREQUIPA como sede del festival internacional INKAFEST y el más antiguo en Latinoamérica en cine de MONTAÑA, además de las redes de festival integradas a la Alianza internacional de cine de Montaña entre otras organizaciones relacionadas al audiovisual. El festival también hace presentaciones internacionales y desde hace un par de años envía material audiovisual a los festivales internacionales. Cada año el festival INKAFEST recibe invitados de cineastas, empresas productoras de cine que llegan como jurado y/o conferencias, prensa internacional especializadas en naturaleza, aventura entre otras actividades.

Festival internacional de cine INKAFEST, viene creando espacios culturales en la ciudad de Arequipa, uno de los objetivos es la democratización de la cultura llegando a varios distritos de la ciudad y alineado con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Naciones Unidas. El festival tiene el reconocimiento de la municipalidad de Arequipa como evento cultural de interés provincial, además cuenta con el auspicio del ministerio de cultura, alianza para las montañas-FAO -naciones unidas, embajadas, centros culturales y empresas privadas. El festival tiene una programación variada en la ciudad con colegios, universidades y espacios culturales, auditorios, y municipalidades en temas relacionados al medio ambiente, inclusión "personas que a través del deporte superar su discapacidad física", empoderamiento de la mujer, deporte, cine en los colegios, cultura y público relacionado al cine. La programación lleva a vivir la experiencia de los participantes con los invitados nacionales e internacionales con las conferencias, talleres, muestra, concursos entre otras actividades presenciales y virtuales.

Zen summits

DIRECTOR: Mike Raymond PAÍS: Canadá IDIOMA: Inglés AÑO: 2020 TIEMPO: 19'55"

Siete atletas se embarcan en un viaje de yoga espiritual a la cima del mundo y a las profundidades de sí mismos. A 6000 m, el aire enrarecido es difícil de soportar. Necesitarán conectarse con el momento presente para asegurarse de que cada respiración cuente. A medida que se elevan más allá de un punto en el que pocos se aventurarán, aprenden lo que realmente significa llegar a la cima

Abrazar las estrellas

DIRECTORES: Christopher Sánchez, Mario Cervantes PAÍS: España IDIOMA: Español
AÑO: 2020 TIEMPO: 8'

Javier García Pajares es conocido por ser el primer alumno sordociego en disfrutar de una beca Erasmus. Gracias a ello, comenzó a convertirse en un ejemplo de superación y referente en el entorno de la discapacidad. No conforme con ello, años después se lanzó a la aventura de conseguir el reto de alcanzar picos de montañas cada vez más exigentes y experimentar nuevos deportes de aventura de la mano de su psicólogo y amigo José Antonio García. En este documental acompañamos a Javier en una nueva aventura mientras conocemos su historia de superación y se reafirma como un referente para muchos.

Charlas detonantes

173

FESTIVAL
IMAGEN 25 AÑOS
17 • 21 OCT. DE 2022

Arte electrónico y Tecnología

IX
MERCADO
DE DISEÑO

Los invitados, con un recorrido dentro del sector cultural y creativo enmarcado en las temáticas del Festival Internacional de la Imagen, compartirán sus experiencias como colectivos, creadores, gestores o empresarios con el fin de conectar al público del festival, y de la ciudad en general, con los retos y oportunidades que ofrece el medio. Adicionalmente, estas charlas buscarán motivar a los asistentes para que continúen la conversación y consoliden vínculos a través del resto de actividades propuestas en el Mercado de Diseño, Arte electrónico y Tecnología.

Participantes



Rafael Eduardo González Otoyá / Perú

Rafael González-Otoyá B. es Licenciado en Marketing y Negocios Globales y cuenta con estudios de Maestría en Gerencia de Marketing y Gestión Comercial en la Universidad Privada del Norte (Perú). Es fundador y CEO de Netdreams, consultora peruana especializada en el desarrollo y promoción de soluciones móviles: webs, Apps, eCommerce y videojuegos. Ha sido Presidente del Comité de Marketing Mobile del IAB Perú. Es Profesor de la carrera de Diseño de Videojuegos y Entretenimiento Digital y de los cursos del Área de Innovación de la Escuela de Educación Superior Toulouse Lautrec (Perú) y es profesor de los cursos de Marketing Digital del Instituto Certus.

Título de la charla: *"Inspirándonos en las culturas prehispánicas para crear videojuegos de éxito"*

Esta charla detonante va a tratar acerca de cómo las historias que forman parte de las culturas prehispánicas son una fuente de inspiración valiosa para crear videojuegos de éxito. Nuestra cultura prehispánica es increíble y están llenas de elementos mitológicos que nos permiten desarrollar historias hermosas para el desarrollo de videojuegos. Vemos que, en los últimos game jam que se están desarrollando en latinoamérica, se están creando cada vez más videojuegos que rescatan la magia de las historias prehispánicas. La presencia de iconografía prehispánica puede ser un factor fundamental en la estética e historia de nuestros videojuegos.

Paola Irazábal / Chile

Paola Irazábal, diseñadora gráfica y magister en Edición de libros e Industrias editoriales. Es fundadora y directora de ESTUDIO PI, estudio especializado en el diseño editorial y museográfico con experiencia centrada en el sector de la cultura, las artes y el patrimonio. Es directora y académica del Centro Editorial de la Escuela de Diseño de la Universidad Diego Portales y académica en la Universidad del Desarrollo, Santiago, Chile.

Título de la charla: *Del color a la imprenta ¿Cómo nacen los libros de arte?*

Se dará a conocer una reflexión en base al proceso de producción de un libro de arte. Desde la elección del color, la estructura, diagramación e imagen, hasta llegar a la impresión. Las diversas decisiones que se toman en el desarrollo de un libro, las etapas más importantes y decisiones claves para la construcción de manera efectiva y sostenible.

www.estudiopi.cl

<https://www.instagram.com/paolairazabal/>

<https://www.instagram.com/estudiopi/>

pirazabal@estudiopi.cl



Edward Leandro Muñoz Ospina / Colombia

Edward Muñoz: Diseñador Visual, magister en diseño y creación interactiva de la Universidad de Caldas. Diseñador editorial, ilustrador y editor de Dr. Fausto cómics.

Título de la charla: *“Dr. Fausto comics”*

Dr. Fausto cómics es un proyecto editorial colaborativo de historieta colombiana. En 13 ediciones antológicas hemos publicado el trabajo de alrededor de 40 autores y autoras colombianas. Nuestro objetivo además de publicar cómic es dinamizar el mercado editorial en búsqueda de la profesionalización del sector.



Ana Jurado. Mugre Diamante / Colombia

Diseñadora visual de profesión. Comenzó a explorar narrativas urbanas transcribiendo las calles a través de letras en aerosol en 2010. El grafiti se convirtió en una herramienta que luego combinó con otras técnicas para implementar sus propios elementos visuales en murales de gran formato y así desarrollar su estilo gráfico actual. Sus influencias y referencias van desde los recuerdos de infancia y raíces familiares, hasta música, danza y portadas de revistas antiguas.

Título de la charla: "Mugre Diamante"

En este encuentro la diseñadora visual Mugre Diamante nos hablará sobre sus exploraciones en torno a las narrativas urbanas. Las influencias, intereses y formas que nutren sus murales de gran formato, su estilo gráfico y su transcripción de las calles a través de letras en aerosol.

Nicole L'Huillier / Chile

Artista e investigadora chilena. Desde una perspectiva transdisciplinar su obra se desarrolla principalmente por medio de la instalación, performance, escultura y composición sonora, explorando el sonido como material de construcción vibracional y membranar que entrelaza agencias desde lo micro a lo cósmico y estimula nuevos imaginarios, sensibilidades y colectividades.

Doctora en Artes Mediales y Ciencias de MIT (Media Lab, 2022). Ha presentado su trabajo internacionalmente, abarcando una gran diversidad de escenarios y contextos.

Título de la charla: *Transducciones, resonancias y membranas*

Esta es una investigación que propone una práctica y cuerpo de obra que deriva de las posibilidades dentro del concepto de "La Membrana", un dispositivo organizacional para sintonizarnos con nuestra realidad vibracional. Basado en la configuración y características de una membrana vibracional, "La Membrana" es un concepto estimulante y productivo que propicia modos vibracionales de pensar y ser en el mundo.

@nico_lh

<https://nicolehuillier.com/>



Paola Torres / México

Licenciada en dirección de ventas por la Universidad Del Valle de México (UVM). Maestra en administración de negocios por la Universidad Tecnológica de México (UNITEC). Doctora en administración de empresas por el Instituto de Estudios Superiores ISIMA. Directora de la incubadora de empresas de la Universidad Autónoma del Estado de México (UAEMéx).

Miembro de la comitiva mexicana del programa de transferencia en ciencia en ingeniería para el fortalecimiento institucional de la investigación científica, académica, universitaria y el impulso a la promoción de emprendimientos de base tecnológica. Proyecto de la Organización de Estados Americanos (OEA) y la Universidad Autónoma Gabriel René Moreno (UAGRM) de Santa Cruz, Bolivia.

Diplomado en negocios del comercio México-China por la Universidad de Beijing, en conjunto con la Universidad Veracruzana. Catedrática a nivel preparatoria en la Universidad Tecnológica de México (UNITEC) en el Estado de México, y a nivel licenciatura en el Centro Universitario Inglés (CUI) de Quintana Roo. Autora de distintos artículos técnicos en materia de negocios. Conferencista magistral en países como Bolivia, Costa Rica, Colombia y Mexico.



Título de la charla: *EL DISEÑO COMO BASE PARA EL EMPRENDIMIENTO:*

La creación de un nuevo negocio requiere del diseño, ya sea de un producto o de un servicio. En la medida en la que se tenga un satisfactor de una necesidad en el mercado, una empresa tendrá éxito. En esta plática se establecen algunos puntos que deben ser tomados en cuenta para generar emprendimientos que tengan impacto en la sociedad. Así mismo, se advierte sobre los aspectos que se deben evitar en el proceso.



Jaime Andrés Monsalve B.

La paz y la exaltación de las músicas regionales en pandemia

Para RTVC-Sistema de Medios Públicos y Radio Nacional de Colombia, la llegada del covid-19 coincidió con la necesidad de abrir nuevas emisoras en territorios asolados por la guerra. ¿Cómo exaltar los valores culturales de esas regiones cuando estás confinado por cuenta de una pandemia? La solución la encontramos en la creación de un festival de música que de manera remota dio cuenta del desarrollo de los sonidos regionales y campesinos de cada uno de esos lugares. Gracias a ese emprendimiento, un puñado de artistas emergentes empezó a dar un salto importante hacia otros escenarios, acaso inimaginables para ellos en algún momento.

Manizales, 1974. Comunicador social - periodista de la Universidad Javeriana, actualmente jefe musical y cultural de la Radio Nacional de Colombia y miembro del comité editorial de la revista cultural más importante de su país, El Malpensante, donde funge además como comentarista musical. Ganador en dos oportunidades (2011 y 2018) de Premio Nacional de Periodismo Simón Bolívar por trabajos sobre música. Ha sido redactor de El Espectador, editor cultural de la Revista Cambio, jefe de Redacción y editor internacional de la revista SoHo, y ha colaborado con medios como el Washington Post, El País de España, El Periódico de Cataluña y La Nación de Argentina. Ha tenido experiencia como conferencista en Lyon, Francia; en La Habana, Cuba; en Quito, Ecuador, y en diferentes eventos en Colombia. Es autor de Carlos Gardel, cuesta arriba en su rodada (Panamericana, 2005), El tango en sus propias palabras (Icono, 2005), Astor Piazzolla, tango del ángel, tango diablo (Panamericana, 2009) y, en coautoría, de unos 15 libros más especializados en música.

Panel detonante / Chile Desafíos creativos y culturales

Este panel se concibe a partir de los desafíos que enfrentan los creadores, artistas, colectivos y emprendedores a la hora de circular sus productos y obras en el mundo de hoy. ¿Cómo lograr que las iniciativas sean sostenibles en el tiempo? ¿Cómo obtener financiamiento y pensar en lo económico sin perder de vista el propósito, sin dejar de lado dimensiones como la ambiental, la ética y la social?

Invitados

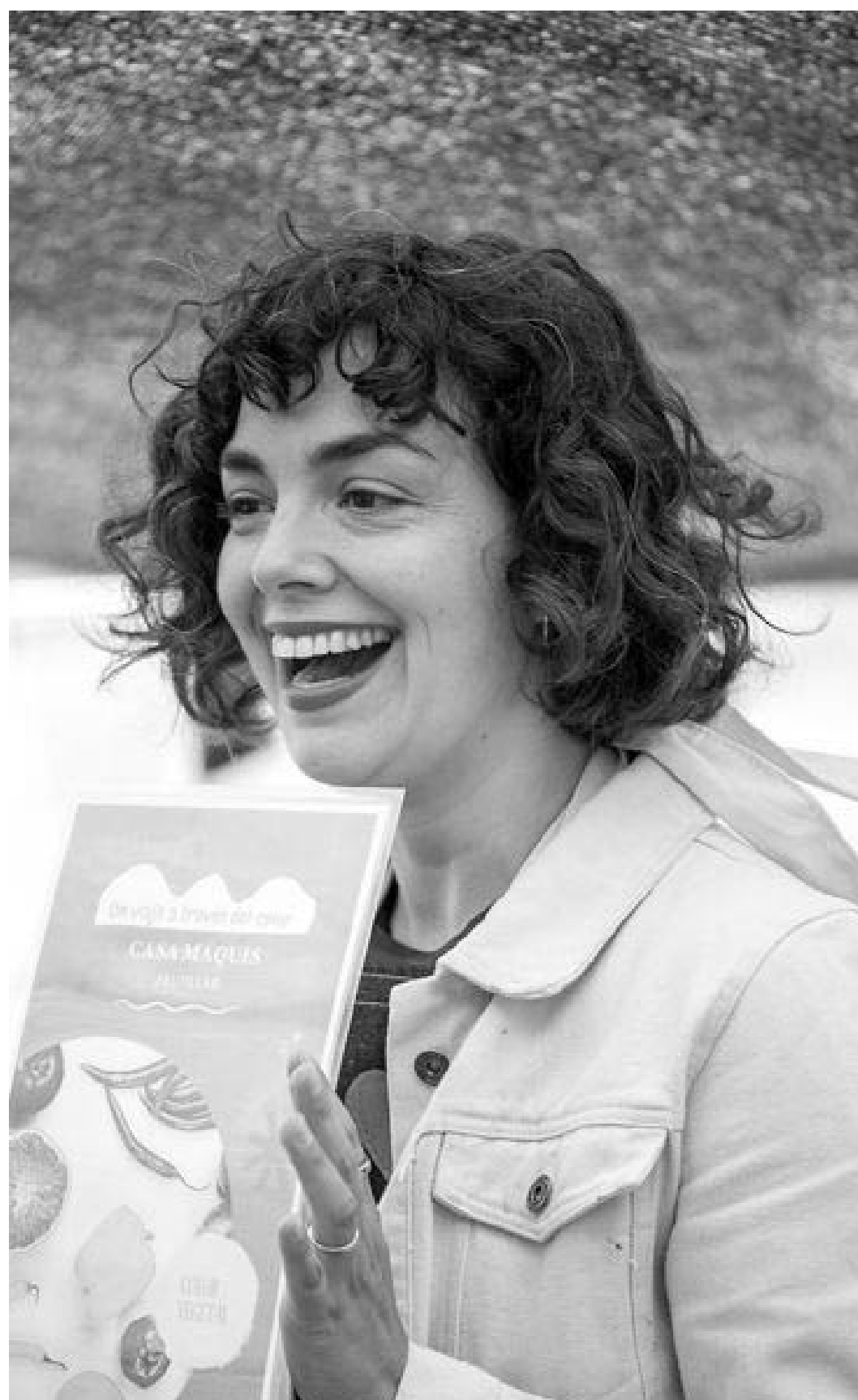
Maqui Cáceres

Científica, creativa y emprendedora chilena. Idea original de "Un viaje a través del color", "Maqui y Flami la curiosa" y "Pequeñas curiosidades, grandes descubrimientos". Fundadora de Casa Maquis, Espacio Creativo Frutillar. Maqui es Licenciada en física aplicada e ingeniera física que ejerció parte de su carrera en el mundo de la ciencia aplicada a las políticas públicas para la descontaminación del aire y el cambio climático en instituciones chilenas, como el Centro Premio Nobel Mario Molina Chile y el Ministerio del Medio Ambiente e internacionales como Climate and Clean Air Coalition de UNEP. Estudió ciencia porque desde niña se maravilló con los fenómenos de la naturaleza.

Obra

UN VIAJE A TRAVÉS DE LA LUZ Y EL COLOR

Flami, una flamenca científica y artista, siente curiosidad por todo lo que la rodea, especialmente por los fenómenos del mundo natural y por los colores que la deslumbran. Flami observa la belleza de la naturaleza y quiere comprender los misterios del planeta Tierra que han sido descubiertos por grandes científicos como Isaac Newton y otros. Pronto Flami buscará acercar a las niñas a distintas referentes de mujeres científicas de estos tiempos en un nuevo proyecto creativo.



Iván Verdugo. Uará Duoe

Uará es un dúo de arte transmedia y tecnologías artísticas (CL-BO) enfocado en el uso de nuevos medios. Producimos música de tipo Global Bass con ritmos de raíces afro-latinoamericanas, principalmente festejo peruano, rescatando así la identidad del sonido mestizo y afrodescendiente.

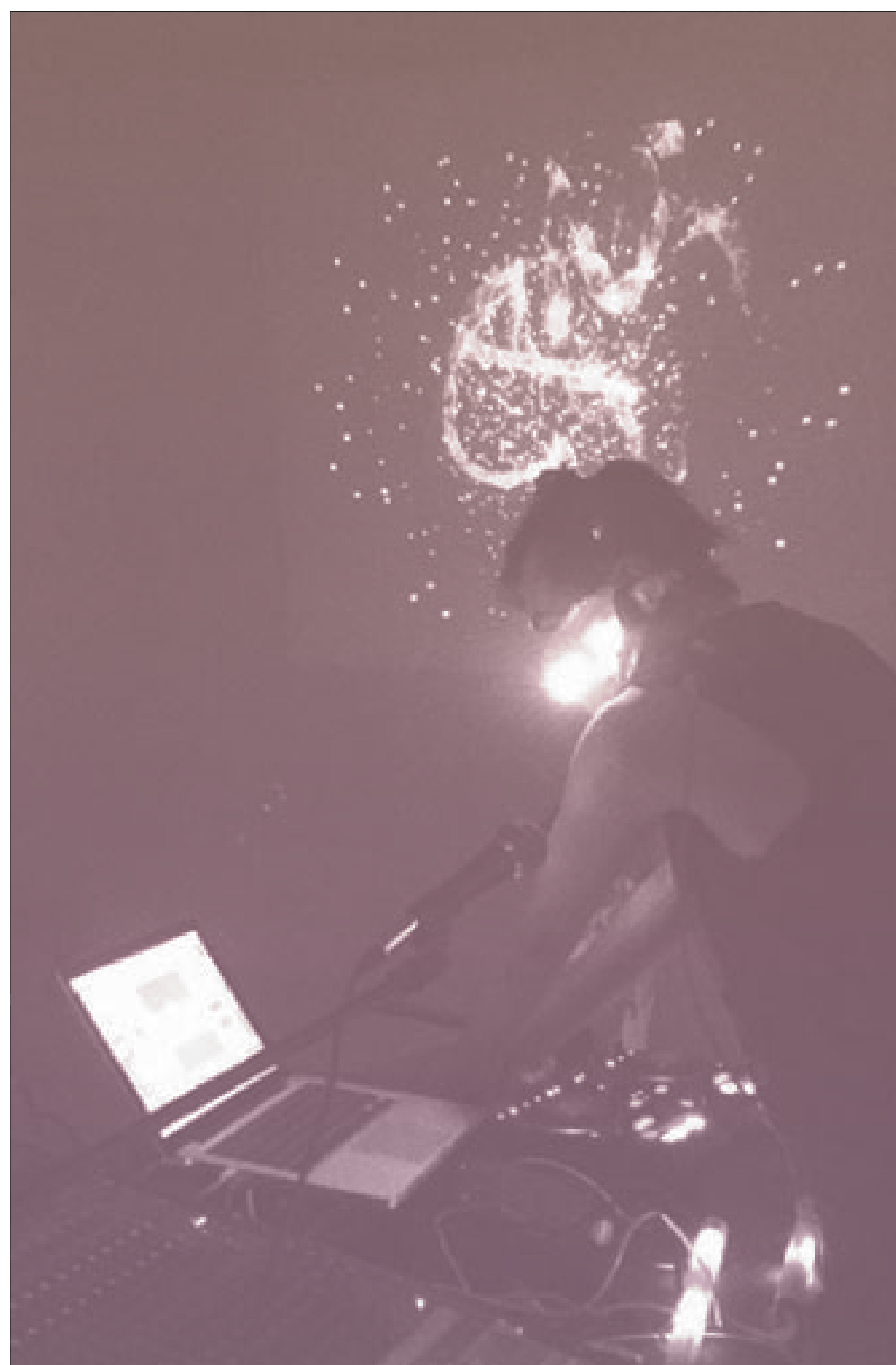
Uará además es un laboratorio de desarrollo tecnológico creativo, donde se prueban las ideas que son presentadas para cada performance, llevando adelante un taller de enseñanza e investigación.

Con 5 años de carrera en vivo, y 2 discos, Uará ha desarrollado diferentes formatos de presentación de tipo musical, lumínica, y visual para sus shows a través de programación creativa.

Uará busca innovar dentro de la música poniendo énfasis en los sonidos, y visuales audio reactivas, complementándolos con el arte lumínico.

Uará usa diferentes herramientas de programación y sincronización sonoro visual.

Parte del trabajo consiste también en impartir talleres de software y hardware para las tecnologías aplicadas a las artes. Algunos ejemplos de estos recursos son: Ableton Live para la producción musical, Madmapper y Resolume Arena para iluminación y visuales, Arduino IDE para programar hardware, OpenFrameworks para hacer aplicaciones, entre otros. Dentro de la actividad de Uará también se encuentra desarrollar y programar sus propios dispositivos en base a hardware y software abierto.



LiquenLab / Chile



Toda la teoría del Universo / Chile

TTU es una plataforma colectiva y centro cultural que nutre su actuar desde la resignificación de las experiencias de las tecnologías; a través de las artes y sus vertientes: mediales, electrónicas, neo ancestrales, digitales, entre otras.

Lo hacemos desde un enfoque latinoamericano, tratando de comprender los desarrollos culturales de los distintos territorios, a través de un diálogo abierto, que se profundiza en el intercambio transdisciplinar.



1ª Feria Salmona

La Primera Feria Salmona Distrito Creativo es la oportunidad para que los miembros del Distrito Creativo Salmona se encuentren y den a conocer el Distrito al público; creando un espacio de visibilización, activación económica y reconocimiento de las pequeñas, medianas y grandes empresas y emprendimientos del sector económico creativo y cultural de la ciudad de Manizales.

La Feria se realizará dentro de las instalaciones del Centro Cultural Universitario Rogelio Salmona en el marco del Festival Internacional de la Imagen, los días jueves 20 y viernes 21 de octubre de 2022, con 15 empresas y emprendimientos de la ciudad de Manizales que tendrán presencia a través de stands donde darán a conocer sus productos y servicios; asimismo, estarán abiertos al diálogo y a la posibilidad de intercambios comerciales y no comerciales.

FESTIVAL
INTERNACIONAL DE LA
IMAGEN



| 25 AÑOS

SURTROPÍA

XXI FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN

XXI FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN

Director

Felipe César Londoño López

Coordinador proyecto proyección
Mario Humberto Valencia García

EQUIPO DE TRABAJO

Seminario Internacional

Mario Humberto Valencia García
Claudia Jurado Grisales
Óscar Darío Villota

Foro Académico Internacional de Diseño y Creación

Adriana Gómez Alzate
Juliana Castaño Zapata
Juan Diego Gallego Gómez
Claudia Jurado Grisales
Liliana Villescás Guzmán

Asistencia

Lina Marcela Molina Giraldo
Viviana Grisales Pascuaza

Exhibiciones

Walter Castañeda Marulanda / Director Doctorado en Diseño y Creación
William Ospina
Paula Bermúdez

Asistencia

Melissa Salgado

Curaduría CCU

Laura Valeria Buriticá

Sala VR

Carlos Eduardo López D-Gart Lab

FESTIVAL
INTERNACIONAL DE LA
IMAGEN



| 25 AÑOS

SURTROPÍA

XXI FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN

Cine(Y)Digital

Óscar Villota
Juliana Castaño Zapata
Ana María Menjura
Laura Henao Serna

FICMA

Viviana Castro
Federico Zapata

Salón de Estudiantes y Egresados de Diseño Visual

César Augusto Arias Peñaranda
Paula Andrea Correa Montaño
Margarita Villegas

Talleres

Juan Pablo Jaramillo

Conversaciones

Jaime Alzate Sanz
Juan Diego Gallego

IX Mercado de Diseño, Arte Electrónico y Tecnología

Diana C. Montoya
Carolina Salguero
Manuela García

Feria Distrito Creativo Salmona

Laura Valeria Buriticá
Susana Jaramillo Cardona

Imagen

Sara Jaramillo Cardona

Gestión de imagen y contenidos

Estefanía Sánchez Yepes

Gestión Técnica de Contenidos y Convocatorias

Tomas Ospina Jurado

Gestión Editorial de Contenidos

Juana del Carmen Sánchez Ramírez

Asistencia

Laura María García

FESTIVAL
INTERNACIONAL DE LA
IMAGEN



| 25 AÑOS

SURTROPÍA

XXI FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN

Comunicaciones y Prensa

Carlos Dussan
Yolima Sánchez
Juana Valentina Bustos
María Fernanda Agudelo
Juan Pablo Jaramillo
Colonos Estudio Creativo
Quehacer Cultural

Diseño

Santiago López
Consultorio de Diseño
Xiomara Valencia
Yolima Sánchez
María Camila Ortega Muñoz

Asistencia

Alejandro Villegas
Juan Camilo Duque Zuluaga
Laura María García
Isabela Figueredo Giraldo
Yulieth Andrea Herrera Ramirez

Registro Fotográfico y Videográfico

Diego A. Espitia
Sebastian Dahm Jurado
Centro de Investigación Transmedia

Protocolo

Liliana Villegas Guzman / Directora Maestría en Diseño y Creación Interactiva
Carolina Calderon
María Cristina Moreno
María Helena Uribe
María Victoria Vélez
Lina Molina

Producción General

Cristina Sabogal
Paula López Chica
Asistencia
Laura Henao
Natalia Ríos

FESTIVAL
INTERNACIONAL DE LA
IMAGEN



| 25 AÑOS

SURTROPÍA

XXI FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN

Producción actividades Bogotá

Paola Rodas

Producción Ejecutiva

Catalina Sanz

Asistencia

Sebastián Mesa

Producción Técnica

Pablo Ochoa

Daniel Castillo

Asistencia

Paula Bermúdez

Luisa Fernanda Arenas Galvis

Residencia Maker

Producción Técnica CCFJC

Jacobo González López

Mediación y montaje Centro Cultural Rogelio Salmona - CCFJC

Sara Gómez

Julián Mejía Villa

Juan David Alzate

Mateo Vanegas Giraldo

Carlos Geovany Salinas Zamora

Producción sonora

Jaime Echeverri Guerrero

Producción Sala VR

Carlos López Barrios - D-Gart Lab

Coordinación Acreditaciones e Inscripciones

Juliana Gärtner

Coordinación Logística Transporte y Alimentación

Liz K. Cuenca

Jefferson Pinena

Coordinación logística de espacios y actividades

Manuela García

FESTIVAL
INTERNACIONAL DE LA
IMAGEN



| 25 AÑOS

SURTROPÍA

XXI FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN

Universidad de Caldas Equipo Directivo

Rectora (E)

Luisa Fernanda Giraldo Zuluada

Vicerrectoría Académica

Mauricio Arbeláez Rendón

Vicerrectoría de Investigaciones y Posgrados

Gonzalo Taborda Ocampo

Vicerrectoría de Proyección Universitaria

Patricia Salazar Villegas

Vicerrectoría Administrativa

Paula Andrea Chica Cortéz

Secretaría General

Carolina López Sánchez

Decana (e) Facultad de Artes y Humanidades

Claudia Patricia Leguizamón

Decano de Facultad de Ciencias Agropecuarias

Jorge U. Carmona Ramírez

Decana Facultad de Ciencias Exactas y Naturales

Elvira Cristina Ruiz Ramírez

Decana Facultad de Ingenierías

Maria Helena Mejía Salazar

Decano Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales

Gabriel Gallego Montes

Decana Facultad de Ciencias para la Salud

FESTIVAL
INTERNACIONAL DE LA
IMAGEN



| 25 AÑOS

SURTROPÍA

XXI FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN

Claudia Patricia Jaramillo

Fundación Instituto de Investigaciones de la Imagen

Presidente Junta Directiva

Matilde Cuartas Villegas

Representante Legal

Paula Londoño Vallejo

Miembros Junta Directiva

Clara L. López de Estrada
Liliana Villegas Guzman
Luz Adriana Trujillo Galvez
Adriana Gómez Alzate
Elvira Escobar de Restrepo
María V. Vélez Montes
Olga Lucía Hurtado Gómez
María Helena Uribe Robledo

Revisor Fiscal

Juan Carlos Gallo Robayo

Administración y contabilidad

Cinthia Camila Cardona Agudelo